M-1815-94-30 F

HEBDOGCIEL

ISSN-0769-6125

LE 1er HEBDOMADAIRE QUI CRACHE DANS LA SOUPE INFORMATIQUE

N° 94 à 97

2 AOÛT 1985. Allemagne : 11 DM - Belgique : 230 FB - Canada 6,50 $ - Luxembourg : 225 F - Suisse : 10 FS -

30 F

DÉSOLÉ, L'INFORMATIQUE C'EST DE LA MERDE !

Oyez, oyez, gentes dames et jolis damoiseaux, la lamentable histoire du marché merveilleux de la micro-informatique. Les tristes sires qu'il devait enrichir en restent tout pantois : ça ne marche pas !

L'ANNEE 1985 SERA PROBABLEMENT L'ECHECS

L'année 1985 sera probablement l'année de tous les échecs dans le domaine de la micro. Rien ne va plus, voilà bientôt trois ans que tout le monde attend le bourn qui va enfin faire acheter des micro - ordinateurs en masse aux français. "Mais qu' ont-ils donc ces diables de français à attendre comme ça", se lamentent les constructeurs. "Jamais ils vont venir chez moi me débarrasser des engins que j'ai en stock?", pleurnichent les revendeurs. "Mais qu'est-ce que j'ai fait au bon Dieu pour qu'ils ne s'intéressent pas à mes belles machines", râlent les publicitaires. Qu'est-ce que vous avez fait ? Ecoutez, comme d'habitude, on va encore dire que nous crachons dans la soupe, que nous ne voyons que le côté négatif des choses. Mais, même en y mettant de la bonne volonté, nous ne trouvons rien de positif. Ce qu'il faut comprendre, c'est que le marché de la micro-informatique familiale n'existe pas. Je répète, N'EXISTE PAS. Un ordinateur ne sert à rien, à absolument rien, il est beaucoup trop cher et les fabricants sont nuls.

Marchais aurait pu déclarer : "L'informatique, c'est de la Merde !". Il ne l'a pas fait.

POUR QUOI FOUTRE ?

Les publicitaires ont essayé de nous faire croire qu'un ordinateur était vachement utile à la maison. Utile à quoi ? Oh, mais à plein de choses :

- Les jeux vidéo.
- La programmation en Basic ou dans un autre langage informatique.
- La gestion du budget familial.
- Les logiciels pédagogiques.
- La décoration de cette petite table du salon sur laquelle votre Apple fera très chic.
- L'étude de la meilleure façon de placer les éléments composant votre micro dans le placard de l'entrée pour qu'il tienne le moins de place possible quand vous aurez définitivement laissé tomber.

JOUJOU CHERO !

Jouer ? Les consoles de jeux vidéo étaient en passe de devenir très performantes quand elles ont été abandonnées et elles avaient l'avantage de ne pas coûter trop cher. Ces cons, Texas instruments en tête, sont venus créer un marché artificiel en gueulant comme des veaux que les consoles c'était de la merde et qu'il n'y avait que les ordinateurs de valables parce qu'on pouvait programmer. Résultat : les consoles sont mortes, les ordinateurs trop nombreux, ils sont déjà dépassés le jour même de leur sortie, les logiciels ne suivent pas le rythme et on s'emmerde ferme si on ne programme pas.

PROGRAMME, MON FILS, TU NE SAIS PAS QUI TE PROGRAMMERA

Programmer ? N'importe quoi ! A part les hobbyistes acharnés, personne n'a rien compris à la programmation. Trop compliqué. Et programmer quoi ? Les programmes des amateurs sont, à de rares exceptions près (ceux des lecteurs de l'HHHHebdo, par exemple), nuls comme c'est pas possible et n'arrivent pas à la cheville des jeux de console. Et à quoi ça sert si on n'est pas fanatique de dialoguer avec une machine ? Vous discutez avec la puce de votre machine à laver quand vous lavez vos parties culottes ? Vous démontez votre téléphone pour papoter avec les transistors quand vous appelez l'horloge parlante ?

CHEQUIER ELECTRONIQUE

Quand ils ont senti que ça dérapait, il a fallu trouver de nouveaux arguments pour faire acheter. Un jour, il y en a un, encore plus taré que les autres, qui a eu une idée géniale : la gestion des comptes familiaux ! Un ordinateur, ça sait compter, donc il va faire les comptes de toute la famille. C'est pas beau ? C'est pas une bonne idée ? Ils vont en acheter par millions des zordinateurs.

Si quelqu'un est capable de regarder son magnéto-K7 pendant les vingt minutes où il charge son programme de gestion, de rentrer une à une ses recettes et ses dépenses dans sa machine et de se plonter dix fois dans les manipulations tellement le logiciel est mal foutu, qu'il le dise : il a gagné un crayon et un papier qui fera d'ailleurs double emploi avec son talon de chéquier. Faut quand même être con pour utiliser un ordinateur pour gérer 12 chèques par mois.

PEDAGOGO

Ah, mais c'est que ça peut être pédagogique, ça Madame. C'est un joli joujou que tu vas apprendre plein de choses avec. Apprendre ? Apprendre quoi ? Les écoles et les profs, c'est pour les chiens ? Avec le plan d'informatique à l'école, vous croyez que les moufflets ça va les faire bander l'informatique ? Histoire-Géo, Catéchisme et Informatique. Paul-Vincent, j'exige que tu ales de bonnes notes dans ces trois matières, si tu veux prendre la place de Père à l'usine quand tu seras grand, il est indispensable que tu excelles dans ces trois nobles matières. Dieu soit loué, le Catéchisme n'existe pas dans ces écoles publiques de roturiers, mais sais-tu qu'ils ont encore de vieux ordinateurs Thomson du temps où les socialistes étaient au pouvoir. Fi, quelle horreur ! Paul-Vincent, tiens-toi droit ou j'appelle Chirac.

PAS INQUIET POUR DEUX SOUS

Vous voyez qu'il y a déjà matière à s'inquiéter sérieusement quand on vend ce genre de matériels. Ils devraient se dire "Gaffe, ça sert à rien, je vais y aller sur la pointe des pieds". Pense-tu, ils foncent tête baissée. Et vas-y que je te fasse de la pub en pagaille, et allez que je stocke un maximum, et boum j'importe n'importe quoi (importe-t-n'importe : nouveau beau métier !), tous fous ! Ils n'ont pas vu l'énormité de leur deuxième grande connerie : les prix.

Quelle famille normale, je dis normale, pas modeste ni fauchée, peut payer trois ou quatre cents sacs un ordinateur pour ses gamins sans calculer, sans tirer la langue à la fin du mois ? Qui va ensuite payer 100, 200 ou 400 balles un logiciel qui a perdu tout son intérêt au bout de dix minutes ? Qui va payer ?

Ca c'est de la belle erreur de stratégie, ça c'est de la prospective loupée, ça c'est du marketing de merde. Fabriquer en masse des machines pour le grand public et ne pas prévoir que la masse et le grand public n'a pas les ronds pour acheter les engins en question : faut le faire, non ?

MARASME

C'est le marasme. C'est marrant, il y a quelques années on entendait souvent cette expression. Aujourd'hui, on dit plutôt "c'est la crise" ou "la conjoncture est mauvaise". Par contre, on disait déjà et on dit toujours "c'est la merde", et pour être dans la merde, ils sont dans la merde les fabricants, les importateurs et les revendeurs. Vendre trop cher des babasses qui ne servent à rien ne leur suffit pas, ils cumulent. Les prévisons de ces grands enfants restent optimistes

Suite page 31

INFO-BD

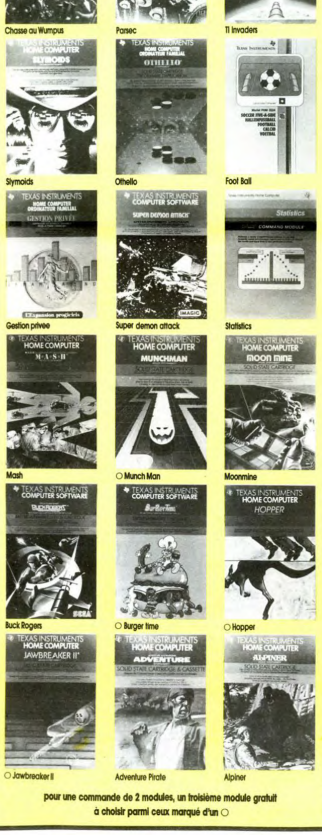
Toute l'actualité de la B.D. : de Barbe à Manara en passant par les fanzines et... Ranxerox. Ca saigne page 42.

SOMMAIRE :

● OÙ IL EST PROUVÉ PAR A + B, QUE NOUS SOMMES LES MEILLEURS. C'EST A LA PAGE 3.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.



Chasse au Wumpus — Parsec — TI Invaders

Sylmoids — Othello — Foot Ball

Gestion privée — Super demon attack — Statistics

Mash — Munch Man — Moonmine

Buck Rogers — Burger time — Hopper

Jawbreaker II — Aventure Pirate — Alpiner

pour une commande de 2 modules, un troisième module gratuit à choisir parmi ceux marqué d'un ○

TEXAS INSTRUMENTS

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A PAL	1 100 F □
Modulateur Secam/France	400 F □
Modulateur Pertel/France	500 F □
Câble liaison magnétocassettes	95 F □
Magnétocassettes LANSAY garanti compatible TI + câble	370 F □

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI

se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle

Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle	1 990 F □
Imprimante EPSON EX 80 friction/traction sortie parallèle	2 300 F □
	4 150 F □

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE

se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série

Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44	1 090 F □
	2 390 F □
Manettes jeux TEXAS S.D.A., la paire	350 F □
Manettes jeux QUICK SHOT N° 1 comprenant 1 paire de manettes de jeux + adaptateur spécial TI	295 F □
Manettes jeux QUICK SHOT N° 2 bi-bloque comprenant 1 manette et l'adaptateur spécial TI	230 F □

PROGRAMMATION Modules

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

AIDE-PROGRAMMATION

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

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

N° 3 nuits sacré Basic étendu	95 F □
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal basic étendu	120 F □
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu	150 F □

MODULES TEXAS ORGANISATION

Gestion de fichiers 260 F □ Gestion de rapports 375 F □	
Gestion privée 360 F □ Statistiques 350 F □	

MODULES AVENTURE

Parsec	250 F □	Tunnel of doom	350 F □
Aventure pirate	350 F □	Moonmine	350 F □
Munch mobile	350 F □	Moon sweeper *	350 F □
Buck rogers	350 F □	Popeye	400 F □
Retour du pirate	350 F □	Demon attack	350 F □
Mash	250 F □	Burger time	350 F □
Micromagnon	350 F □	Star track *	350 F □
Hopper	350 F □	Treasure island	350 F □
Jaw breaker	150 F □		

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219 F □	Defender	219 F □
Jungle hunt	219 F □	Picnic Paranoïa	250 F □
Pole Position *	250 F □	Donkey kong	250 F □
Protector II	250 F □		

MODULES LOISIRS

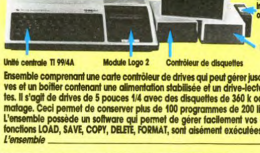
Connect four	147 F □	Jeux vidéo 2	174 F □
Jeux rétro 1 ou 2	147 F □	The attack	147 F □
Invaders	206 F □	Othello	206 F □
Car wars	147 F □	Munch Man	306 F □
Football	250 F □	Chasse aux wumpus	147 F □
Zero zap	147 F □	Video Chess	450 F □
Alpiner	306 F □	Music maker	250 F □

* Octobre

EXCLUSIF : Plus besoin du boitier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI/994A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F □
L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F □
(garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)



Ensemble comprenant une carte contrôleur de drives qui peut gérer jusqu'à quatre drives et un boitier contenant une alimentation stabilisée et un drive-lecteur de disquettes. Il s'agit de drives de 5 pouces 1/4 avec des disquettes de 360 k octets après formatage. Ceci permet de conserver plus de 100 programmes de 200 lignes chacun. L'ensemble possède un software qui permet de gérer facilement vos disquettes : les fonctions LOAD, SAVE, COPY, DELETE, FORMAT, sont aisément exécutées.

L'ensemble ..... *4.500 F* □

PROMOTION AOUT HEBDOGICIEL : 120 F LES 2 K7 AU CHOIX

Lunar Lander 95 F — Solar System 120 — Sun Games 120 F

La Malédiction de Koutilli 120 F — Intercepteur 120 F — L'ascenseur infernal 120 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

MINI-MEMOIRE

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 assemblieur, 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 avec mémoire + manuel assembleur sur mini-mémoire ..... 895 F □

MODULE BASIC SUPERGRAPH

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K ..... 1 200 F □

MEMOIRE 32 K

fonctionne avec le basic étendu.
Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assemblieur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assemblieur et de les exécuter.
Le module.
Promotion ..... 1040 F □

LOGO 2 (module)

Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques...
Le module logo, nécessite la mémoire 32 K ..... 895 F □

BASIC ETENDU

Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99. 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K ..... 800 F □

LOT N° 1 INDISPENSABLE
- Module Basic étendu
- K7 Basic pour soi-même
- K7 technique des programmes de jeux n° 1
- 50 programmes basic étendu n° 2 manuel shift

L'ensemble ..... 850 F □

LOT N° 3 ÉTUDES DU LOGO
- Module Basic étendu manuel en français
- Extension mémoire 32 K ext.
- TI logo n° 2

L'ensemble ..... 2.750 F □

LOT N° 2 EXTENSION COMPLETE
- Module Basic étendu manuel en français
- K7 Basic pour soi-même
- Extension mémoire 32 K ext.
- K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2

L'ensemble ..... 1.840 F □

LOT N° 4 TRAITEMENT DE TEXTE
- Module Basic étendu
- Extension mémoire 32 K
- Interface série pour TI 99
- Imprimante BROTHER EP 44 à mémoire vive intégrée (40 colonnes)

L'ensemble ..... 5 250 F □

BON DE COMMANDE PROMO AOUT-SEPTEMBRE

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

Expédition gratuite :
jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
Participation express
recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Telex : ERAV 220004 F / 1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Parking gratuit Maubert-Lagrange

C'EST TOUT VRAI, PUISQUE C'EST ECRIT DANS LE JOURNAL.

PAGE

1 Première page, avec les visages délicats de Marchais et de Ranxerox.
2 Publicité canaille de la Chaîne d'arpenteur.
3 C'est la page que tu es en train de lire, banane !
4 Programme CANON X07 : REGIME de Jean-Luc MOULIN.
Programme CANON X07 : SPACE de Jean-Michel JOUDRIER.
5 Programme CANON X07 : POKE RTL de Christophe MARGUET.
6 Programme CANON X07 : OTHELLO de Stéphane MADRANGE.
7 Programme THOMSON TO7 MO5 : ENERGIC de Guy DECHELETTE.
9 Programme THOMSON TO7, MO5 : BOMBER de Alain RIBOUD.
Programme THOMSON MO5 : CHOURRAX de Frédéric ABADIE.
10 Programme THOMSON TO7, MO5 : QUAERO de Frédéric VAYSSE.
11 Programme TI 99 BS : CODE SECRET de Didier VERNUSSE.
12 Programme TI 99 BS : KEY KONG de Pierre DENIS.
13 Programme TI 99 BS : DERATISATION de Philippe BAUDRY.
15 Programme TI 99 BS : SPACE ATTACK de Pierre DENIS.
16 Programme TI 99 BE : CANADAIR de Mickaël SCHMITZ.
Programme TI 99 BE : CUBERT de Guillaume TELLO.
17 Programme TI 99 BE : FLIPP de Georges SION.
18 Programme TI 99 BE : TEXAS BOUTEILLE de Gilbert STEVER.
19 Programme MSX : LABY MAN de Renan JEGOUZO.
20 Programme MSX : FROG de Gilles GAMBIN.
21 Programme MSX : COMPOSITEUR MUSICAL de Joseph PAUMIER.
22 Programme MSX : D.A.O. de Stéphane PIEL.
23 Programme APPLE : ENTREE HEXADECIMALE de R et R RINGENBACH.
Programme APPLE : RUN MAN de Alain GAUDON.
24 Programme APPLE : PAINT de Jean HOTTERBEEK.
25 Programme VIC 20 : BANQUISE de Patrick ANGLADE.
Programme VIC 20 : PANIC CITY de Pascal SUBTIL.
26 Programme VIC 20 : SCHMURBLURP de Laurent KRIEGEL.
Programme VIC 20 : SOS TGV de Pierre-Henri BERSANI.
27 Dépêchez-vous de récupérer les combines de BIDOUILLE GRENOUILLE, les flics arrivent !
28 DEULIGNES, le monde des feignasses et leurs courtes oeuvres.
29 C'EST NOUVEAU, CA VIENT DE SORTIR.
30 Nouvelles du monde et d'ailleurs.
31 Nouvelles, News, Novella, Nowsxddernouvho.
32 Publicité spéciale "EUREKA, j'ai trouvé".
33 Téloche.
34 Télé.
35 La télévision française cause dans le poste.
36 Publicité spéciale "EUREKA, je continue à trouver".
37 Petit cinoche de rien du tout.
38 Ciné déjà un peu plus grand.
39 Cinémascope géant de course.
40 Publicité sportive.
41 ZINES DANS LA GUEULE, les bons fanzines bien gras.
42 BD-INFOS, l'actualité des petits Mickeys de toutes les couleurs.
44 Et une planche d'HUGOT, une.
45 Tout SHELTON dans une seule page, la 45, pas la 44 ni la 46, la 45.
46 DIMITRI veut des inspirateurs dans le désert.
47 MARGERIN a rien compris à l'informatique.
48 L'ordinateur est à la MASSE (c'est un jeu de mots).
49 GRAFIK STRIP. Le graphisme à la portée de toutes les c.., pardon : bourses.
50 Logiciel, lel-iel, logiciel qu'on préfère. Rock'n'Roll.
51 HYPER publicité CB.
52 Vise, c'est VISMO qui publicite.
53 LOGIZIQUE, là où Berroyer vous parle logiquement de zizique.
56 GAME-OVER, GL NORSOFT et PEPE LOUIS se partagent cette page de publicité.
57 QUESTIONNAIRE avec des questions.
58 SOFT-PARADE avec des softs paradés.
59 Des pubs en vrac et les noms des malades de service.
60 Toutes les photos du drame d'Hebdogiciel.
62 Assemblez-vous les uns les autres.
63 ASSEMBLEUR THEORIQUE, on n'est sûr de rien.
64 ASSEMBLEUR PRATIQUE, on le prouve.
65 Aaaaa, doudoudoudoudou : pub CASIO, LOGICSTORE et GENERAL VIDEO.
66 Concours. Salut la promo
67 Publicité client vachement publiciste de MICRODIFFUSION et ORDIVIDUEL.
68 Programme HECTOR : SUPER POKE de Pascal DUCEY.
Programme HECTOR : TOPKAPI de Frédéric CHATELAIS.
69 Programme HECTOR : FICHIER EN B3X de Michel BAILLY.
70 Programme HECTOR : BOWLING de Gilbert LABAT.
71 Programme COMMODORE 64 : PLANE de Michel BERTRAND.
72 Programme COMMODORE 64 : 8 AFTER 8 de Pascal GAUTIER.
Programme COMMODORE 64 : SPACE STORM de Emerich FERNANDES.
73 Programme COMMODORE 64 : RING de Raphaël BARTHE.
74 Programme EXELVISION : CITRONNADE de J.F. ESTORGES.
75 Programme EXELVISION : EXELMISSIL de Pierre BRETON.
Programme EXELVISION : EXELMUSIC de Jocelyn DONZE.
76 Programme EXELVISION : PATROUILLE LUNAIRE de Christophe BOUILLE.
77 Programme FX 702P : TANKATAK de Patrick GERARD.
78 Programme FX 702P : INTERNATIONAL FOOD de Laurent GRAVERET.
Programme FX 702P : SPACE RESCUE de Laurent GRAVERET.
Programme FX 702P : BACCARA de Jean-Luc CHTIOUI.
79 Programme ZX 81 : JEU DE L'ELECTRON de Jean-Marcel CREPIN.
80 Programme ZX 81 : CARNIVALE de Henri CHASSAGNEUX.
Programme ZX 81 : ILE AU TRESOR de Olivier TURPIN.
81 Programme ZX 81 : SURVIE de Pascal HUART.
82 Programme ORIC ATMOS : COBRA INVADER de Christophe LESTRADE.
Programme ORIC ATMOS : FUNCTION de Philippe GOMEZ.
83 Programme ORIC ATMOS : COMPOSITION MUSICALE de Patrice CHARLANNES.
84 Programme ORIC ATMOS : ICE BERT de Richard JUHEL.
Programme AMSTRAD : LA BOULE INFERNALE de Patrick BENITAH.
85 Programme AMSTRAD : GOBPUZZLE de Gérard GUENIN.
86 Programme AMSTRAD : SURPRISE de Pierre GRELLET.
87 Programme AMSTRAD : POKER de Jean-Luc LAGADEC.
88 Programme SPECTRUM : CHAT-GAROU de Xavier PELGRIN.
89 Programme SPECTRUM : ROGER LE MACON de Franck DIETRICH.
Programme SPECTRUM : SPECTRUM PAINT de Michel SEILLIER.
90 Programme SPECTRUM : KNOCK-OUT de Cyril CHASTAING.
91 Les abonnés de l'HHHHebdo vous parlent.
92 EDIKA en couleurs et en muscles.
93 Ah ben non, y a pas de page 93.

La photo "Tête à Marchais" est de Jean Gaumy de l'agence Magnum
La photo des abonnés de la page 91 est de l'agence Magnum

EDITO

Il est beau, hein ? Vous savez que ça a été très dur ? On a trimé comme des bêtes pour le sortir celui-là. Soyez sympa, parlez-en autour de vous, il faut qu'on en vende un max, j'ai un wagon de primes à payer. Pendant que je suis au chapitre des pleurs, remplissez le questionnaire, on change tout à la rentrée, comme d'habitude, faudrait voir à pas s'endormir. Ah ... j'oubliais, si vous vous abonniez, ça me ferait bien plaisir ... Voilà, voilà ... A part ça, ca va ? Voilà ... Pas s'endormir, voilà ... Pas s'endormir sur ses lauriers ... Surtout que les lauriers, c'est pas ce qui nous manque : on vient de recevoir les résultats de la presse française et on est devenu le premier titrage mensuel des journaux informatiques, preuve que ça doit pas trop vous déplaire nos conneries. Mais, vous faites pas d'illusions, on change quand même tout à la rentrée. Voilà, voilà ... Ca va ? Voilà ... Et puis on est dans les cent premiers journaux, aussi. Sur plus de 5.000 canards français, on est dans le peloton des cent premiers, sans compter les quotidiens. Voilà ... Mais on change quand même ... Et si vous vous abonnez pas, on n'en a rien à foutre. Voilà, voilà ... Et si vous en parlez pas autour de vous, du numéro d'août, on en a rien à cirer, il se vendra quand même. Voilà ... Oh, et puis merde, allez vous faire cuire un oeuf, c'est pas possible de ne pas avoir de conversation comme ça. Vous remplissez le questionnaire, vous parlez tout l'été de ce numéro à tout ce qui bouge et vous vous abonnez vite fait. Un point.

Gérard CECCALDI

SPACE

CANON X 07

Tentez vaillamment de vous emparer du trésor des forces spatiales impérialistes.

Jean Michel JOUDRIER

Mode d'emploi :
Tourne sur version de base, en effectuant les modifications suivantes :
330 IF A$ = "N" THEN 760
Supprimez les lignes 610 à 720.
1390 OUT244,255 :OUT243,0:FORI%= 0TO255STEP15 :
OUT242,I% :NEXT :OUT244,0
Ce jeu comporte 2 tableaux et les règles sont incluses. Il est prudent de sauvegarder le programme avant lancement. Les routines sonores provoquant l'excitation du relais de télécommande K7, il est préférable de stopper ce dernier pendant le déroulement du jeu. La correspondance des caractères graphiques employés, se trouve en REM 790, 1040, 1370, 1520 et 1670.

```
10 '***************
20 '* PROGRAMME    *
30 '*    SPACE     *
40 '***************
50 '* PAR JOUDRIER *
60 '* JEAN  MICHEL *
70 '***************
80 '*  (C)  1985   *
90 '*     SUR      *
100 '* CANON  X-07 *
110 '**************
120 '* DEFINITION  *
130 '* CARACTERES  *
140 '**************
150 FONT$(128)="&H20,&H20,&H70,&HF
8,&HF8,&HD8,&H00,&H00"
160 FONT$(129)="&HFC,&HFC,&H78,&H7
8,&H48,&H00,&H00,&H00"
170 FONT$(130)="&H00,&H20,&H20,&H2
0,&H20,&H20,&H20,&H20"
180 FONT$(131)="&H00,&H18,&H7C,&HF
8,&H7C,&H18,&H00,&H00"
190 FONT$(132)="&H20,&H10,&H20,&H1
0,&H20,&H10,&H20,&H10"
200 FONT$(133)="&H40,&H08,&H00,&H4
0,&H49,&H70,&HD8,&HFC"
210 FONT$(134)="&HA8,&H51,&HA8,&H5
1,&HA8,&H51,&HA8,&H51"
220 FONT$(135)="&H8C,&H74,&H7C,&H4
4,&H74,&H64,&H94,&HFC"
230 FONT$(136)="&H8C,&H74,&H74,&H0
4,&H74,&H74,&H74,&HFC"
240 FONT$(137)="&H74,&H74,&H34,&H5
4,&H64,&H74,&H74,&HFC"
250 FONT$(138)="&H04,&H7C,&H7C,&H0
C,&H7C,&H7C,&H04,&HFC"
260 FONT$(139)="&HFC,&HFC,&HFC,&HF
C,&HFC,&HFC,&HFC,&HFC"
270 CLS
280 '**************
290 '*   REGLES    *
291 '**************
292 CLS:PRINT"     JOUDRIER  JM
      PRESENTE"
293 LOCATE5,3
294 PRINT"S ";:FORI=1TO50:NEXT:PRI
NT"P ";:PRINT"A ";:FORI=1TO50:NEXT
295 PRINT"C ";:FORI=1TO50:NEXT:PRI
NT"E ";:FORI=1TO75:NEXT:PRINTCHR$(
131);
296 FORI=1TO100:FORJ=5TO1STEP-1:BE
EPJ,1:IFINKEY$=""THENNEXTJ,I
297 CLS
310 PRINT"    VOULEZ VOUS         LE
S REGLES (O-N)";
320 A$=INKEY$
330 IFA$="N"THEN610
340 IFA$="O"THEN360
350 GOTO 320
360 CLS
370 PRINT"  VOUS DEVEZ ALLER  CHER
CHER UN TRESOR      DETENU PAR ..."
;
380 GOSUB10000
390 CLS:PRINT"    VOS ENNEMIS.
IL Y A DEUX TABLEAUXAU PREMIER IL
FAUT..";
400 GOSUB10000
410 CLS:PRINT"DETRUIRE LE PLUS DE
VAISSEAUX POSSIBLE  SANS SE FAIRE
TUER...";
420 GOSUB10000
430 CLS:PRINT"  PAR LEUR RAYONS
   LASER. IL FAUT   ATTEINDRE AU M
OINS...";
440 GOSUB10000
450 CLS:PRINT"  350 POINTS EN UN
 TEMPS LIMITE POUR  POUVOIR PASSER
 ...";
460 GOSUB10000
470 CLS:PRINT" AU TABLEAU SUIVANT
 OU IL FAUT EVITER      LES MONTAGN
ES.";
480 GOSUB10000
490 CLS:PRINT"AU 1er TABLEAU ON SE
  DEPLACE AVEC LES    FLECHES DROIT
E ...";
500 GOSUB10000
510 CLS:PRINT"ET GAUCHE DU CURSEUR
ET EN TIRANT AVEC LA   BARRE ESPAC
E...";
520 GOSUB10000
530 CLS:PRINT"AU 2nd TABLEAU ON NE
PEUT PAS TIRER MAIS ON SE DEPLACE
AVEC...";
540 GOSUB10000
550 CLS:PRINT"  LES 4 FLECHES DU
 CURSEUR EN FAISANT VARIER LA VITE
SSE...";
560 GOSUB10000
570 CLS:PRINT"EN APPUYANT PLUSIEUR
    FOIS SUR LES           FLECHES.
";
580 GOSUB10000
590  CLS:LOCATE3,2:PRINT"BONNE CHA
NCE !";
600 GOSUB10000
610 '***************
620 '* BRUIT DU TIR*
630 '***************
640 A=8500
650 RESTORE:FORI=1TO19:READA$
670 POKEA,VAL("&H"+A$):A=A+1:NEXTI
700 DATA3E,FF,D3,F4,AF,D3
710 DATAF3,06,30,10,FE,D3,F2,3C
720 DATA20,F7,D3,F4,C9
730 '***************
740 '* 1er TABLEAU *
750 '***************
760 CLS:PRINT"^^^SPACE^^INVADER^^^
";
780 '***************
790 '* ^ = GRPH /   *
800 '***************
810 FORI=1TO100:BEEPI,1:NEXTI
840 CLS:NB=75
860 CONSOLE,,,0
870 UZ=RND(0)
880 C=10
890 '***************
900 '*BOUCLE PRINC.*
910 '**************
920 A=INT(RND(1)*19)
930 IFA=20ORA=0THEN920
940 LOCATEC2,3:PRINT" ";
950 IFSCREEN(C,3)=132THENBEEP500,1
5:GOTO1250
960 LOCATEC,3:PRINTCHR$(128);
970 LOCATEU,1:PRINT" ":LOCATEU,2:P
RINT" ":LOCATEU,3:PRINT" ";
980 U=INT(RND(1)*19)
990 IFU=20ORU=0THEN1060
1000 IFSCREEN(U,0)<>129THEN1060
1010 IFSCREEN(U,3)=128THENLOCATEU,
1:PRINTCHR$(132);:BEEP500,15:GOTO1
250
1020 LOCATEU,1:PRINT"¯":LOCATEU,2:
PRINT"¯":LOCATEU,3:PRINT"¯";
1030 '*************
1040 '* ¯ = GRPH [ *
1050 '*************
1060 D=STRIG(0)
1070 IFD=-1THENGOSUB1350
1080 C2=C
1090 B=STICK(0)
1100 IFB=3THENC=C+1
1110 IFB=7THENC=C-1
1120 IFC<=0THENC=C+1
1130 IFC>=19THENC=C-1
1140 Z=Z+1:IFZ=2THENZ=0:GOTO920
1150 Z2=Z2+1
1160 IFZ2>=NBTHEN1200
1170 LOCATEA,0:PRINTCHR$(129);
1180 BEEP19,1
1190 GOTO 920
1200 CLS:LOCATE5,1:PRINT"SCORE :";
SC
1210 IFSC<350THENMISS=MISS+1:LOCAT
E5,2:PRINT"MISS  :";MISS
1220 IFMISS>3THEN10080
1230 FORI=1TO250:NEXTI
1240 IFSTRIG(0)=0THEN1240ELSEIFSC<
350THENZ2=0:GOTO10080ELSE1500
1250 LOCATEC,3:PRINTCHR$(133);:FOR
I=1TO250:NEXT
1260 CLS:LOCATE5,1:PRINT"SCORE :";
SC
1270 MISS=MISS+1
1280 LOCATE5,2:PRINT"MISS  :";MISS
1290 IFMISS>3THEN10080
1300 FORI=1TO300:NEXT
1310 IFINKEY$=""THEN1310ELSECLS:GO
TO920
1320 '*************
1330 '*    TIR     *
1340 '*************
1350 LOCATEC,2:PRINT"o";:FORI=1TO2
5:NEXTI:LOCATEC,2:PRINT" ";
1360 '*************
1370 '* o = GRPH | *
1380 '*************
1390 EXEC 8500
1400 IFSCREEN(C,0)=129THENSC=SC+10
ELSESC=SC-10
1410 LOCATEC,0:PRINT" ";:RETURN
1470 '*************
1480 '* 2e TABLEAU *
1490 '*************
1500 CLS:PRINT" ■■■■■FIREFOX■■■■■"
;
1510 '*************
1520 '* ■ = GRPH ? *
1530 '*************
1540 FORI=1TO100:BEEPI,1:NEXT:CLS
1570 NB=0:X=18:Y=2:XA=7:YA=0:XB=7:
YB=3
1640 LOCATEXC,YC:PRINT" ";
1642 BEEP500,1
1644 FORQ=XCTOXSTEP-1
1645 IFSCREEN(Q,Y)=134THENGOTO2200
1646 NEXTQ
1650 LOCATEX,Y:PRINT"■";
1660 '*************
1670 '* ■ = GRPH ? *
1680 '*************
1690 LOCATEXD,YD:PRINT" ";
1695 FORI=XDTOXA:IFSCREEN(I,YA)=13
1THENGOTO2230:NEXT
1700 LOCATEXA,YA:PRINTCHR$(134);
1710 LOCATEXE,YE:PRINT" ";
1715 FORI=XETOXB:IFSCREEN(I,YB)=13
1THENGOTO2230:NEXT
1720 LOCATEXB,YB:PRINTCHR$(134);
1723 FORI=XFTOXG:IFSCREEN(I,YG)=13
1THENGOTO2230:NEXT
1725 LOCATEXF,YF:PRINT" ";
1726 LOCATEXG,YG:PRINT CHR$(134);
1730 XC=X:YC=Y:XD=XA:YD=YA:XE=XB:Y
E=YB:XF=XG:YF=YG
1790 '*************
1800 '*DEPLACEMENTS*
1810 '*************
1820 '*  VAISSEAU  *
1830 '*************
1840 B=STICK(0)
1850 IFB=1THENY=Y-1
1860 IFY<0THENY=3
1870 IFB=5THENY=Y+1
1880 IFY>3THENY=0
1890 IFB=7THENVI=VI+1
1900 IFVI>3THENVI=3
1910 IFB=3THENVI=VI-1
1920 IFVI<1THENVI=1
1930 X=X-VI
1940 IFX>18THENX=18
1945 SC=SC+VI*5
1950 IFX<1THENX=18
1960 '*************
1970 '* 1 MONTAGNE *
1980 '*************
1990 XA=XA+3
2000 IFXA>18THENGOSUB2070
2010 '*************
2020 '* 2 MONTAGNE *
2030 '*************
2040 XB=XB+1
2050 IFXB>15THENGOSUB2120
2051 '*************
2052 '* 3 MONTAGNE *
2053 '*************
2054 XG=XG+2
2055 IFXG>17THENGOSUB2161
2060 GOTO1640
2070 NB=NB+1
2080 IFNB=30THENGOTO2360
2090 YA=INT(RND(1)*4)
2100 XA=1
2110 RETURN
2120 NB=NB+1
2130 IFNB>30THENGOTO2360
2140 YB=INT(RND(1)*4)
2150 XB=1
2160 RETURN
2161 NB=NB+1
2162 IFNB>30THENGOTO2360
2163 XG=INT(RND(1)*4)
2164 XG=1
2165 RETURN
2200 '*************
2210 '*   PERDU    *
2220 '*************
2230 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(133);:BEE
P2500,15
2240 FORI=1TO250:NEXTI
2260 CLS:LOCATE5,1:PRINT"SCORE :";
SC
2280 MISS=MISS+1
2290 LOCATE5,2:PRINT"MISS  :";MISS
2300 GOSUB10000
2310 IFMISS>3THEN10070
2320 CLS:GOTO1640
2330 '*************
2340 '*   GAGNE    *
2350 '*************
2360 CLS:LOCATE7,1
2380 PRINTCHR$(135);CHR$(136);CHR$
(135);CHR$(137);CHR$(138)
2390 LINE(41,15)-(41,8)
2400 LINE(41,7)-(71,7)
2410 LOCATE0,3:PRINT" VOUS ETES RI
CHE !";
2420 FORI=1TO100:BEEPI,1:NEXT
2450 GOSUB10000
2460 GOTO10070
10000 '*************
10010 '*  ATTENTE  *
10020 '*************
10030 IFINKEY$=""THEN10000ELSERETU
RN
10050 '*************
10060 '*  REJOUEZ  *
10070 '*************
10080 CLS:PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS
REJOUER        (O-N)    ";
10100 A$=INKEY$
10110 IFA$="O"THENCLS:SC=0:Z2=0:MI
SS=0:GOTO310
10120 IFA$="N"THENCLS:PRINT"ALORS
AU REVOIR .":END
10130 GOTO10100
```

REGIME

CANON X 07

Gros ou maigres qui déclenchez l'hilarité sur les plages, un régime approprié vous aidera peut-être à corriger votre silhouette.

Jean Luc MOULIN

Mode d'emploi :
Nécessite un minimum d'extension (carte 4 Ko) et si possible l'imprimante X-710. Ce programme permet d'établir vos menus journaliers, en indiquant la quantité de calories, protides, glucides et lipides absorbés. Vous avez au départ deux possibilités : préparer le menu ou contrôler le menu.
1-Préparer le menu : un second tableau vous propose 6 catégories d'aliments (87 en tout). Votre choix effectué, chaque aliment d'une catégorie vous est présenté sous forme de fiche, avec sa tenue en calories, protides, lipides et glucides pour 100 grs. Tapez ESPACE pour visualiser une autre fiche, "G" pour garder l'aliment en mémoire et "0" pour revenir au tableau des catégories. De plus, la possibilité de relire votre choix ou de supprimer un aliment gardé en mémoire vous est offerte.
2-Contrôler le menu : Revenir tout d'abord au menu principal en tapant une ou deux fois sur "0" selon le cas, puis tapez 2. La quantité que vous désirez absorber de chaque aliment gardé en mémoire vous est demandé (en grammes). Après réponse aux questions concernant votre sexe et votre activité physique, vous obtenez un premier bilan (ESPACE pour changer de page) que vous pouvez modifier, refaire ou éditer sur l'imprimante X-710.

```
10 CLEAR200
15 DIMS(20,4),S$(20),SG(20),Q(20)
20 CLS:PRINT" **MENU PRINCIPAL**":
PRINT"   Desirez vous"
25 PRINT"1:Preparer le menu":PRINT
"2:Controler le menu";
30 A$=INKEY$:IFA$=""THEN30ELSEA=VA
L(A$):IFA<1ORA>2THEN30
40 CLS:ONAGOSUB1000,700
45 GOTO20
100 CLS:PRINT"1:Viandes 2:Poissons
";:PRINT"3:Legumes 4:Fruits
105 PRINT"5:Laitier 6:Cereales";:P
RINT"7:Relire  8:Enlever";
110 LINE(57,0)-(57,31):LINE(56,0)-
(58,31)
115 GOSUB390
125 IFR$="O"THEN20
130 A=VAL(R$):IFA<1ORA>8THEN115
140 CLS:ONAGOSUB151,152,153,154,15
5,156,500,600
145 RETURN
151 RESTORE5100:N=16:RETURN
152 RESTORE5200:N=16:RETURN
153 RESTORE5300:N=22:RETURN
154 RESTORE5400:N=15:RETURN
155 RESTORE5500:N=11:RETURN
156 RESTORE5600:N=7:RETURN
200 CLS:PRINT"1:Hommes":PRINT"2:Fe
mmes":PRINT"3:Enfants <19 ans":PRI
NT"VOTRE CHOIX ?";
205 GOSUB260:CLS:C=A:ONCGOTO215,21
5,240
210 RETURN
215 PRINT"1:Travail phy FAIBLE";:P
RINT"2: "  "    "  MOYEN"
220 PRINT"3: "  "    "  FORT":PRIN
T"VOTRE CHOIX ?";:GOSUB260
225 BC=2400:IFA=2THENBC=3500ELSEIF
A=3THENBC=4700
230 IFC=1THEN235ELSEBC=2200:IFA=20
RA=3THENBC=3200
235 GOTO210
240 PRINT"1:12<Garcon>15":PRINT"2:
15<Garcon>19"
245 PRINT"3:12< Fille >13":PRINT"4
:14< Fille >19";:GOSUB260
250 BC=2800:IFA=2THENBC=3300ELSEIF
A=3THENBC=2600ELSEIFA=4THENBC=3000
255 GOTO210
260 A$=INKEY$:IFA$=""ORVAL(A$)<1OR
VAL(A$)>3THEN260ELSEA=VAL(A$):RETU
RN
300 CLS:LINE(57,16)-(57,31):LINE(5
8,16)-(58,31)
305 LOCATE 0,2:PRINT"Cal:":LOCATE
10,2:PRINT"Pro:"
310 LOCATE 0,3:PRINT"Lip:";:LOCATE
 10,3:PRINT"Glu:";
345 RETURN
350 P=(20-LEN(N$))/2:LOCATE P,0:PR
INTN$
352 FORI=P-1TOP+LEN(N$):LOCATEI,1:
PRINT"*":NEXT
355 LOCATE 4,2:PRINTD(1):LOCATE 14
,2:PRINTD(2)
360 LOCATE 4,3:PRINTD(3);:LOCATE 1
4,3:PRINTD(4);
370 RETURN
390 R$=INKEY$:IFR$=""THEN390ELSERE
TURN
500 FORI=1TOG:IFG>0THEN520
510 PRINT"Desole ...mais vous n'av
ez de choix !!!"
515 FORI=1TO300:NEXT:G=0:GOTO100
520 LOCATE1,1:PRINT"Voici votre ch
oix":FORI=1TO300:NEXT
530 FORK=1TOG:CLS:FORJ=1TO4:D(J)=S
(K,J):NEXTJ:N$=S$(K):NB=SG(K)
535 GOSUB300:GOSUB350
540 GOSUB390
545 NEXTK
550 GOTO100
600 IFG=0THEN510ELSENS$="":PRINT"
Connaissez vous le nom de la fiche
(o/n)";
605 GOSUB390:IFR$="N"THEN630ELSEIF
R$<>"O"THEN605ELSEPRINT"Ecrivez le
!"
607  GOSUB390:NS$=R$:LOCATE 0,3:PR
INTNS$;
610 FORI=1TO500:R$=INKEY$:IFR$=""T
HENNEXT:GOTO620
615 NS$=NS$+R$:LOCATE 0,3:PRINTNS$
;:GOTO610
```

Suite page 5

POKE RTL

CANON X 07

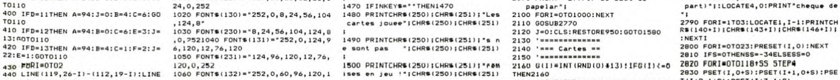
Résultat d'un croisement entre une puce et un tuner G.O, ce jeu désopilant mettra votre intuition à l'épreuve.

Christophe MARGUET

Mode d'emploi :

Occupe environ 9 Ko et les règles sont incluses. Les joueurs puritains, devront adapter le verbiage des lignes 2640 à 2670, à leur convenance .

```
10 '*****************
20 '**   POKE-RTL   **
30 '*****************
40 '**  COPYRIGHT   **
50 'MARGUET CHRISTOPHE
60 '*****************
70 '================
80 '== 1er TABLEAU ==
90 '================
100 CLS:A=0:B=0:C=1:E=1:F=6
110 G=A
120 FORI=FTOCSTEP-1
130 FORY=ETOI
140 J=J+1
150 LINE(G+0,J)-(A+8+B,J)
160 NEXTY
170 J=J+1:NEXTI
180 D=D+1
190 IFD=1THEN A=10:J=0:B=4:C=6:GOT
0110
200 IFD=2THEN A=10:J=7:B=4:C=5:F=5
:G=18:GOTO120
210 IFD=3THEN A=10:J=13:B=4:C=4:F=
4:GOTO110
220 F=6
230 IFD=4THEN A=28:J=0:B=0:C=1:GOT
0110
240 IFD=5THEN A=38:J=0:B=4:C=6:GOT
0110
250 IFD=6THEN A=38:J=7:B=4:C=4:G=4
6:F=5:GOTO120
260 IFD=7THEN A=38:J=18:B=4:C=1:F=
3:GOTO110
270 F=6
280 IFD=8THEN A=56:J=0:B=0:C=1:GOT
0110
290 IFD>9THEN390
300 FORY=0TO3
310 LINE(66,9+Y)-(74+Y,1):LINE(66,
15+Y)-(77-Y,26)
320 IFY=3THEN340
330 LINE(66,13+Y)-(77,2+Y):LINE(66
,14-Y)-(77,25-Y)
340 NEXT
350 FORY=7TO2STEP-1:M=M+Y
360 FORU=66TO77
370 PRESET(U,M):NEXTU,Y
380 D=10
390 IFD=10THEN A=84:J=0:B=0:C=1:GO
TO110
400 IFD=11THEN A=94:J=0:B=4:C=6:GO
TO110
410 IFD=12THEN A=94:B=0:C=6:E=3:J=
13:GOTO110
420 IFD=13THEN A=94:B=4:C=1:F=2:J=
22:E=1:GOTO110
430 FORI=0TO2
440 LINE(119,26-I)-(112,19-I):LINE
(112,I+1)-(119,8+I):LINE(112,9-I)-
(119,16-I)
450 NEXTI
460 LINE(112,19)-(112,13):LINE-(11
5,16):LINE-(115,20):LINE-(119,20)
470 LINE(112,5)-(112,11):LINE(119,
10)-(119,4)
480 GOTO600
490 PSET(3+X,29)
500 PSET(3+X,30)
510 LINE(1+X,31)-(3+X,31)
520 LINE(1+X,28)-(3+X,28):PRESET(4
-(2*K)+X,28)
530 LINE(1+X,28)-(1+X,31):K=0
540 X=X+4:RETURN
550 PSET(3+X,31)
560 LINE(1+X,30)-(3+X,30):PSET(3+X
,29):GOTO520
570 PSET(2+X,30):GOTO510
580 LINE(3+K+X,28)-(3+K+X,31):K=0
590 LINE(2+X,29)-(3+X,29-K):GOTO53
0
600 X=35:K=0:GOSUB510:GOSUB490:GOS
UB560
610 LINE(48,28)-(49,31):LINE-(50,2
8):X=X+4
620 K=1:GOSUB590:GOSUB530:X=X-2
630 GOSUB500:GOSUB580:GOSUB590:X=X
+1:GOSUB510:PSET(75,31)
640 X=X+2:K=1:GOSUB580:X=X+1:GOSUB
550:K=1:GOSUB590:GOSUB500:K=1:GOSU
B490
650 GOSUB570:GOSUB590
660 CLEAR500
670 FORU=0TO200:BEEPU+(-1)^U ,1:NE
XT
680 FORU=200TO0:BEEPU+(-1)^U,1:NEX
T
690 '==============
700 'DEF. CARACTERES
710 '==============
720 DIMC$(12),E$(4,12),G(2),XX$(10
),YY$(10)
730 '=============
740 '=les couleurs=
750 '=============
760 FONT$(224)="0,56,56,16,124,124
,16,56770 FONT$(225)="0,40,124,124
,124,56,16,16
780 FONT$(226)="0,16,56,124,124,12
4,16,56
790 FONT$(227)="0,16,56,124,124,56
,16,0
800 '=============
810 ' presentateur
820 '=============
830 FONT$(141)="252,0,0,0,0,12,28,
60"
840 FONT$(142)="56,56,24,8,16,16,2
4,24"
850 FONT$(143)="4,4.0,0,0,0,0,0
860 FONT$(144)="252,0,0,0,252,252,
124,124
870 FONT$(145)="60,0,196,68,16,16,
84,124"
880 FONT$(146)="0,56,144,128,124,0
,0,0"
890 FONT$(147)="252,0,0,0,128,224,
240,248
900 FONT$(148)="248,56,176,32,16,1
6,48,48"
910 FONT$(149)="64,64,128,128,0,0,
0,0
920 '=============
930 'Valeurs cartes
940 '=============
950 DATA2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A
960 FONT$(140)="252,0,16,48,80,16,
48,120970 FONT$(240)="16,48,80,16,
48,120,0,252980 FONT$(128)="252,0,
124,76,28,112,100,124"
990 FONT$(228)="124,76,28,112,100,
124,0,752
1000 FONT$(129)="252,0,124,68,28,1
2,68,124"
1010 FONT$(229)="124,68,28,12,68,1
24,0,252
1020 FONT$(130)="252,0,8,24,56,104
,124,8"
1030 FONT$(230)="8,24,56,104,124,8
,0,2521040 FONT$(131)="252,0,124,9
6,120,12,76,120
1050 FONT$(231)="124,96,120,12,76,
120,0,252
1060 FONT$(132)="252,0,60,96,120,1
08,108,56"
1070 FONT$(232)="60,96,120,108,108
,56,0,252
1080 FONT$(133)="252,0,124,124,12,
24,48,48"
1090 FONT$(233)="124,124,12,24,48,
48,0,252
1100 FONT$(134)="252,0,124,108,56,
124,108,124"
1110 FONT$(234)="124,108,56,124,10
8,124,0,252
1120 FONT$(135)="252,0,56,108,108,
60,12,120"
1130 FONT$(235)="56,108,108,60,12,
120,0,252
1140 FONT$(136)="252,0,92,92,84,84
,92,92"
1150 FONT$(236)="92,92,84,84,92,92
,0,2521160 FONT$(137)="252,0,108,1
08,108,40,40,16"
1170 FONT$(237)="108,108,108,40,40
,16,0,252
1180 FONT$(138)="252,0,120,60,36,3
6,60,120"
1190 FONT$(238)="120,60,36,36,60,1
20,0,252
1200 FONT$(139)="252,0,124,100,124
,120,92,68
1210 FONT$(239)="124,100,124,120,9
2,68,0,252
1220 FONT$(250)="8,4,4,16,20,48,52
,28
1230 FONT$(251)="96,128,192,32,240
,112,240,224
1240 FONT$(252)="252,0,124,100,100
,100,100,124
1250 CLS:FORI=1TO10:PRINTCHR$(250)
;CHR$(251);:NEXT
1260 PRINT"desirez vous savoir La
regle de ce jeu ?";
1270 FORI=1TO9:PRINTCHR$(250);CHR$
(251);:NEXT
1280 J$=INKEY$:IFJ$="N"THENCLS:GOT
O 1570ELSEIFJ$<>"O"THEN1280
1290 '=============
1300 '== La regle ==
1310 '=============
1320 :CLS:PRINTCHR$(250);CHR$(251)
;" Ce jeu consiste";CHR$(250);CHR$
(251);
1330 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"  a
 deviner la  ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1340 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"la
valeur de la ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1350 PRINTCHR$(250);CHR$(251);" ca
rte suivante ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1360 IFINKEY$=""THEN1360
1370 PRINTCHR$(250);CHR$(251);" a
chaque bonne ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1380 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"rep
onse 10000 Fr";CHR$(250);CHR$(251)
;
1390 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"de
plus en jeu  ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1400 IFINKEY$=""THEN1400
1410 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"Dan
s le cas cont";CHR$(250);CHR$(251)
;
1420 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"rai
re perte de  ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1430 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"tou
s vos gains !";CHR$(250);CHR$(251)
;
1440 IFINKEY$=""THEN1440
1450 CLS:PRINTCHR$(250);CHR$(251);
" Vous jouez 10  ";CHR$(250);CHR$(
251);
1460 PRINTCHR$(250);CHR$(251);" fo
is de suite .";CHR$(250);CHR$(251)
;
1470 IFINKEY$=""THEN1470
1480 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"Les
 cartes jouee";CHR$(250);CHR$(251)
;
1490 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"s n
e sont pas   ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1500 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"rem
ises en jeu !";CHR$(250);CHR$(251)
;
1510 IFINKEY$=""THEN1510
1520 PRINTCHR$(250);CHR$(251);" Re
pondez a la  ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1530 PRINTCHR$(250);CHR$(251);"que
stion (<ou>?)";CHR$(250);CHR$(251)
;
1540 PRINTCHR$(250);CHR$(251);" gr
ace au stick ";CHR$(250);CHR$(251)
;
1550 IFINKEY$=""THEN1550
1560 CLS:PRINT:PRINT"  Bonne chanc
e !! ":FORI=0TO100:NEXT:CLS
1570 'COULEURS
1580 FORA=0TO3
1590 B$(A)=CHR$(224+A)
1600 '=============
1610 '==== JEU ====
1620 '=============
1630 FORD=0TO12
1640 READC$(D)
1650 E$(A,D)=C$(D)+B$(A)
1660 NEXTD:RESTORE:NEXTA
1670 RESTORE2640:GOSUB2640
1680 GOSUB2390:GOSUB2550
1690 '= 1e TIRAGE =
1700 I=1:GOSUB2160
1710 GOSUB2570
1720 FORK=1TO10
1730 LOCATE0,0:IFK=1THENPRINTCHR$(
140);ELSEPRINTCHR$(126+K);
1740 '= AFFICHAGE =
1750 QW$="        Pour "+STR$(J+10
000)+" Fr. < ou > ?"
1760 FORJJ=1TOLEN(QW$)-7
1770 LOCATE12,0:BEEP12,2:BEEP10,1
1780 PRINTMID$(QW$,JJ,8);
1790 NEXTJJ
1800 ST=STICK(0):IFST=3ORST=7THEN1
810ELSE1800
1810 '= 2e TIRAGE =
1820 I=2:GOSUB2160
1830 GOSUB2570
1840 '=============
1850 '= RESULTATS =
1860 '=============
1870 IFG(2)=G(1)THEN1820
1880 IFG(2)>G(1)THENIFST=3THEN2010
1890 IFG(2)<G(1)THENIFST=7THEN2010
1900 '=== PERTE ===
1910 GOSUB2550
1920 PRESET(75,26):PRESET(78,18):P
RESET(72,18)
1930 PSET(72,19):PSET(71,20):PSET(
78,19):PSET(79,20):PSET(73,26):PSE
T(77,26)
1940 GOSUB2710:LOCATE 12,0:PRINTXX
$(D);
1950 PG$="PERDU!":GOSUB2340:GOSUB2
220:GOSUB2230
1960 J=0:LOCATE1,3:PRINTJ;"Fr.   "
;:FORG=0TO500:NEXTG
1970 FORG=1TO2:FORT=0TO8STEP2:LOCA
TET,G:PRINT"  ":BEEP5,2:NEXTT,G
1980 FORG=0TO500:NEXTG:GOSUB2220:G
OSUB2390:GOSUB2570
1990 NEXTK:GOTO2110
2000 '=== GAINS ===
2010 GOSUB2550
2020 PRESET(75,26):PRESET(78,18):P
RESET(72,18):PRESET(73,23):PRESET(
73,22)
2030 PRESET(77,22):PRESET(77,23):P
SET(73,24):PSET(77,24)
2040 GOSUB2710:LOCATE 12,0:PRINTYY
$(D);
2050 J=J+10000:PG$="GAGNE!":GOSUB2
340:GOSUB2220:GOSUB2230
2060 FORG=0TOJ/5000:BEEP12,1:BEEP7
,2:NEXT:GOSUB2220:GOSUB2390:GOSUB2
570:NEXTK
2070 '=== TOTAL ===
2080 CLS:PRINT" Le canon X-07 a Le
   plaisir de vous"
2090 PRINT" offrir ce bout de
   papelar";
2100 FORI=0TO1000:NEXT
2110 GOSUB2770
2120 J=0:CLS:RESTORE950:GOTO1580
2130 '=============
2140 '=== Cartes ==
2150 '=============
2160 G(I)=INT(RND(0)*13):IFG(I)<=0
THEN2160
2170 F=INT(RND(1)*4):IFE$(F,G(I))=
""THEN2160
2180 NN$=E$(F,G(I))
2190 '=ELIMINATION=
2200 E$(F,G(I))="":RETURN
2210 '==== del ====
2220 FORG=0TO3:LOCATE0,G:PRINT"
   ";:NEXTG:RETURN
2230 '==============
2240 '= 3e TABLEAU =
2250 '==============
2260 LOCATE2,0:PRINTPG$:LOCATE0,1
2270 IFJ=0THEN2320
2280 P=0:FORW=1TOJ/10000
2290 IFW>5ANDP=0THENLOCATE 0,2:P=1
2300 PRINTCHR$(250);CHR$(251);:NEX
TW
2310 LOCATE 0,3:PRINTJ;"Fr.";
2320 RETURN
2330 '=== GAINS ===
2340 G(1)=G(2)
2350 RETURN
2360 '==============
2370 '= 2e tableau =
2380 '==============
2390 LINE(23,1)-(23,30):LINE(55,1)
-(55,30)
2400 LINE(24,0)-(54,0):LINE(24,31)
-(54,31)
2410 LINE(18,7)-(23,7):LINE(17,8)-
(17,31)
2420 LINE(12,14)-(17,14):LINE(11,1
5)-(11,31)
2430 FORG=0TO24STEP4
2440 IFG>12THENLINE(22,7+G)-(G-2,3
1):GOTO2460
2450 LINE(22,7+G)-(12,18+G)
2460 NEXT
2470 LINE(64,0)-(64,6)
2480 CIRCLE(91,25),2
2490 LINE(93,24)-(103,24):LINE(93,
26)-(103,26)
2500 LINE(104,25)-(108,25):LINE(98
,26)-(98,31):LINE(97,26)-(97,31)
2510 LINE(0,0)-(7,0):LINE-(7,9):LI
NE-(0,9)
2520 PSET(65,7):LINE(66,8)-(91,8):
LINE-(86,21):LINE-(100,8):LINE-(11
8,8)
2530 PSET(119,7)
2540 RETURN
2550 FORG=1TO3:LOCATE11,G:PRINTCHR
$(140+G);CHR$(143+G);CHR$(146+G);:
NEXTG
2560 RETURN
2570 LOCATE4,0:PRINTCHR$(128+G(I))
;:LOCATE8,0:PRINTCHR$(128+G(I));
2580 LOCATE 6,1:PRINTB$(F);
2590 LOCATE4,3:PRINTCHR$(128+G(I)+
100);:LOCATE8,3:PRINTCHR$(128+G(I)
+100);
2600 RETURN
2610 '==============
2620 '== Verbiage ==
2630 '==============
2640 DATA"Et merde","Putain !","Co
nnard!","La vache","Salope !","Enc
ule !"
2650 DATA"Oh non..","Patate !","Pt
it con","Tricheur"
2660 DATA"Chouette","Sensas !","Su
per !!","Extra !!","Le pied!","Au
poil!"
2670 DATA"Terrible","Yaouuh!!","Bo
n plan","Du fric!"
2680 FORG=1TO10:READXX$(G):NEXTG
2690 FORG=1TO10:READYY$(G):NEXTG
2700 RETURN
2710 D=INT(RND(0)*10)
2720 IFD<=0THEN2710
2730 RETURN
2740 '==============
2750 '=last tableau=
2760 '==============
2770 CLS:S=0
2780 LOCATE0,3:PRINT"(ecrire de ma
 part)";:LOCATE4,0:PRINT"cheque de
";
2790 FORI=1TO3:LOCATE1,I-1:PRINTCH
R$(140+I);CHR$(143+I);CHR$(146+I);
:NEXTI
2800 FORI=0TO23:PRESET(I,0):NEXT
2810 IFS=0THENSS=-34ELSESS=0
2820 FORI=0TO118+SS STEP4
2830 PSET(I,0+S):PSET(I+1,0+S):PSE
T(I+2,1+S):PSET(I+3,1+S)
2840 NEXT
2850 IFS<>30THENS=30:GOTO2810
2860 S=0
2870 FORI=0+INT(S/9.8)TO28STEP4
2880 PSET(0+S,I):PSET(0+S,I+1):PSE
T(1+S,I+2):PSET(1+S,I+3)
2890 NEXT
2900 IFS<>118THENS=118:GOTO2870
2910 LINE(83,0)-(83,9):LINE-(119,9
)
2920 LINE(83,0)-(119,0):LINE-(119,
11)
2930 J=J/10000
2940 IFJ>=10THENR=1:J=J/10
2950 IFJ=1THENR$=CHR$(140)ELSEIFJ=
0THENR$=CHR$(252) ELSE  R$=CHR$(12
6+J)
2960 FORI=1TO4+R
2970 R$=R$+CHR$(252)
2980 NEXTI
2990 LOCATE14,0:PRINTR$
3000 CIRCLE(15,12),11
3010 LOCATE5,1:PRINTJ*10^(4+R);"F"
;
3020 LOCATE5,2:PRINT"Payeur HHebdo
.";
3030 IFINKEY$=""THEN3030
3040 CLS:PRINT"Voulez vous rejouer
?  Oui------>[O]        Non------>[
N]"
3050 F$=INKEY$:IFF$=""THEN3050
3060 IFF$="O"THENRETURN
3070 IFF$<>"N"THEN3050
3080 PRINT"Dommage...Pssit,n'oubli
ez pas de voter  POKE RTL,merci!";
```



REGIME

Suite de la page 4

```
620  FORJ=1TOG:IFS$(J)=NS$THENK=J:
GOTO665
625 NEXT:CLS:PRINT" Pas de fiche o
uverte a ce nom !":FORI=1TO450:NEX
T
630 CLS:PRINT" Voici les noms des
fiches.Tapez[O]ou[N]pour la suppri
mer."
640 CONSOLE3,1:FORJ=1TOG:PRINTS$(J
);
645 GOSUB390:IFR$="O"THEN660
650 IFR$<>"N"THEN645ELSECLS:NEXTJ
655 CLS:PRINT"Il faudrait savoir";
:FORI=1TO500:NEXT:GOTO690
660 CLS:PRINT"O.K enregistre":FORI
=1TO400:NEXT:K=J
665 FORJ=KTOG-1:S$(J)=S$(J+1)
670 FORX=1TO4:S(J,X)=S((J+1),X):NE
XTX,J:G=G-1
690 CONSOLE0,4:GOTO100
700 IFG=0THENPRINT"   Il n'y a pas
de choix !!":FORI=1TO350:
NEXT:RETURN
705 PRINT" Donnez la quantite  (en
 gr) desiree de  chaque aliment"
710 CONSOLE3,1:FORI=1TOG
715 PRINTS$(I);:INPUTQ(I):Q(I)=Q(I
)/100
720 CA=S(I,1)*Q(I):PR=S(I,2)*Q(I)
725 LI=S(I,3)*Q(I):GL=S(I,4)*Q(I)
730 CT=CT+CA:PT=PT+PR:LT=LT+LI:GT=
GT+GL
735 NEXTI:CONSOLE0,4
740 IFPP=1THEN760
745 CLS:PRINT"  Avant de donner le
 resultat de votre"
750 PRINT" choix repondez aux  que
stions";:FORI=1TO350:NEXT
755 CLS:GOSUB200
760 CLS:PRINT"OK voici le resultat
de votre choix"
761 PRINT"tapez sur <ESPACE>  pour
 continuer ..";:GOSJB390
765 CLS:PRINT"Calories-->";CT:PRIN
T"Protides-->";PT
770 PRINT"Glucides-->";GT:PRINT"Li
pides--->";LT;
775 GOSUB390:GOSUB850
850 CLS
870 PRINT"Besoins->";BC;"Ca":PRINT
"Apport-->";CT;"Ca";:GOSUB390
875 CLS:PRINT"     Desirez vous":P
RINT"1:Modifier le menu"
880 PRINT"2:Editer le menu":PRINT"
3:Tout recommencer";:GOSUB260
882 IFA=3THENRUN20
883 IFA=1THENCT=0:PT=0:LT=0:GT=0:P
P=1:GOTO1000
885 GOTO2000
890 FORI=1TO150:R$=INKEY$:IFR$=CHR
$(32)THEN895ELSENEXT
895 RETURN
906 FORX=1TO4:S(J,X)=S((J+1),X)
1000 GOSUB100
1005 FORR=1TON:READN$:FORI=1TO4:RE
ADD(I):NEXTI
1010 GOSUB300
1025 GOSUB350
1040 GOSUB390
1045 IFR$="O"THEN1000
1050 IFR$=CHR$(32)THEN1070
1055 IFR$="G"ANDEA=0THEN1060ELSE10
40
1060 FORI=1TOG:IFN$=S$(I)THEN1070E
LSENEXT
1065 G=G+1:S$(G)=N$:FORI=1TO4:S(G,
I)=D(I):NEXTI:IFG=20THEN1100
1070 NEXTR
1099 GOTO1000
1100 CLS:PRINT"     Vous avez deja
     20 aliments":PRINT" Voici vo
tre choix"
1110 FORI=1TO400:NEXT:GOTO530
2000 Y=-(120+(G*25)):Y1=Y+50
2005 CLS:PRINT"Mettre l'imprimante
 en service et tapez      <ESPACE
>"
2010 IFINKEY$=" "THEN2015ELSE2010
2015 LPRINT[3,3]:LPRINTTAB(5)"Voic
i votre choix":LPRINT[1,2]
2020 LPRINTCHR$(18):LPRINT"I"
2025 LPRINT"I":LPRINT"D480,0":LPRI
NT"D480";",";Y
2030 LPRINT"D0";",";Y:LPRINT"D0,0"
2035 LPRINT"M0,-50":LPRINT"D480,-5
0"
2040 LPRINT"M480";",";Y1:LPRINT"D0
";",";Y1
2045 LPRINT"M180,0":LPRINT"D180";"
,";Y
2050 LPRINT"M180,-25":LPRINT"D480,
-25"
2055 FORI=0TO3:X=240+(60*I)
2065 LPRINT"M";X;",";-25:LPRINT"D"
;X;",";Y:NEXTI
2100 LPRINT"M60,-30":LPRINT"S";1:L
PRINT"PALIMENT"
2105 LPRINT"M250,-19":LPRINT"PREPA
RTITIONS"
2115 LPRINT"S0":RESTORE6000
2120 FORI=1TO5:READA$:X=123+(60*I)
```

Suite page 6

OTHELLO

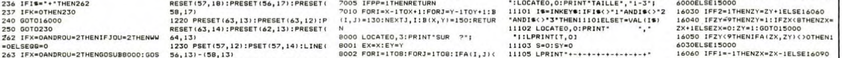
CANON X 07

Faites de votre CANON, un partenaire de choix à ce jeu connu mais néanmoins passionnant.

Stéphane MADRANGE

Mode d'emploi :
Tourne sur version CANON 16 Ko. Ce jeu offre les possibilités suivantes :
- 2 modes de jeu : à deux joueurs; l'ordinateur retourne les pions, change de joueur et teste la validité des coups. Contre CANON X-07; ce dernier vous propose 3 niveaux de difficulté.
- Sortie du damier sur imprimante X-710, après appui sur "P" lors de votre tour et choix de la taille d'impression (1 à 3).
- Sauvegarde d'une partie en cours; l'appui sur "1" lors de votre tour, éteint l'ordinateur et l'appui sur "ON" vous restitue la partie intacte.
Les déplacements du curseur sur le damier, s'effectuent à l'aide des flèches (évite les cases occupées et passe à la ligne suivante en mode droite et bas). Validez votre coup par appui sur F6 jusqu'au retournement des pions; si votre coup n'est pas valable, rien ne se passe. Si vous pensez ne pas pouvoir jouer, sortez du damier à l'extrême gauche et appuyez sur F6. L'ordinateur affiche "SUR ?" et vérifie. Si votre jeu est effectivement impossible, il change de joueur; dans le cas contraire, le curseur se place sur une case "possible".

```
1 '****************
2 '* Stephane ******
3 '* Madrange ******
4 '****************
5 '* Copyright 1/85*
6 '****************
7 '*    OTHELLO    *
8 '****************
30 KEY$(6)="---+"
50 CLEAR5000
60 DEFINTA-Z
70 CONSOLE,,,0,1
100 GOSUB1000:X=1:Y=1:Z=0
102 X1=(X-1)*6+39:Y1=(Y-1)*4+1
103 FORJ=Y1-1TOY1+1:LINE(X1-2,J)-(
X1+2,J):NEXT
104 SC=0:XSC=0:PO=0:X=1:PP=1:PM=2:
JOU=2:QQ=1:WW=1
105 A1=3:B1=3:A2=6:B2=6
106 IFROU=2THENZ=1:GOTO211
107 IFZ=0THENGOTO211
110 IFX<3THENA1=1
111 IFX>6THENA2=8
112 IFY<3THENB1=1
113 IFY>6THENB2=8
114 IFZ>11THENA1=1:B1=1:A2=8:B2=8
115 IFNIV=1THENGOSUB9000
119 SC=0:XSC=0:YSC=0:PO=0:X=0:Y=0:
PP=1:PM=2:JOU=2:QQ=1
120 FORLI=A1TOA2
130 FORCO=B1TOB2
140 X=CO:Y=LI:IFA(CO,LI)<>0THENGOT
O180
150 PO=0:GOSUB1500
160 IFPO=0THENGOTO180
170 IFNIV=2THENIFB(CO,LI)>SCTHENSC
=B(CO,LI):XSC=CO:YSC=LI
172 IFNIV=1THENIFB(CO,LI)+PO/10>SC
THENSC=B(CO,LI)+PO/10:XSC=CO:YSC=L
I
174 IFNIV=3THENIFPO>SCTHENSC=PO:XS
C=CO:YSC=LI
180 NEXTCO,LI
190 IFXSC=0ANDA1>1THENA1=1:A2=8:B1
=1:B2=8:GOTO110
191 IFXSC=0THENQQ=0:GOTO210
200 X=XSC:Y=YSC:A(X,Y)=PP:LOCATE0,
0:PRINTX,Y:GOSUB2800
205 GOSUB1800
210 GOSUB900
211 IFZ<=1THENPP=2:PM=1:JOU=1:LOCA
TE16,2:PRINTCHR$(233):LOCATE16,1:P
RINT" "
213 GOTO218
215 FORI=1TO1000:NEXTI:LOCATE0,1:P
RINT"      ","      ","     ";
218 IFROU=2ANDJOU=2THENWW=1
219 IFROU=2ANDJOU=1THENQQ=1
220 PO=0:LOCATE0,0:PRINTX,Y:IFROU=
1THENWW=1
225 IFROU=1ANDB(X,Y)=150THENGOSUB7
000
230 K=STICK(0):F1=(K=7)-(K=3):F2=(
K=1)-(K=5):ZX=X:ZY=Y
235 I$=INKEY$:IFI$<>"+"THENIFI$="1
"THENSLEEPELSEIFI$="P"THENGOSUB111
00
236 IFI$="+"THEN262
237 IFK=0THEN230
240 GOTO16000
250 GOTO230
262 IFX=0ANDROU=2THENIFJOU=2THENWW
=0ELSEQQ=0
263 IFX=0ANDROU=2THENGOSUB8000:GOS
UB900:GOTO218
265 IFX=0ANDROU=1THENWW=0:GOSUB800
0:WW=0:GOSUB900:GOTO110
270 IFA(X,Y)<>0THEN230
280 PO=0:GOSUB1500:IFPO=0THEN230
290 GOSUB1800:GOSUB900
300 IFROU=2THENGOTO211
310 GOTO110
500 FORI=1TO1400:IFINKEY$<>""THENR
ETURNELSENEXT:RETURN
600 FORI=1TO400:IFINKEY$<>""THENRE
TURNELSENEXT:RETURN
900 GOSUB13000:GOSUB20000:IFPP=2TH
ENPP=1:PM=2:GOTO920ELSEPP=2:PM=1:G
OTO910
910 IFJOU=2THENJOU=1:LOCATE16,1:PR
INT" ";:LOCATE16,2:PRINTCHR$(233)
915 GOTO930
920 IFJOU=1THENJOU=2:LOCATE16,2:PR
INT" ";:LOCATE16,1:PRINTCHR$(144);
930 IFPO>0THENZ=Z+1
934 IFROU=2ANDZ>60THENGOTO5000
935 IFROU=1ANDZ>59THENGOTO5000
940 IFQQ=0ANDWW=0THENGOTO5000
960 RETURN
999 END
1000 CLS:LOCATE7,1:PRINT"OTHELLO";
:LINE(39,6)-(85,6):LINE-(85,16):LI
NE-(39,16)
1002 LINE-(39,6):GOSUB600
1003 FORI=40TO84:FORJ=7TO15:IFPOIN
T(I,J)=-1THENPRESET(I,J)ELSEPSET(I
,J)
1004 NEXTJ,I
1005 CLS:PRINT"Ecrit par","Stephan
e MADRANGE","Copyright 1/1985";:GO
SUB600
1010 DIMA(9,9),B(9,9)
1020  A(4,4)=1:A(4,5)=2:A(5,4)=2:A
(5,5)=1
1030 FONT$(233)="0,252,204,132,132
,204,252,0"
1040 FONT$(144)="0,0,48,120,120,48
,0,0"
1050 RESTORE
1060 FORI=1TO8:READC,D:NEXTI
1070 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:READA:B(I
,J)=A:NEXTJ,I
1075 CLS:PRINT"DESIRES-TU LIRE LA
 NOTICE DU JEU ?"
1076 I$=INKEY$
1077 IFI$<>"O"ANDI$<>"N"THEN1076EL
SEIFI$="O"THENGOSUB12000
1080 RESTORE
1081 CLS:PRINT"MODE DE JEU :","2 J
OUEURS    1]","CONTRE X-07  2]"
1082 I$=INKEY$:IFI$<>"1"ANDI$<>"2"
THEN1082ELSEROU=3-VAL(I$)
1083 IFROU=1THENCLS:PRINT"NIVEAU D
E JEU:","1:TRES BON","2:BON","3:DE
BUTANT";
1086 IFROU=1THENI$=INKEY$:IFI$<>"1
"ANDI$<>"2"ANDI$<>"3"THEN1086ELSEN
IV=VAL(I$)
1090 CLS:LINE(36,3)-(84,3):LINE(36
,7)-(84,7):LINE(36,11)-(84,11)
1100 LINE(36,15)-(84,15):LINE(36,1
9)-(84,19):LINE(36,23)-(84,23)
[110 LINE(36,27)-(84,27)
1120 LINE(36,0)-(36,30):LINE(84,0)
-(84,30)
1130 LINE(42,0)-(42,30):LINE(48,0)
-(48,30)
1140 LINE(54,0)-(54,30):LINE(60,0)
-(60,30)
1150 LINE(66,0)-(66,30):LINE(72,0)
-(72,30)
1190 LINE(78,0)-(78,30)
1200 FORI=11TO14:LINE(61,I)-(65,I)
:NEXTI:FORI=16TO18:LINE(55,I)-(59,
I):NEXTI
1210 PRESET(57,17):PRESET(57,16):P
RESET(57,18):PRESET(56,17):PRESET(
58,17)
1220 PRESET(63,13):PRESET(63,12):P
RESET(63,14):PRESET(62,13):PRESET(
64,13)
1230 PSET(57,12):PSET(57,14):LINE(
56,13)-(58,13)
1240 PSET(63,16):PSET(63,18):LINE(
62,17)-(64,17)
1250 IFROU=1THENLOCATE15,0:PRINT"X
-07";:LOCATE15,3:PRINT"TOI";
1260 IFROU=2THENLOCATE15,0:PRINT"J
no1";:LOCATE15,3:PRINT"Jno2";
1270 RETURN
1500 RESTORE
1510 FORBOU=1TO8:READC,D:A=1
1520 IFA(X+C,Y+D)=PPTHEN1580
1530 IFA(X+C,Y+D)=PMTHEN1540ELSE15
70
1540 IFC=0THEN1550ELSEC=SGN(C)*(AB
S(C)+1)
1550 IFD=0THEN1560ELSED=SGN(D)*(AB
S(D)+1)
1560 A=A+1:GOTO1530
1570 IFA(X+C,Y+D)=PPTHENPO=PO+2*(A
-1)
1580 NEXTBOU
1590 RETURN
1800 RESTORE
1810 'COMPTEUR
1820 FORBOU=1TO8:READC,D:A=1
1830 IFA(X+C,Y+D)=PPTHEN1900
1840 IFA(X+C,Y+D)=PMTHEN1850ELSE18
90
1850 IFC=0THEN1860ELSEC=SGN(C)*(AB
S(C)+1)
1860 IFD=0THEN1870ELSED=SGN(D)*(AB
S(D)+1)
1870 A=A+1
1880 GOTO1840
1890 IFA(X+C,Y+D)=PPTHENGOSUB1930
1900 NEXTBOU
1920 RETURN
1930 FORV=0TOA-1
1940 A(X+V*C/A,Y+V*D/A)=PP
1950 X1=(X+V*C/A-1)*6+39:Y1=(Y+V*D
/A-1)*4+1
1960 GOSUB2810
1970 NEXTV
1980 PO=PO+A-1
1990 RETURN
2800 X1=(X-1)*6+39:Y1=(Y-1)*4+1
2810 IFJOU=2THEN2820ELSE2860
2820 LINE(X1-1,Y1)-(X1+1,Y1):PSET(
X1,Y1-1):PSET(X1,Y1+1):PRESET(X1-2
,Y1-1)
2830 PRESET(X1-2,Y1):PRESET(X1-2,Y
1+1):PRESET(X1-1,Y1-1):PRESET(X1-1
,Y1+1)
2840 PRESET(X1+1,Y1-1):PRESET(X1+1
,Y1+1):PRESET(X1+2,Y1-1):PRESET(X1
+2,Y1+1)
2850 PRESET(X1+2,Y1):RETURN
2860 FORI=-1TO1:LINE(X1-2,Y1+I)-(X
1+2,Y1+I):NEXTI
2870 PRESET(X1,Y1-1):PRESET(X1,Y1)
:PRESET(X1,Y1+1):PRESET(X1-1,Y1)
2880 PRESET(X1+1,Y1):RETURN
5000 S=0:SY=0
5001 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:IFA(I,J)=
1THENS=S+1ELSEIFA(I,J)=2THENSY=SY+
1
5010 NEXTJ,I:CLS
5011 IFROU=1THENPRINT"X-07 :";S,"T
OI  :";SY
5012 IFROU=2THENPRINT"JOUEUR No1 :
";S,"JOUEUR No2 :";SY
5020 PRINT"DESIRES-TU GARDER LEDAM
IER SUR PAPIER ?";
5030 I$=INKEY$:IFI$<>"O"ANDI$<>"N"
THEN5030ELSEIFI$="O"THENCLS:GOSUB1
1100
5040  CLS:PRINT:PRINT"UNE AUTRE PA
RTIE ?"
5050 I$=INKEY$:IFI$<>"O"ANDI$<>"N"
THEN5050ELSEIFI$="O"THENRUNELSEOFF
7000 IFB(X,Y)<>150THENRETURN
7001  IFZ<3THENRETURN
7002 IFA(X,Y)<>1THENRETURN
7005 IFPP=1THENRETURN
7010 FORI=X-1TOX+1:FORJ=Y-1TOY+1:B
(I,J)=130:NEXTJ,I:B(X,Y)=150:RETUR
N
8000 LOCATE0,3:PRINT"SUR  ?";
8001 EX=X:EY=Y
8002 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:IFA(I,J)<
>0THENNEXTJ,I:GOTO8020
8005 PO=0:X=I:Y=J:GOSUB1500
8006 IFPO>0THENLOCATE0,1:PRINT"TU
","PEUX","JOUER ";:GOSUB13000ELSE8
010
8007 ZX=X:ZY=Y:X=EX:Y=EY
8008 FORI=1TO1000:NEXTI:LOCATE0,1:
PRINT"     ","     ","    ";
8009 IFROU=2ANDJOU=2THENWW=1:GOTO1
5000ELSEQQ=1:GOTO15000
8010 NEXTJ,I
8020 LOCATE0,3:PRINT"      ";
8030 X=EX:Y=EY:RETURN
9000 M=1:A$="":IFZ<15THENRETURN
9005 FORJ=1TO2:FORI=1TO8:A$=A$+STR
$(A(M,I)):NEXTI
9010 IFA$=" 0 0 2 1 1 1 0 0"THENB(
M,2)=5:GOTO9030
9015 IFA$=" 0 0 1 1 2 2 0 0"THENB(
M,7)=5:GOTO9030
9016 IFA$=" 0 0 1 2 2 2 0 0"THENB(
M,7)=5:GOTO9030
9017 IFA$=" 0 0 2 2 2 1 0 0"THENB(
M,2)=5:GOTO9030
9020 IFA$=" 0 0 1 1 1 2 0 0"THENB(
M,7)=5:GOTO9030
9025 IFA$=" 0 0 2 2 1 1 0 0"THENB(
M,2)=5:GOTO9030
9027 B(M,7)=2:B(M,2)=2
9030 A$="":M=M+7:NEXTJ
9040 A$="":N=1
9050 FORJ=1TO2:FORI=1TO8:A$=A$+STR
$(A(I,N)):NEXTI
9060 IFA$=" 0 0 2 1 1 1 0 0"THENB(
2,N)=5:GOTO9078
9065 IFA$=" 0 0 1 1 2 2 0 0"THENB(
7,N)=5:GOTO9078
9066 IFA$=" 0 0 1 2 2 2 0 0"THENB(
7,N)=5:GOTO9078
9067 IFA$=" 0 0 2 2 2 1 0 0"THENB(
2,N)=5:GOTO9078
9070 IFA$=" 0 0 1 1 1 2 0 0"THENB(
7,N)=5:GOTO9078
9075 IFA$=" 0 0 2 2 1 1 0 0"THENB(
2,N)=5:GOTO9078
9077 B(7,N)=2:B(2,N)=2
9078 A$=""
9080 N=N+7:NEXTJ
9100 M=2:A=0:A$="":N1=2:N2=2:N3=7:
N4=7
9110 FORJ=1TO2:FORI=1TO8:IFM=2THEN
A=A(I,I)ELSEA=A(9-I,I)
9120 A$=A$+STR$(A):NEXTI
9130 IFA$=" 0 0 1 1 1 1 0 0"THENB(
N1,N2)=5:B(N3,N4)=5:GOTO9300
9150 IFA$=" 0 0 2 1 1 1 0 0"THENB(
N1,N2)=5:GOTO9300
9160 IFA$=" 0 0 2 2 1 1 0 0"THENB(
N1,N2)=5:GOTO9300
9170 IFA$=" 0 0 2 2 2 1 0 0"THENB(
N1,N2)=5:GOTO9300
9180 IFA$=" 0 0 1 2 2 2 0 0"THENB(
N3,N4)=5:GOTO9300
9190 IFA$=" 0 0 1 1 2 2 0 0"THENB(
N3,N4)=5:GOTO9300
9200 IFA$=" 0 0 1 1 1 2 0 0"THENB(
N3,N4)=5:GOTO9300
9250 B(N1,N2)=3:B(N3,N4)=3
9300 M=7:N1=7:N2=2:N3=2:N4=7:A$=""
9310 NEXTJ:RETURN
10000 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1
,1,-1,0,-1,-1
10010 DATA150,2,100,21,21,100,2,15
0,2,1,10,9,9,10,1,2
10020 DATA100,10,60,25,25,60,10,10
0,21,9,25,0,0,25,9,21
10030 DATA21,9,25,0,0,25,9,21,100,
10,60,25,25,60,10,100
10040 DATA2,1,10,9,9,10,1,2,150,2,
100,21,21,100,2,150
11000 FORI=1TO50:NEXTI:RETURN
11100 LPRINT[3,0]:LPRINT"  OTHELLO
":LOCATE0,0:PRINT"TAILLE","1-3";
11101 I$=INKEY$:IFI$<>"1"ANDI$<>"2
"ANDI$<>"3"THEN11101ELSET=VAL(I$)
11102 LOCATE0,0:PRINT"       ","
 ";:LPRINT[T,0]
11103 S=0:SY=0
11105 LPRINT"+-+-+-+-+-+-+-+-+"
11110 FORJ=1TO8
11130 LPRINT"!";
11140 FORI=1TO8
11150 IFA(I,J)=1THENLPRINT"O!";:S=
S+1
11160 IFA(I,J)=2THENLPRINT"X!";:SY
=SY+1
11170 IFA(I,J)=0THENLPRINT" !";
11180 NEXTI
11185 LPRINT" ":NEXTJ
11190 LPRINT"+-+-+-+-+-+-+-+-+"
11200 IFROU=1THENLPRINT"X-07 :";S;
"    O","TOI  :";SY;"    X"
11210 IFROU=2THENLPRINT"JOUEUR  No
1 :";S;" O","JOUEUR No2 :";SY;"X"
11220 RETURN
12000 'NOTICE
12010 CLS:PRINT"DANS CE JEU TU TE
  DIRIGES A L'AIDE DESFLECHES,":GO
SUB500:CLS
12020  PRINT"LA TOUCHE CENTRALE  S
ERVANT A TE METTRE A L'ENDROIT CHO
ISI":GOSUB500
12030 CLS:PRINT"POUR CELA APPUIE
  DESSUS SANS LA      RELACHER ...
 ":GOSUB500
12040 CLS:PRINT"SI TON PION NE
  S'AFFICHE PAS C'EST QUE TU N'AS
PAS..":GOSUB500
12050 CLS:PRINT"LE DROIT DE TE
  METTRE LA.(ex:aucun pion retourn
able)":GOSUB500
12060 CLS:PRINT"LA COLONNE DE GAUC
HESERT AUX DEPLACEMENTS ET  ...  "
:GOSUB500
12070 CLS:PRINT"LORSQUE L'ON PENSE
  NE PAS POUVOIR JOUER...":GOSUB50
0
12080 CLS:PRINT"(curseur positionn
e a gauche de        l'echiquier.
)":GOSUB500
12090 CLS:PRINT"(un O apparait en
  haut a gauche )":GOSUB500
12100 CLS:PRINT"APPUIE ALORS SUR L
A TOUCHE CENTRALE  ...":GOSUB500
12110 CLS:PRINT"TON CANON VERIFIE
SITU NE PEUX PAS JOUER":GOSUB500
12120 CLS:PRINT"SI C'EST POSSIBLE
ILTE PLACE SUR UNE    CASE POSSIBL
E":GOSUB500
12130  CLS:PRINT"POUR CONSERVER UN
    EXEMPLAIRE DU DAMIERAPPUIE SUR
'P'":GOSUB500
12140 CLS:PRINT"A LA PLACE DE JOUE
R (3 TAILLES D'IMPRESSION) ":GOSUB
500
12150 CLS:PRINT"SI TU VEUX ARRETER
  LA PARTIE ET LA     REPRENDRE +
TARD,":GOSUB500
12160 CLS:PRINT"APPUIE SUR '1'; PO
URLA REPRENDRE APPUIE SUR 'ON' ":G
OSUB500
12170 CLS:PRINT"ET MAINTENANT
     bonne chance  !!! ":GOSUB500
12180 GOSUB13000:GOSUB13000:RETURN
13000 OUT242,0:OUT243,0:OUT244,78
13010  FORI=20TO250STEP5:FORJ=1TO2
55STEPI
13020 OUT242,J:OUT242,255-J:NEXTJ,
I:BEEP0,1:RETURN
15000 IFA(X,Y)<>0THENGOTO15020
15005 X1=(X-1)*6+39:Y1=(Y-1)*4+1
15010 FORI=X1-2TOX1+2:FORJ=Y1-1TOY
1+1:PRESET(I,J):NEXTJ,I
15020 X=ZX:Y=ZY
15030 X1=(X-1)*6+39:Y1=(Y-1)*4+1
15040 FORJ=Y1-1TOY1+1:LINE(X1-2,J)
-(X1+2,J):NEXT:GOTO220
16000 IFF1=1THENZX=ZX+F1ELSE16030
16010 IFZX=9THENZX=1:IFZY<8THENZY=
ZY+1ELSEZY=8:ZX=0:GOTO15000
16020 IFZX<9THENIFA(ZX,ZY)<>0THEN1
6000ELSE15000
16030 IFF2=1THENZY=ZY+1ELSE16060
16040 IFZY=9THENZY=1:IFZX<8THENZX=
ZX+1ELSEZX=0:ZY=1:GOTO15000
16050 IFZY<9THENIFA(ZX,ZY)<>0THEN1
6030ELSE15000
16060 IFF1=-1THENZX=ZX-1ELSE16090
16070 IFZX=-1THENZX=0:GOTO15000
16080 IFZX>-1THENIFA(ZX,ZY)<>0THEN
16060ELSE15000
16090 IFF2=-1THENZY=ZY-1
16100 IFZY=0THENZY=1:ZX=0:GOTO1500
0
16110 IFZY>0THENIFA(ZX,ZY)<>0THEN1
6090ELSE15000
16120 GOTO220
20000 G1=0:G2=0
20010 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:IFA(I,J)
=1THENG1=G1+1ELSEIFA(I,J)=2THENG2=
G2+1
20020 NEXTJ,I:IFG1=0ORG2=0THENGOTO
5000ELSERETURN
```



REGIME

Suite de la page 5

```
2125 LPRINT"M";X;",";-36
2130 LPRINT"P";A$:NEXTI
2132 FORI=1TO5:READA$:X=123+(60*I)
2134 LPRINT"M";X;",";-46
2136 LPRINT"P";A$:NEXTI
2140 LPRINT"H":LPRINTMO,-50"
2145 FORJ=1TOG:Z=-(50+(25*J)):LPRI
NT"S1,C1"
2150 LPRINT"M10";",";Z:LPRINT"P";S
$(J)
2152 Q=Q(J)*100
2155 LPRINT"M180";",";Z:LPRINT"P";
Q:QT=QT+Q
2160 FORI=1TO4:C(I)=INT(S(J,I)*Q(J
)):TC(I)=TC(I)+C(I)
2165 X=180+(60*I)
2170 LPRINT"M";X;",";Z:LPRINT"P";C
(I)
2175 NEXTI,J:Z=Z-55
2180 LPRINT"M10";",";Z:LPRINT"PTOT
AL -->"
2185 LPRINT"M180";",";Z:LPRINT"P";
QT
2190 FORI=1TO4:X=180+(60*I)
2195 LPRINT"M";X;",";Z:LPRINT"P";T
C(I):NEXTI
2200 LPRINT:LPRINT:LPRINT"A":LPRIN
TCHR$(17)
2205 LPRINT[2,3]:LPRINT"Votre beso
in en calories est de ->";BC
2290 END
5100 DATAAGNEAU,255,19,20,0,BOEUF,
180,17,20,.5,VEAU,175,18,11,.5
5101 DATACHEVAL,110,22,2,1,PORC,29
0,16,25,.5,POULET,150,21,7,1
5102 DATALAPIN,175,22,10,.5,FOIE D
E VEAU,137,19,5,4
5103 DATAROGNONS,125,17,6,.5,JAMBO
N,330,15,31,.5,TRIPES,94,19,2,0
5104 DATABOUDIN,370,15,35,0,PATE D
E FOIE,455,14,42,5
5106 DATARILLETTE,600,22,57,0,SAUC
ISSON,230,17,18,0
5107 DATASAUCISSE,420,15,40,0
5200 DATAAIGLEFIN,74,17,.3,0,COLIN
,86,17,2,0,LIMANDE,73,16,1,0
5201 DATASOLE,73,16,1,0,MAQUEREAU,
128,14,8,0,MERLAN,69,16,.3,0
5202 DATACABILLAUD,63,15,.3,0,SARD
INE(f),174,21,10,0
5203 DATASARDINE(h),225,25,13.5,1,
THON(f),225,27,13,0
5204 DATATHON(h),217,58,28,12,SAUM
ON(f),200,22,12,0
5205 DATASAUMON(b),170,20,9,0,MOUL
ES,72,12,1.7,2
5206 DATACRABE,83,16,1.5,2,CREVETT
ES,96,21,1.3,0
5300 DATAMAIS(b),354,9.5,4.4,69,RI
Z BLANC,354,7.6,1.7,77
5301 DATAARTICHAUT,64,3.4,3,12,ASP
ERGE,26,2.2,.2,4
5302 DATAAUBERGINE,29,1.3,.2,5.5,P
ATES,375,13,1.4,76
5304 DATABETTERAVE,40,1.6,.1,8,CAR
OTTE,42,1.2,.3,9
5305 DATACHAMPIGNON,43,1.2,.3,6,CH
OU,34,1.8,.3,6
5306 DATACH. BRUXELLE,54,4,.07,8,C
ONCOMBRE,12,.7,.1,2
5307 DATAENDIVES,22,1.5,.1,4,TOMAT
ES,22,1,.3,4
5308 DATAEPINARD,25,2.3,.3,3.2,HAR
IC. VERT,39,2.4,.2,7
5309 DATAHa. VERT(b),21,1,.1,4,LAI
TUE,18,1.2,.2,3
5310 DATALENTILLE,336,24,1.8,56,PO
IREAU,42,4,.4,8
5311 DATAP de TERRE,86,2,.1,19,FRI
TES,400,5,19,52
5400 DATAORANGE,44,.7,.2,9,MANDARI
NE,44,.7,.2,9
5401 DATAPOMME,52,.3,.35,12,BANANE
,90,1.4,.5,20
5402 DATAPOIRE,61,.4,.4,14,PRUNE,6
4,.8,.1,10
5403 DATARAISIN,81,1,1,17,PECHE,52
,.5,.1,12
5404 DATAFRAISE,40,.7,.6,7,FRAMBOI
SE,40,.7,.6,7
5405 DATAANANAS(f),51,.5,.2,13,ANA
NAS(b),96,.4,.2,23
5406 DATAABRICOT,44,.8,.1,10,FRUIT
S SECS,275,0,0,0
5407 DATAMELON,31,.8,.2,7
5500 DATAOEUF,162,13,12,.6,BEURRE,
752,.7,83,.6
5501 DATALAIT ECREME,36,3.5,.2,5,C
REME FRAICHE,298,3,30,4
5502 DATAYAOURT,52,4,4.4,0,From BL
ANC,45,8,9,4
5503 DATACAMEMBERT,290,18,23,4,BRI
E,290,18,23,4
5504 DATAGRUYERE,400,29,30,2.3,ROQ
UEFORT,410,23,34,2
5505 DATACHEVRE,340,25,20,15
5600 DATAPAIN,245,7,1,52,BISCOTTES
,362,10,2.5,75
5601 DATAFARINE,340,11,2,71,F1 D'A
VOINE,367,14,5,67
5602 DATAPAIN D'EPICE,354,9,3.3,72
,BISCUITS,435,7,12,75
5603 DATASEMOULE,375,13,1,76,5
6000 DATA QUANTITE, CALORIES, PROT
IDES, LIPIDES,GLUCIDES
6005  DATAEN Gr,TOTALES,EN Gr,EN G
r,EN Gr
```

ENERGIC

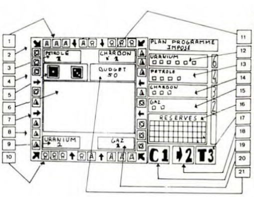
Prouvez vos compétences de chef d'état, en menant à bien le programme énergétique qu'impose votre nation.

Guy DECHELETTE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation et le second (à sauvegarder par SAVE"ENERGIC"), le programme principal. A noter l'excellente qualité graphique de ce jeu, qui se joue de 2 à 4 joueurs. Vous avez à gauche, la table de jeu et à droite, votre plan programme imposé, ainsi que les réserves énergétiques accumulées. En début de jeu, chaque chef d'état dispose de 4 cartes, 25 millions de dollars, 1 pion, 1 plan programme imposé. A chaque tour, les pions des joueurs avancent du nombre de cases indiqué par les dés, lancés par l'ordinateur. Lorsque les cases 17, 19, 20 clignotent, vous avez trois possibilités :
1-consulter vos cartes en tapant "1". Les cartes dont vous disposez apparaissent au milieu de l'écran. L'ordinateur vous demande votre choix ou le retour au menu.
2-Passer votre tour en tapant "2".
3-Effectuer des transactions. Vous pouvez vendre ou acheter des unités d'énergie correspondant à la case où se situe votre pion (maximum de 3 par tour). Soyez attentif à votre budget et au cours des énergies.
Le joueur gagnant aura rempli le plan programme imposé, multiplié par quatre son budget initial (soit 100 millions de dollars), tiré toutes ses cartes et épuisé ses réserves.

- Cases énergie : 8 de chaque énergie; gaz, uranium, pétrole, charbon.
- Cases fluctuation : Placé sur une de ces cases, faites fluctuer le cours de deux énergies, de la valeur de chacun des dés.
- Budget : varie suivant les achats et les ventes, ainsi que les redistributions de gains.
- Dé : l'ordinateur lance les dés et fait avancer le pion du joueur de la somme obtenu.
- Cours : les cours des énergies sont visibles en permanence et augmentent de 1 million de dollars lors de l'achat d'une énergie. Ils baissent d'autant lors de la vente.
- Plan programme imposé : s'affiche pour chaque joueur avec l'emplacement et le nombre d'unités de chaque énergie que l'on doit acquérir.
- Réserves : lorsque les emplacements d'unités d'une énergie sont remplis, les unités excédentaires sont mises en réserve.
- Cartes : certaines vous donnent ou vous prennent de l'argent, d'autres vous octroient ou vous retirent des unités, ou bien les deux à la fois. Les cartes "BOUM KRACH" provoquent le même effet que l'arrivée sur une case "fluctuation", mais la valeur des dés est remplacée par les chiffres indiqués sur la carte.
- Redistribution des gains : si le cours d'une énergie dépasse 10, alors les millions excédentaires sont multipliés par le nombre d'unités de cette énergie possédé par chaque joueur et additionnés au budget. Exemple : le cours du gaz vaut 8; vous disposez de 6 unités de GAZ alors que votre adversaire en a 3. De plus, vous avez une carte "BOUM KRACH" 6 et 5. Si vous augmentez le cours du gaz de 6, vous recevrez : 6 * (14-10) soit 24 millions et votre adversaire 12 millions (cours normal - 10 = excédent). C'est un moyen de renflouer ses finances, mais il faut auparavant avoir acquis toutes les unités de cette énergie, car à 10 millions de dollars, les énergies sont inabordables.

1-Case pétrole
2-Case fluctuation
3-Cours pétrole
4-Case uranium
5-Dés
6-Fenêtre visualisation
7-Case Fluctuation
8-Case charbon
9-Cours uranium
10-Case gaz
11-Cours charbon
12-Emplacement unités imposées uranium (6)
13-Emplacement unités imposées pétrole (4)
14-Emplacement unités imposées charbon (14)
15-Emplacement unités imposées gaz (2)
16-Emplacement unités en réserve
17-Case transactions (touche 3)
18-Case passe son tour (touche 2)
19-Case consultation cartes (touche 1)
20-Cours gaz
21-Budget




```
0 '*************************************
1 '* PROGRAMME DE PRESENTATION DU JEU *
2 '*          E N E R G I C           *
3 '*************************************
4 '
10 LOCATE0,0,0:GOTO 100
40 I=LEN(A$):LOCATEZ,W,0:FOR E=1 TO I:B$
=MID$(A$,E,1):B=ASC(B$):COLORC:PRINTGR$(
B);:NEXTE:RETURN
100 CLEAR,,93
108 DEFGR$(7)=8,20,20,38,38,79,79,255:'C
HARBON
109 DEFGR$(8)=6,11,157,174,70,137,209,23
8:'URANIUM
110 DEFGR$(9)=24,24,36,36,60,126,66,66:'
PETROLE
111 DEFGR$(10)=24,36,66,66,60,36,36,36:'
GAZ
118 DEFGR$(49)=0,8,8,24,24,24,24,0:'1
119 DEFGR$(50)=0,126,2,126,64,64,126,0:'
2
120 DEFGR$(51)=0,124,68,30,6,70,126,0:'3
121 DEFGR$(52)=0,124,68,68,68,126,12,0:'
4
122 DEFGR$(53)=0,126,64,126,6,70,126,0:'
5
150 DEFGR$(65)=0,56,116,226,254,254,226,
0:'A
151 DEFGR$(66)=0,252,226,252,252,226,252
,0:'B
152 DEFGR$(67)=0,124,226,224,224,226,124
,0:'C
153 DEFGR$(68)=0,252,226,226,226,226,252
,0:'D
154 DEFGR$(69)=0,254,254,224,248,224,254
,0:'E
155 DEFGR$(70)=0,254,254,224,248,224,224
,0:'F
156 DEFGR$(71)=0,124,226,224,230,226,124
,0:'G
157 DEFGR$(72)=0,226,226,254,254,226,226
,0:'H
158 DEFGR$(73)=0,124,56,56,56,56,124,0:'
I
159 DEFGR$(74)=0,62,28,28,28,156,120,0:'
J
160 DEFGR$(75)=0,226,226,252,252,226,226
,0:'K
162 DEFGR$(76)=0,224,224,224,224,224,254
,0:'L
163 DEFGR$(77)=0,226,246,234,234,226,226
,0:'M
164 DEFGR$(78)=0,226,242,234,230,226,226
,0:'N
165 DEFGR$(79)=0,124,226,226,226,226,124
,0:'O
166 DEFGR$(80)=0,252,226,226,252,224,224
,0:'P
167 DEFGR$(81)=0,124,226,226,226,228,122
,0:'Q
168 DEFGR$(82)=0,252,226,226,252,228,226
,0:'R
169 DEFGR$(83)=0,124,192,124,14,142,124,
0:'S
170 DEFGR$(84)=0,254,56,56,56,56,56,0:'T
171 DEFGR$(85)=0,226,226,226,226,226,124
,0:'U
172 DEFGR$(86)=0,226,226,226,226,116,24,
0:'V
173 DEFGR$(87)=0,226,226,226,250,122,36,
0:'W
174 DEFGR$(88)=0,226,116,56,56,116,226,0
:'X
175 DEFGR$(89)=0,226,226,116,56,56,56,0:
'Y
176 DEFGR$(90)=0,254,28,56,112,224,254,0
:'Z
177 '*** CARACTERES TITRE "ENERGIC" ***
178 '
180 DEFGR$(11)=31,63,127,255,15,15,15,15
181 DEFGR$(12)=255,255,255,255,255,255,1
92,192
182 DEFGR$(13)=224,224,192,192,128,128,0
,0
183 DEFGR$(14)=15,31,31,31,31,31,63,63
184 DEFGR$(15)=192,255,255,254,254,252,2
53,249
185 DEFGR$(16)=60,125,127,127,255,252,24
8,248
186  DEFGR$(17)=63,62,126,127,127,255,25
5,255
187 DEFGR$(18)=7,15,0,253,249,251,243,23
1
188 DEFGR$(19)=240,240,224,193,129,135,7
,15
189 DEFGR$(20)=30,252,253,253,251,251,25
1,115
190 DEFGR$(21)=7,227,249,252,254,254,140
,153
191 DEFGR$(22)=231,239,255,255,254,249,2
43,247
192 DEFGR$(23)=119,247,231,239,239,207,1
99,195
193 DEFGR$(24)=179,224,254,254,252,253,2
49,243
194 DEFGR$(25)=247,230,238,238,239,207,1
99,195
195  DEFGR$(26)=204,158,191,63,127,224,1
99,143
196 DEFGR$(27)=252,125,125,125,121,1,125
,125
197 DEFGR$(28)=112,248,252,254,255,207,1
92,128
198 DEFGR$(29)=15,15,3,30,254,252,249,25
1
199 DEFGR$(30)=125,121,123,123,243,247,2
43,225
200 DEFGR$(31)=128,143,223,255,254,252,2
48,240
201 DEFGR$(39)=0,24,24,48,0,0,0,0
10000 F1$=GR$(11)+GR$(12)+GR$(13):'1ere
ligne titre
10010 F2$=GR$(14)+GR$(15)+GR$(16)+GR$(20
)+GR$(21)+GR$(22)+GR$(26)+GR$(27)+GR$(28
):'2eme ligne titre
10020 F3$=GR$(17)+GR$(18)+GR$(19)+GR$(23
)+GR$(24)+GR$(25)+GR$(29)+GR$(30)+GR$(31
):'3eme ligne titre
11997 ' *******************************
11998 ' ****  PAGE  TITRE + CHOIX  ****
11999 ' *******************************
12000 CLS:SCREEN 5,0,0:Y=1
12001 FOR I=1 TO 60 STEP2:Y=Y+I*2:LINE(0
,Y)-(319,Y),-5:NEXT I:SCREEN 5,,0
12002 CONSOLE3,4:SCREEN 4,,0:CONSOLE5,7:
SCREEN 6,,0:CONSOLE7,8:SCREEN7,,0
12005 CONSOLE0,24,1,1:CLS:LOCATE11,24:AT
TRB1,1:COLOR6:PRINTF1$;:BOXF(112,184)-(2
28,195),5:LOCATE28,24:PRINTGR$(13):LOCAT
E11,24:COLOR6:PRINTF2$:LOCATE11,24:COLOR
7:PRINTF3$:FOR I=1 TO 7:PRINT:NEXT
12008 ATTRB0,0:CONSOLE0,24,0,0:Z=9:W=14:
C=6:A$="AUTEUR":GOSUB40:PRINT" : ":Z=18:
C=7:A$="GUY DECHELETTE":GOSUB40:Z=3:W=22
:C=3:A$="POUR OBTENIR LES REGLES TAPEZ S
UR 1":GOSUB40:Z=8:C=2:W=23:A$="POUR CHAR
GER LE PROGRAMME 2":GOSUB 40
12010 REP$=INKEY$:IF REP$="" THEN 12010
ELSE IF REP$="1"THEN 12019 ELSE IFREP$="
2" THEN12012ELSE12010
12012 C=7:W=18:Z=4:A$="PATIENTEZ LE PROG
RAMME SE CHARGE":GOSUB 40:BOXF(0,176)-(3
19,192),0:LOAD"ENERGIC",R
12013 ' ************************
12014 ' ***   P A G E   1   ***
12015 ' ************************
12019 ATTRB0,0:CONSOLE10,24,0,0:CLS:Z=0:
W=11:A$="   CHAQUE ETAT A BESOIN D'ENERG
IE POUR        ASSURER SON EXPANSION SINO
N SON                FONCTIONNEMENT":C=
7:GOSUB40
12020 W=14:A$=" CEUX QUI N'ONT PAS ASSEZ
 DE RESSOURCES          ENERGETIQUES NATU
RELLES":C=6:GOSUB40:PRINT:PRINT
12030 Z=5:W=17:A$="URANIUM":C=1:GOSUB40:
PRINT"    "+GR$(8)
12040 W=19:A$="PETROLE":C=2:GOSUB40:PRIN
T"    "+GR$(9)
12050 Z=23:W=17:A$="GAZ":C=3:GOSUB40:PRI
NT"        "+GR$(10):PRINT
12060 W=19:A$="CHARBON":C=7:GOSUB40:PRIN
T"    "+GR$(7):PRINT
12062 BOX(35,131)-(275,163),4:LINE(35,14
7)-(275,147),4:LINE(152,131)-(152,163),4
12065 Z=6:W=21:A$="DOIVENT LES ACHETER A
 COUPS                   DE DEVISES  FORTE
S":C=6:GOSUB40
12070 ATTRB0,0:A$="SUITE  1":Z=30:W=25:C
=5:GOSUB40
12080 T$=INKEY$:IF T$="" OR T$<>"1"THEN
GOTO12080
12082 ' ************************
12083 ' ***   P A G E   2   ***
12084 ' ************************
12090 CLS:Z=6:W=11:A$="LES COURS NE SONT
 PAS STABLES":C=7:GOSUB40
12100 Z=2:W=13:A$="ILS VARIENT CONSTAMME
NT SOUS L'EFFET         DE L'OFFRE ET DE L
A DEMANDE ET              PARFOIS DE LA S
PECULATION":C=6:GOSUB40
12110 W=17:Z=1:A$="LES CHEFS D'ETAT DOIV
ENT DONC RIVALISER      D'INGENIOSITE POU
R REALISER DE                FRUCTUEUSES TR
ANSACTIONS":C=5:GOSUB40
12120 W=21:A$="     QUI LEUR PERMETTRONT
DE REMPLIR          LE PROGRAMME QUI LEUR A
 ETE IMPOSE":C=3:GOSUB40
12125 ATTRB0,0:A$="SUITE  1":Z=30:W=24:C
=5:GOSUB40
12130 T$=INKEY$:IF T$="" OR T$<>"1"THEN
GOTO12130
12132 ' ***********************
12133 ' ***   P A G E   3   ***
12134 ' ***********************
12140 CLS:W=11:Z=0:A$="VOUS DISPOSEZ DE
25 MILLIONS DE DOLLARS                 DE
4 CARTES DE JEU":GOSUB40
12150 W=14:C=6:A$="POUR GAGNER IL FAUT":
GOSUB40:W=16:C=1:Z=4:A$="REMPLIR LE PLAN
 PROGRAMME IMPOSE":GOSUB40:W=17:C=2:A$="
AVOIR MULTIPLIE PAR 2 SON BUDGET":GOSUB4
0:W=18:C=3:A$="NE PLUS AVOIR DE CARTE":G
OSUB40:W=19:C=5:A$="NE PLUS AVOIR DE RES
ERVE"
12151 GOSUB40
12160 W=21:Z=0:C=6:A$="        VOUS VOILA
DONC CHEF D'ETAT                      BON
NE CHANCE":GOSUB40
12170 ATTRB0,0:A$="SUITE  1":Z=30:W=24:C
=5:GOSUB40
12175 T$=INKEY$:IF T$="" OR T$<>"1"THEN
GOTO12175
12200 CLS:Y=77:FOR I=13 TO 20 STEP2:Y=Y+
I*2:LINE(0,Y)-(319,Y),-5:NEXT I:SCREEN5,
,0:GOTO12008
```

```
0 '*************************************
  *                                   *
  *     GUY DECHELETTE PRESENTE       *
  *                                   *
  *          E N E R G I C            *
  *                                   *
1 '*************************************
2 '
5 LOCATE0,0,0:CLEAR,,93:GOSUB22100:GOSUB
10:BOXF(0,136)-(319,152),-1:GOTO15
10 PLAY"A0T404L24FAFAPFALA#PLA#PL2405DOP
DOPL48FAL24REL6PO4L24LA#L6PL24LA#O5L36RE
O4L3PL24LA#L48SOL4005RE#L24DOL6PL2404LAL
A#":RETURN
15 C=5:Z=4:W=18:A$="NOMBRE DE JOUEURS DE
 2 A 4":GOSUB40:REP$=INKEY$:IF REP$=""TH
EN RI=RND*6:GOTO15 ELSE NJ=VAL(REP$):IFN
J<2 OR NJ>4 THEN RI=RND*6:GOTO15
20 DIMM(4),BH(4),BA(4),RS(4),UM(4),PM(4)
,CM(4),GM(4),LU(4),LP(4),LC(4),LG(4),NOM
$(4),XR(4),TRU(4),TRP(4),TRC(4),TRG(4),U
(4),P(4),D(4),G(4),UR(4),CR(4),AM(4),PR(
4),GR(4),A(4),X(4),Y(4),C(4),ZZ(4),JJ(5)
22 FORD=1 TONJ:C=5:Z=0:W=20+D:A$="NOM DU
 JOUEUR":GOSUB40:Z=15:C=6:CHA=D:GOSUB50:
INPUT"";NOM$(D):NOM$(D)=LEFT$(NOM$(D),19
):ZZ(D)=12-INT((LEN(NOM$(D)))/2):NEXTD:C
LS:LOCATE0,0,0
25 UM(1)=6:UM(2)=4:UM(3)=3:UM(4)=2:PM(1)
=4:PM(2)=3:PM(3)=2:PM(4)=6:CM(1)=3:CM(2)
=2:CM(3)=6:CM(4)=4:GM(1)=2:GM(2)=6:GM(3)
=4:GM(4)=3:C(1)=1:C(2)=2:C(3)=3:C(4)=5
27 LU(1)=5:LU(2)=8:LU(3)=11:LU(4)=14:LP(
1)=8:LP(2)=11:LP(3)=14:LP(4)=5:LC(1)=11:
LC(2)=14:LC(3)=5:LC(4)=8:LG(1)=14:LG(2)=
5:LG(3)=8:LG(4)=11
28 FOR D=1 TONJ:H(D)=INT(11*RND+1):Z(D)=
INT(11*RND+1):E(D)=INT(11*RND+1):W(D)=IN
T(11*RND+1):BA(D)=25:X(D)=1:Y(D)=1:A(D)=
4:NEXTD:BH(1)=2:BH(2)=3:BH(3)=5:BH(NJ)=4
:QQ=1:JJ(1)=1:JJ(2)=2:JJ(3)=3:JJ(5)=4
30 F=0:J=0:GOTO200
40 I=LEN(A$):LOCATEZ,W,0:FOR E=1 TO I:B$
=MID$(A$,E,1):B=ASC(B$):COLORC:PRINTGR$(
B);:NEXTE:RETURN
50 A$=STR$(CHA):I=LEN(A$):LOCATEZ,W,0:FO
R E=1 TO I:B$=MID$(A$,E,1):B=ASC(B$):COL
ORC:PRINTGR$(B);:NEXTE:RETURN
200 BOXF(24,72)-(175,151),-5:BOX(31,47)-
(48,64),7:BOX(71,47)-(88,64),7:BOX(29,45
)-(50,66),7:BOX(69,45)-(90,66),7
220 PSET(1,1)GR$(37),4:PSET(23,1)GR$(33)
:PSET(1,23)GR$(35):PSET(23,23)GR$(34)
230 PSET(9,1)GR$(28):PSET(15,1)GR$(28):P
SET(9,23)GR$(30):PSET(15,23)GR$(30):PSET
(1,9)GR$(31):PSET(1,15)GR$(31):PSET(23,9
)GR$(29):PSET(23,15)GR$(29)
250 BOXF(24,24)-(79,39),-5:BOXF(120,24)-
(175,39),-5:BOXF(24,160)-(79,175),-5:BOX
F(120,160)-(175,175),-5
260 COLOR,4:Z=3:W=3:A$="PETROLE":C=2:GOS
UB40:Z=15:A$="CHARBON":C=7:GOSUB40:Z=3:W
=20:A$="URANIUM":C=1:GOSUB40:Z=17:A$="GA
Z":C=3:GOSUB40:GOSUB7450
310 FORI=3TO7STEP2:PSET(I,1)GR$(9),2,0:N
EXTI:PSET(11,1)GR$(9)
320 PSET(13,1)GR$(10),3:FORI=17TO21STEP2
:PSET(I,1)GR$(10):NEXT
340 FORI=3TO7STEP2:PSET(I,23)GR$(10):NEX
T:PSET(11,23)GR$(10)
350 PSET(13,23)GR$(9),2:FORI=17TO21STEP2
:PSET(I,23)GR$(9):NEXT
360 FORI=3TO7STEP2:PSET(1,I)GR$(8),1:NEX
T:PSET(1,11)GR$(8)
370 PSET(1,13)GR$(7),7:FORI=17TO21STEP2:
PSET(1,I)GR$(7):NEXT
380 FORI=3TO7STEP2:PSET(23,I)GR$(7):NEXT
:PSET(23,11)GR$(7)
390 PSET(23,13)GR$(8),1:FORI=17TO21STEP2
:PSET(23,I)GR$(8),1:NEXT
400 GOSUB 5000
410 COLOR,4:Z=25:W=1:A$="PLAN PROGRAMME"
:C=3:GOSUB40:Z=29:W=2:A$="IMPOSE":GOSUB
40
420 COLOR,0:Z=15:W=6:A$="BUDGET":C=3:GOS
UB40
430 Z=27:W=16:A$="RESERVES":C=3:GOSUB40
435 ATTRB0,1:LOCATE38,5,0:PRINTGR$(54)
440 LOCATE38,8:PRINTGR$(52)
445 LOCATE38,11:PRINTGR$(51)
450 LOCATE38,14:PRINTGR$(50)
455 COLOR,0:LOCATE28,23:PRINTGR$(49);
460 LOCATE33,23:PRINTGR$(50);
465 LOCATE38,23:PRINTGR$(51);:ATTRB1,1:C
OLOR1
470 LOCATE25,23:PRINTGR$(67);:LOCATE35,2
3:PRINTGR$(84);:ATTRB0,1:LOCATE31,23:PRI
NTGR$(31);:ATTRB0,0
500 J=J+1:IF J=NJ+1 THEN J=1:QQ=0
501 GOTO 11100
502 COLOR,4:BOXF(24,72)-(175,151),-5:Z=8
:W=10:A$="C'EST A":C=7:GOSUB40:W=15:A$="
DE JOUER":GOSUB40:W=13:ATTRB0,1:Z=ZZ(J):
C=C(J):A$=NOM$(J):GOSUB40:ATTRB0,0:GOSUB
20000
505 R1=INT(RND*6)
510 LOCATE 4,7,0:ATTRB1,1:COLOR0,7:PRINT
GR$(R1+1)
520 R2=INT(RND*6)
530 LOCATE 9,7,0:ATTRB1,1:COLOR0,7:PRINT
GR$(R2+1):ATTRB0,0
600 R=R1+R2+2:COLOR6,0:I=1
605 IF I=1 AND QQ=1 THEN 608 ELSE BH(J)=
POINT(X(J)*8+1,Y(J)*8+1):IF I=1 THEN 608
 ELSE IF BH(J)<>-1 AND BH(J)<>4 THEN PSE
T(X(J),Y(J))GR$(91),C(J):PLAY"DO":PSET(X
(J),Y(J))GR$(91),BH(J):PLAY"P":GOTO610 E
LSE 609
608 IF I=1 AND BH(J)<>C(J) AND BH(J)<>-1
AND BH(J)<>4 THEN PSET(X(J),Y(J))GR$(91)
,BH(J):GOTO610 ELSE F=1
609 IF F=1 THEN ON A(J) GOSUB730,740,750
,760,720,720,800
610 IF Y(J)=1ANDX(J)<23THENX(J)=X(J)+2:G
OTO690
620 IF Y(J)=1ANDX(J)=23THENY(J)=Y(J)+2:G
OTO690
630 IF Y(J)=1ANDX(J)>1ANDX(J)<23THENX(J)
=X(J)+2:GOTO690
640 IF Y(J)=23ANDX(J)=23THENX(J)=X(J)-2:
GOTO690
650 IF X(J)=23ANDY(J)>1ANDY(J)<23THENY(J
)=Y(J)+2:GOTO690
660 IF X(J)=1ANDY(J)=23THENY(J)=Y(J)-2:G
OTO690
670 IF Y(J)=23ANDX(J)>1ANDX(J)<23THENX(J
)=X(J)-2:GOTO690
680 IF X(J)=1ANDY(J)=23THENY(J)=Y(J)-2:G
OTO690
685 IF X(J)=1ANDY(J)>1ANDY(J)<23THENX(J)
=1:Y(J)=Y(J)-2
690 A(J)=POINT(X(J)*8+5,Y(J)*8+4):AM(J)=
A(J)
692 BH(J)=POINT(X(J)*8+1,Y(J)*8+1):IF BH
(J)<>-1 AND BH(J)<>4 AND I<>R THEN BH=BH
(J):JJ=JJ(BH):A(J)=A(JJ):GOTO720 ELSE IF
 I=R AND BH(J)<>-1 AND BH(J)<>4 THEN PSE
T(X(J),Y(J))GR$(91),C(J):PLAY"DO":BH=BH(
J):JJ=JJ(BH):A(J)=A(JJ):GOTO720 ELSE 700
700 COLOR,0:PSET(X(J),Y(J))GR$(91),C(J):
PLAY"DO"
710 IF I<R THEN ON A(J)GOSUB730,740,750,
760,720,720,800
720 I=I+1:IF I-1=R THEN F=1:GOTO7000 ELS
EGOTO605
730 PSET(X(J),Y(J))GR$(8),1:RETURN
740 PSET(X(J),Y(J))GR$(9),2:RETURN
```

Suite page 8

THOMSON TO7, TO70, MO5

Suite de la page 7

```
750 PSET(X(J),Y(J))GR$(10),3:RETURN
760 IF X(J)=1 AND Y(J)=1 THEN PSET(X(J),
Y(J))GR$(37),4 :RETURN
765 IF X(J)=23 AND Y(J)=23 THENPSET(X(J)
,Y(J))GR$(34),4:RETURN
770 IF X(J)=23 AND Y(J)=1 THEN PSET(X(J)
,Y(J))GR$(33),4:RETURN
775 IF X(J)=1 AND Y(J)=23 THENPSET(X(J),
Y(J))GR$(35),4:RETURN
780 IF Y(J)=1 AND X(J)>1 AND X(J)<23 THE
N PSET(X(J),Y(J))GR$(28),4:RETURN
785 IF Y(J)=23 AND X(J)>1 AND X(J)<23 TH
ENPSET(X(J),Y(J))GR$(30),4:RETURN
790 IF X(J)=1 AND Y(J)>1 AND Y(J)<23 THE
NPSET(X(J),Y(J))GR$(31),4:RETURN
795 IF X(J)=23AND Y(J)>1 AND Y(J)<23 THE
NPSET(X(J),Y(J))GR$(29),4:RETURN
800 PSET(X(J),Y(J))GR$(7),7:RETURN
810 RETURN
5000 RESTORE23000:FORI=1TO55:READA,Z,E,R
:BOX(A,Z)-(E,R),6:NEXTI:BOXF(200,8)-(311
,23),-5:RETURN
7000 IF A(J)=4 THEN GOSUB 8000
7001 ATTRB0,0:COLOR,4:Z=6:W=17:A$="VOTRE
 CHOIX":C=3:GOSUB40:I=0
7003 T$=INKEY$:I=I+1:COLORI,0:ATTRB1,1:P
LAY"P":LOCATE25,23:PRINTGR$(67);:ATTRB0,
1:LOCATE31,23:PRINTGR$(31);:ATTRB1,1:LOC
ATE35,23:PRINTGR$(84);:ATTRB0,0:IF I=7 T
HEN I=0:COLOR,4
7005 T$=INKEY$:IF T$=""THENGOTO7003 ELSE
 T=VAL(T$):IF T>3ORT<1 THENGOTO7003 ELSE
 ON T GOTO 10000,7500,7010
7010 COLOR,4:BOXF(24,72)-(175,151),-5:Z=
6:W=9:C=7:A$="VOUS  POUVEZ":GOSUB40:Z=9:
W=11:A$="1 VENDRE":GOSUB40:W=12:A$="2 AC
HETER":GOSUB40:Z=7:W=14:A$="DES UNITES":
GOSUB40:AM(J)=A(J)
7020 ON AM(J) GOTO 7040,7050,7060,7100,7
100,7100,7080
7040 S$="URANIUM":C=A(J):Z=9:W=16:A$=S$:
GOSUB40:GOTO7100
7050 S$="PETROLE":C=A(J):Z=9:W=16:A$=S$:
GOSUB40:GOTO7100
7060 S$="GAZ":C=A(J):Z=11:W=16:A$=S$:GOS
UB40:GOTO7100
7080 S$="CHARBON":C=A(J):Z=9:W=16:A$=S$:
GOSUB40
7100 Z=7:W=18:C=3:A$="VOTRE CHOIX":GOSUB
40
7110 T$=INKEY$:IFT$=""THENGOTO7110ELSET=
VAL(T$):IF T>2 OR T<1 THEN GOTO 7110
7120 ON T GOTO7140,7300
7130 END
7140 BOXF(24,72)-(175,151),-5:ON AM(J)GO
TO 7160,7170,7180,7200,7200,7200,7190
7160 XR(J)=TRU(J):GOTO7200
7170 XR(J)=TRP(J):GOTO7200
7180 XR(J)=TRG(J):GOTO7200
7190 XR(J)=TRC(J)
7200 C=3:IFXR(J)=0 THENZ=4:C=3:W=12:A$="
VOUS N' AVEZ PAS":GOSUB40:Z=3:W=15:A$="D
E RESERVE D'UNITES":GOSUB40:C=A(J):Z=9:W
=17:A$=S$:GOSUB40:PLAY"PPP":GOTO7000ELSE
Z=4:W=12:A$="VOUS POUVEZ VENDRE":GOSUB40
:Z=11:W=14:IF XR(J)<4 THEN CHA=XR(J):GOS
UB50
7201 IF XR(J)>3 THEN A$="3":GOSUB40
7202 Z=9:W=16:A$="UNITES":GOSUB40:A(J)=A
M(J):Z=8:W=17:A$="COMBIEN":GOSUB40
7205 T$=INKEY$:IF T$=""THEN GOTO7205ELSE
T=VAL(T$):IF T<0 OR T>XR(J) THEN GOTO 72
05
7210 COLOR,4:ON AM(J)GOTO7220,7225,7230,
7240,7240,7240,7235
7220 BA(J)=BA(J)+(CU*T):CU=CU-1:TRU(J)=T
RU(J)-T:CL=25+TRU(J):FORI= CL TO 36:PSET
(I,17)GR$(25),0:NEXTI:GOTO7240
7225 BA(J)=BA(J)+(CP*T):CP=CP-1:TRP(J)=T
RP(J)-T:CL=25+TRP(J):FOR I=CL TO 36:PSET
(I,18)GR$(25),0:NEXTI:GOTO7240
7230 BA(J)=BA(J)+(CG*T):CG=CG-1:TRG(J)=T
RG(J)-T:CL=25+TRG(J):FOR I=CL TO 36:PSET
(I,19)GR$(25),0:NEXT I:GOTO7240
7235 BA(J)=BA(J)+(CC*T):CC=CC-1:TRC(J)=T
RC(J)-T:CL=25+TRC(J):FOR I=CL TO 36:PSET
(I,20)GR$(25),0:NEXT I
7240 GOSUB7450:IF O=1 THEN GOTO 10690 EL
SE GOTO500
7300 C=7:BOXF(24,72)-(175,151),-5:Z=4:W=
12:A$="COMBIEN EN VOULEZ":GOSUB40:Z=9:W=
15:A$="1 A 3":GOSUB40:Z=10:W=13:A$="VOUS
":GOSUB40
7310 T$=INKEY$:IF T$=""THENGOTO7310 ELSE
T=VAL(T$):IF T<1 OR T>3 THEN GOTO 7310
7320 COLOR,4:ON AM(J) GOTO7340,7350,7360
,7420,7420,7420,7370
7340 BA(J)=BA(J)-(CU*T):CU=CU+1:UR(J)=UM
(J)-T-U(J):IFUR(J)<0 THEN U(J)=UM(J):GOS
UB7345:GOSUB7380 ELSE U(J)=U(J)+T:GOSUB
7345:GOTO7420
7345 FOR I=0 TO U(J)-1:PSET(I*2+26,LU(J)
)GR$(25),1:NEXTI:RETURN
7350 BA(J)=BA(J)-(CP*T):CP=CP+1:PR(J)=PM
(J)-T-P(J):IFPR(J)<0 THEN P(J)=PM(J):GOS
UB 7355:GOSUB7390 ELSE P(J)=P(J)+T:GOSUB
 7355:GOTO7420
7355 FOR I=0 TO P(J)-1:PSET(I*2+26,LP(J)
)GR$(25),2:NEXTI:RETURN
7360 BA(J)=BA(J)-(CG*T):CG=CG+1:GR(J)=GM
(J)-T-G(J):IFGR(J)<0 THEN G(J)=GM(J):GOS
UB 7365:GOSUB7400 ELSE G(J)=G(J)+T:GOSUB
 7365:GOTO7420
7365 FOR I=0 TO G(J)-1:PSET(I*2+26,LG(J)
)GR$(25),3:NEXTI:RETURN
7370 BA(J)=BA(J)-(CC*T):CC=CC+1:CR(J)=CM
(J)-T-D(J):IFCR(J)<0 THEN D(J)=CM(J):GOS
UB 7375:GOSUB7410 ELSE D(J)=D(J)+T:GOSUB
 7375:GOTO7420
7375 COLOR,4:FOR I=0 TO D(J)-1:PSET(I*2+
26,LC(J))GR$(25),7:NEXTI:RETURN
7380 TRU(J)=TRU(J)-UR(J):FOR I=1 TOTRU(J
):PSET(I+24,17)GR$(25),1:NEXTI:GOTO7420
7390 TRP(J)=TRP(J)-PR(J):FOR I=1 TO TRP(
J):PSET(I+24,18)GR$(25),2:NEXTI:GOTO7420
7400 TRG(J)=TRG(J)-GR(J):FOR I=1 TO TRG(
J):PSET(I+24,19)GR$(25),3:NEXTI:GOTO7420
7410 TRC(J)=TRC(J)-CR(J):FOR I=1 TO TRC(
J):PSET(I+24,20)GR$(25),7:NEXTI
7420 GOSUB7450:IF O=1 GOTO 10780 ELSE GO
TO500
7450 COLOR,0:C=5:Z=16:W=7:LOCATE14,7:PRI
NT"      ":CHA=BA(J):GOSUB50:IF BA(J)<0
 THEN A$="DEFICIT":C=1:Z=14:GOSUB40:FOR
I=1TO10:PLAY"SIDOSI":NEXT
7452 COLOR,4:IF CU<1 THEN CU=1 ELSE IF C
U>10 THEN GOSUB11000:CU=10
7453 C=3:Z=5:W=21:LOCATE5,21:PRINT"   ":
CHA=CU:GOSUB50
7455 IF CP<1 THEN CP=1 ELSE IF CP>10 THE
N GOSUB11010:CP=10
7456 C=3:W=4:LOCATE5,4:PRINT"   ":CHA=CP
:GOSUB50
7460 IF CC<1 THEN CC=1 ELSE IF CC>10THEN
 GOSUB11020:CC=10
7461 C=3:Z=17:LOCATE17,4:PRINT"   ":CHA=
CC:GOSUB50
7465 IF CG<1 THEN CG=1 ELSE IF CG>10 THE
N GOSUB 11030:CG=10
7466 C=3:W=21:LOCATE17,21:PRINT"   ":CHA
=CG:GOSUB50
7470 RETURN
7500 BOXF(24,72)-(175,151),-5:GOTO 500
8000 RN=R1+1:KL=0
8005 KL=KL+1:COLOR,0:BOXF(24,72)-(175,15
1),-1:Z=4:W=10:A$="VOUS ETES SUR UNE":GO
SUB40:W=11:A$="CASE FLUCTUATION":GOSUB40
:Z=5:W=12:A$="FAITES VARIER":GOSUB40:Z=8
:W=13:A$="LE COURS":GOSUB40:Z=5:W=14:A$=
"D'UNE ENERGIE DE":GOSUB40
8007 Z=11:W=15:CHA=RN:GOSUB50
8010 Z=3:W=17:C=2:A$="1 PETROLE":GOSUB40
:Z=13:C=7:A$="2 CHARBON":GOSUB40:Z=3:W=1
8:C=1:A$="3 URANIUM":GOSUB40:C=7:Z=13:A$
="4 GAZ":GOSUB40
8020 T$=INKEY$:IFT$=""THENGOTO8020ELSET=
VAL(T$):IF T<1 OR T>4 THEN GOTO 8020
8030 BOXF(24,120)-(175,151),-1:Z=7:W=16:
A$="1 BAISSE":GOSUB40:W=17:A$="2 HAUSSE"
:GOSUB40
8040 Y$=INKEY$:IFY$=""THENGOTO8040ELSEY=
VAL(Y$):IF Y<1 OR Y>2 THEN GOTO 8040
8050 ON T GOTO8070,8080,8090,8100
8070 IF Y=2 THEN CP=CP+RN ELSE CP=CP-RN
8075 GOTO 8110
8080 IF Y=2 THEN CC=CC+RN ELSE CC=CC-RN
8085 GOTO 8110
8090 IF Y=2 THEN CU=CU+RN ELSE CU=CU-RN
8095 GOTO 8110
8100 IF Y=2 THEN CG=CG+RN ELSE CG=CG-RN
8110 GOSUB 7450:IF O=1 THEN O=2:RN=BK2:G
OTO10805 ELSE IF O=2 THEN GOTO 10850 ELS
E IF KL=2 THEN GOTO 500 ELSE RN=R2+1:GOT
O 8005
10000 COLOR,0:BOXF(24,72)-(175,151),-1:N
=0:RJ=0:S=0:RT=0
10020 IF H(J)<>0 THEN S=S+1:M(S)=H(J):ON
 H(J) GOSUB 10100,10120,10140,10160,1018
0,10200,10220,10240,10260,10280,10300,10
320
10030 IF Z(J)<>0 THEN S=S+1:M(S)=Z(J):ON
 Z(J) GOSUB 10100,10120,10140,10160,1018
0,10200,10220,10240,10260,10280,10300,10
320
10040 IF E(J)<>0 THEN S=S+1:M(S)=E(J):ON
 E(J) GOSUB 10100,10120,10140,10160,1018
0,10200,10220,10240,10260,10280,10300,10
320
10050 IF W(J)<>0 THEN S=S+1:M(S)=W(J):ON
 W(J) GOSUB 10100,10120,10140,10160,1018
0,10200,10220,10240,10260,10280,10300,10
320
10060 RJ=1:ATTRB1,1:LOCATE11,21:PRINT" "
:ATTRB0,0:ON N GOTO10062,10063,10064,100
65
10061 Z=5:W=13:A$="PLUS DE CARTE":C=6:GO
SUB40:FOR I=1 TO 150:NEXT I:GOTO 7000
10062 Z=12:W=15:A$="1":C=3:GOSUB40:GOTO1
0067
10063 Z=9:W=15:A$="1 OU 2":C=3:GOSUB40:G
OTO10067
10064 Z=7:W=15:A$="1.2 OU 3":C=3:GOSUB40
:GOTO10067
10065 Z=5:W=15:A$="1.2.3 OU 4":C=3:GOSUB
40
10067 Z=7:W=11:A$="VOTRE CHOIX":C=3:GOSU
B40
10069 Z=13:W=18:A$="RETOUR":GOSUB40:Z=20
:CHA=N+1:GOSUB50
10070 T$=INKEY$:IF T$=""THENGOTO10070ELS
ET=VAL(T$)
10071 IF T<1 OR T>N+1 THEN GOTO 10070
10072 RA=0:DA=0:RUU=0:RUC=0:RUG=0:RUP=0:
RVU=0:DOU=0:BK1=0:BK2=0
10073 IF T=N+1 THEN BOXF(24,72)-(175,151
),-5:GOTO 7000
10074 BOXF(24,72)-(175,151),-1
10080 RJ=1:RT=1:S=T:ON M(S) GOTO 10110,1
0130,10150,10170,10190,10210,10230,10250
,10270,10290,10310,10330
10090 GOTO 10500
10100 A$="ECONOMIE D'ENERGIE":Z=3:W=9:C=
5:GOSUB40:A$="ET ACCROISSEMENT":Z=4:W=10
:GOSUB40:A$="DE VOS EXPORTATIONS":Z=3:W=
11:GOSUB40:A$="RECEVEZ":Z=9:W=13:C=2:GOS
UB40:A$="5 MILLIARDS":Z=7:W=14:C=1:GOSUB
40
10105 A$="DONNEZ":Z=9:W=16:C=2:GOSUB40:A
$="2 UNITES AU CHOIX":Z=4:W=17:C=1:GOSUB
40:GOTO10400
10110 RA=5:DOU=2:GOTO10500
10120 A$="CONSTRUCTION DE":Z=5:W=9:C=5:G
OSUB40:A$="METHANIERS ET D'UN":Z=3:W=10:
GOSUB40:A$="RESEAU DE GAZODUCS":W=11:GOS
UB40:A$="PAYEZ":Z=9:W=13:C=2:GOSUB40:A$=
"5 MILLIARDS":Z=7:W=14:C=1:GOSUB40
10125 A$="DONNEZ":Z=9:W=16:C=2:GOSUB40:A
$="1 UNITE AU CHOIX":Z=4:W=17:C=1:GOSUB4
0:GOTO10400
10130 DA=5:DOU=1:GOTO10500
10140 A$="EXCELLENT RENDEMENT":Z=3:W=9:C
=5:GOSUB40:A$="DE VOS USINES":Z=5:W=10:G
OSUB40:A$="GEOTHERMIQUES":W=11:GOSUB40:A
$="RECEVEZ":Z=9:W=13:C=2:GOSUB40:A$="10
MILLIARDS":Z=6:W=14:C=1:GOSUB40
10145 A$="DONNEZ":Z=9:W=16:C=2:GOSUB40:A
$="2 UNITES AU CHOIX":Z=4:W=17:C=1:GOSUB
40:GOTO10400
10150 RA=10:DOU=2:GOTO10500
10160 A$="INVESTISSEMENTS":Z=4:W=9:C=5:G
OSUB40:A$="POUR LA PROSPECTION":Z=3:W=10
:GOSUB40:A$="DE GISEMENTS":Z=6:W=11:GOSU
B40:A$="DONNEZ":Z=9:W=13:C=2:GOSUB40:A$=
"5 MILLIARDS":Z=7:W=14:C=1:GOSUB40
10165 A$="DONNEZ":Z=9:W=16:C=2:GOSUB40:A
$="1 UNITE AU CHOIX":Z=4:W=17:C=1:GOSUB4
0:GOTO10400
10170 DA=5:DOU=1:GOTO10500
10180 A$="PROJET REUSSI":C=5:Z=5:W=9:GOS
UB40:A$="DE GAZEIFICATION":Z=4:W=10:GOSU
B40:A$="DU CHARBON":Z=7:W=11:GOSUB40:A$=
"RECEVEZ":Z=8:W=14:C=2:GOSUB40:A$="2 UNI
TES CHARBON":Z=4:W=16:C=1:GOSUB40:GOTO10
400
10190 RUC=2:GOSUB10500
10200 A$="DECOUVERTE D'UN":C=5:Z=4:W=9:G
OSUB40:A$="IMPORTANT GISEMENT":Z=3:W=10:
GOSUB40:A$="DE PETROLE":Z=7:W=11:GOSUB40
:A$="RECEVEZ":Z=8:W=14:C=2:GOSUB40:A$="2
 UNITES PETROLE":Z=4:W=16:C=1:GOSUB40:GO
TO10400
10210 RUP=2:GOTO10500
10220 A$="DECOUVERTE D'UN":C=5:Z=4:W=9:G
OSUB40:A$="ENORME GISEMENT":W=10:GOSUB40
:A$="DE GAZ NATUREL":Z=5:W=11:GOSUB40:A$
="RECEVEZ":Z=8:W=14:C=2:GOSUB40:A$="2 UN
ITES GAZ":Z=6:W=16:C=1:GOSUB40:GOTO10400
10230 RUG=2:GOTO10500
10240 A$="SURPLUS MONDIAL":C=5:Z=4:W=9:G
OSUB40:A$="DE MINERAIS":Z=6:W=10:GOSUB40
:A$="D'URANIUM":Z=7:W=11:GOSUB40:A$="REC
EVEZ":Z=8:W=14:C=2:GOSUB40:A$="2 UNITES
URANIUM":Z=4:W=16:C=1:GOSUB40:GOTO10400
10250 RUU=2:GOTO10500
10260 A$="BOOM KRACH":C=5:Z=7:W=12:ATTRB
0,1:GOSUB40:ATTRB1,1:A$="5 ET 7":Z=6:W=1
6:C=1:GOSUB40:ATTRB0,0:GOTO10400
10270 BK1=5:BK2=7:GOTO10500
10280 A$="BOOM KRACH":C=5:Z=7:W=12:ATTRB
0,1:GOSUB40:ATTRB1,1:A$="6 ET 4":Z=6:W=1
6:C=1:GOSUB40:ATTRB0,0:GOTO10400
10290 BK1=6:BK2=4:GOTO10500
10300 A$="BOOM KRACH":C=5:Z=7:W=12:ATTRB
0,1:GOSUB40:ATTRB1,1:A$="6 ET 5":Z=6:W=1
6:C=1:GOSUB40:ATTRB0,0:GOTO10400
10310 BK1=6:BK2=5:GOTO10500
10320 A$="BOOM KRACH":C=5:Z=7:W=12:ATTRB
0,1:GOSUB40:ATTRB1,1:A$="5 ET 4":Z=6:W=1
6:C=1:GOSUB40:ATTRB0,0:GOTO10400
10330 BK1=5:BK2=4:GOTO10500
10400 IF RT=1 THEN  RETURN ELSE Z=14:W=1
8:A$="SUITE 1":C=5:GOSUB40
10405 N=N+1:Z=11:W=21:C=3:ATTRB0,1:CHA=N
:GOSUB50:ATTRB0,0
10410 T$=INKEY$:IFT$="" OR T$<>"1" THEN
GOTO 10410 ELSE BOXF(24,72)-(175,151),-1
:RETURN
10500 FORI=1TO200:NEXTI:BOXF(24,72)-(175
,151),-1
10510 IFDOU<>0 THEN GOTO10600
10520 IF RUU<>0 OR RUC<>0 OR RUP<>0 OR R
UG<>0 THEN GOTO10700
10530 IF RA<>0THENBA(J)=BA(J)+RA
10540 IF DA<>0 THENBA(J)=BA(J)-DA
10550 IFBK1<>0 AND BK2<>0 THEN GOTO10800
10560 IF H(J)=M(S) THEN H(J)=0:GOTO500
10565 IF Z(J)=M(S) THEN Z(J)=0:GOTO500
10570 IF E(J)=M(S) THEN E(J)=0:GOTO500
10575 IF W(J)=M(S) THEN W(J)=0:GOTO500
10580 GOTO 500
10600 BOXF(24,72)-(175,151),-1:Z=4:W=10:
A$="VOUS DEVEZ DONNER":C=6:GOSUB40:Z=7:W
=12:ATTRB1,0:CHA=DOU:GOSUB50:ATTRB0,0:Z=
4:W=14:A$="DE QUELLE ENERGIE":C=6:GOSUB4
0:Z=3:W=16:A$="1 PETROLE":C=2:GOSUB40:Z=
13:A$="2 CHARBON":C=7:GOSUB40
10610 Z=3:W=18:A$="3 URANIUM":C=1:GOSUB4
0:Z=13:A$="4 GAZ":C=3:GOSUB40:Z=12:W=12:
IF DOU>1 THEN A$="UNITES":C=5:GOSUB40 EL
SE A$="UNITE":C=5:GOSUB40
10620 K$=INKEY$:IF K$=""THENGOTO10620ELS
EK=VAL(K$):IF K<1 OR K>4 THEN GOSUB 1062
0
10625 BOXF(24,72)-(175,151),-1
10630 ON K GOSUB 10640,10650,10660,10670
10640 AM(J)=2:XR(J)=TRP(J):GOSUB 10680:B
A(J)=BA(J)-(CP*DOU):GOTO10685
10650 AM(J)=7:XR(J)=TRC(J):GOSUB 10680:B
A(J)=BA(J)-(CC*DOU):GOTO10685
10660 AM(J)=1:XR(J)=TRU(J):GOSUB 10680:B
A(J)=BA(J)-(CU*DOU):GOTO10685
10670 AM(J)=3:XR(J)=TRG(J):GOSUB 10680:B
A(J)=BA(J)-(CG*DOU):GOTO10685
10680 IF XR(J)<DOU THEN Z=4:W=12:A$="VOU
S N'EN AVEZ PAS":GOSUB40:Z=6:W=15:A$="EN
 RESERVE":GOSUB40:PLAY"PPPPP":GOTO 7000
10685 O=1:T=DOU:GOTO 7210
10690 O=0:GOTO 10520
10700 BOXF(24,72)-(175,151),-1
10710 IF RUU<>0 THEN AM(J)=1:T=RUU:BA(J)
=BA(J)+(T*CU):GOTO 10750
10720 IF RUP<>0 THEN AM(J)=2:T=RUP:BA(J)
=BA(J)+(T*CP):GOTO 10750
10730 IF RUC<>0 THEN AM(J)=7:T=RUC:BA(J)
=BA(J)+(T*CC):GOTO 10750
10740 IF RUG<>0 THEN AM(J)=3:T=RUG:BA(J)
=BA(J)+(T*CG)
10750 O=1:GOTO 7320
10780 O=0:GOTO 10530
10800 O=1:RN=BK1
10805 BOXF(24,72)-(175,151),-1
10810 COLOR,0:Z=7:W=10:A$="VOUS  DEVEZ":
C=6:GOSUB40:Z=5:W=11:A$="FAIRE FLUCTUER"
:GOSUB40:Z=7:W=12:A$="UN COURS DE":C=6:G
OSUB40:Z=11:W=14:CHA=RN:GOSUB50:Z=3:W=16
:A$="1 PETROLE":C=2:GOSUB40:Z=13::A$="2
CHARBON":C=7:GOSUB40
10820 Z=3:W=18:A$="3 URANIUM":C=1:GOSUB4
0:Z=13:A$="4 GAZ":C=3:GOSUB40
10830 T$=INKEY$:IFT$=""THENGOTO10830ELSE
 T=VAL(T$):IFT<1ORT>4THENGOTO10830
10832 IF O<>2 THEN GOTO 8030
10840 RN=BK2:GOTO 8030
10850 O=0:GOTO 10560
11000 PLAY"DORE":FOR D=1 TO NJ:BA(D)=BA(
D)+((U(D)+TRU(J))*(CU-10)):NEXTD:RETURN
11010 PLAY"DORE":FOR D=1 TO NJ:BA(D)=BA(
D)+((P(D)+TRP(J))*(CP-10)):NEXTD:RETURN
11020 PLAY"DORE":FOR D=1 TO NJ:BA(D)=BA(
D)+((D(D)+TRC(J))*(CC-10)):NEXTD:RETURN
11030 PLAY"DORE":FOR D=1 TO NJ:BA(D)=BA(
D)+((G(D)+TRG(J))*(CG-10)):NEXTD:RETURN
11100 D=0
11103 D=D+1 :IF BA(D)>=100 AND U(D)=UM(D
) AND G(D)=GM(D) AND P(D)=PM(D) AND D(D)
=CM(D) AND TRU(D)=0 AND TRC(D)=0 AND TRP
(D)=0 AND TRG(D)=0 AND H(D)=0 AND Z(D)=0
 AND W(D)=0 AND E(D)=0 THEN 11105
11104 IF D=NJ THEN GOTO 502 ELSE GOTO 11
103
11105 BOXF(24,72)-(71,151),-5:BOXF(72,72
)-(127,151),-8:BOXF(128,72)-(175,151),-2
:GOSUB 10
11110 COLOR,7:Z=ZZ(D):W=11:C=5:A$=NOM$(D
):GOSUB40:Z=9:W=13:C=4:A$="A GAGNE":GOSU
B 40:Z=4:W=16:C=4:A$="UNE AUTRE  O OU N"
:GOSUB40:REP$=INKEY$:IF REP$="" THEN 111
10 ELSE IF REP$="N"THEN END ELSE SCREEN5
,0,0:CLS:RUN
20000 COLOR,0:C=5:Z=16:W=7:LOCATE14,7:PR
INT"      ":CHA=BA(J):GOSUB50:IF BA(J)<
0 THEN A$="DEFICIT":C=1:Z=14:GOSUB40:FOR
 I=1TO10:PLAY"SIDOSI":NEXT
20005 COLOR,0:Z=25:W=LU(J)-1:A$="URANIUM
":C=1:GOSUB40:Z=25:W=LP(J)-1:A$="PETROLE
":C=2:GOSUB40:Z=25:W=LG(J)-1:A$="GAZ
":C=3:GOSUB40:Z=25:W=LC(J)-1:A$="CHARBON
":C=7:GOSUB40
20010 COLOR0,4:FOR Q=26TO 37 STEP2:PSET(
Q,5)GR$(25),0:NEXT Q
20020 FOR Q=26TO 33 STEP2:PSET(Q,8)GR$(2
5),0:NEXT Q
20030 FOR Q=26TO 31 STEP2:PSET(Q,11)GR$(
25),0:NEXT Q
20040 FOR Q=26TO 29 STEP2:PSET(Q,14)GR$(
25),0:NEXT Q
20050 COLOR,4:FORK=17 TO 20:FOR I=25 TO
36:PSET(I,K)GR$(25),0:NEXT I:NEXT K
20060 IF U(J)=0 THEN GOTO20070 ELSEFOR I
=26TO (U(J)*2)+24 STEP2:PSET(I,LU(J))GR$
(25),1:NEXT I
20070 IF P(J)=0 THEN GOTO20080 ELSEFOR I
=26TO (P(J)*2)+24 STEP2:PSET(I,LP(J))GR$
(25),2:NEXT I
20080 IF G(J)=0 THEN GOTO20090 ELSEFOR I
=26TO (G(J)*2)+24 STEP2:PSET(I,LG(J))GR$
(25),3:NEXT I
20090 IF D(J)=0 THEN GOTO20100 ELSEFOR I
=26TO (D(J)*2)+24 STEP2:PSET(I,LC(J))GR$
(25),7:NEXT I
20100 COLOR,4:IF TRU(J)=0 THEN GOTO 2011
0 ELSEFOR I=25 TO TRU(J)+24:PSET(I,17)GR
$(25),1:NEXTI
20110 IFTRP(J)=0 THEN GOTO 20120 ELSEFOR
 I=25 TOTRP(J)+24:PSET(I,18)GR$(25),2:NE
XTI
20120 IFTRG(J)=0 THEN GOTO 20130 ELSEFOR
 I=25 TOTRG(J)+24:PSET(I,19)GR$(25),3:NE
XTI
20130 IFTRC(J)=0 THEN GOTO 20200 ELSEFOR
 I=25 TOTRC(J)+24:PSET(I,20)GR$(25),7:NE
XTI
20200 RETURN
22100 DEFGR$(1)=0,0,0,24,24,0,0,0
22102 DEFGR$(2)=0,96,96,0,0,6,6,0
22103 DEFGR$(3)=192,192,0,24,24,0,3,3
22104 DEFGR$(4)=0,102,102,0,0,102,102,0
22105 DEFGR$(5)=195,195,0,24,24,0,195,19
5
22106 DEFGR$(6)=102,102,0,102,102,0,102,
102
22107 'LOGOS
22108 DEFGR$(7)=8,20,20,38,38,79,79,255:
'CHARBON
22109 DEFGR$(8)=6,11,157,174,70,137,209,
238:'URANIUM
22110 DEFGR$(9)=24,24,36,36,60,126,66,66
:'PETROLE
22111 DEFGR$(10)=24,36,66,66,60,36,36,36
:'GAZ
22118 DEFGR$(49)=0,8,8,8,24,24,24,0
22119 DEFGR$(50)=0,126,2,126,64,64,126,0
22120 DEFGR$(51)=0,124,68,30,6,70,126,0
22121 DEFGR$(52)=0,124,68,68,68,126,12,0
22122 DEFGR$(53)=0,126,64,126,6,70,126,0
22123 DEFGR$(54)=0,126,64,126,70,70,126,
0
22124 DEFGR$(55)=0,126,2,2,6,6,6,0
22125 DEFGR$(56)=0,60,36,126,70,70,126,0
22126 DEFGR$(57)=0,126,66,66,126,6,6,0
22128 DEFGR$(25)=0,126,126,126,126,126,1
26,0
22141 DEFGR$(28)=60,60,60,60,255,126,60,
24
22142 DEFGR$(29)=16,48,127,255,255,127,4
8,16
22143 DEFGR$(30)=24,60,126,255,60,60,60,
60
22144 DEFGR$(31)=8,12,254,255,255,254,12
,8
22145 DEFGR$(37)=225,243,255,127,63,63,1
27,255
22146 DEFGR$(33)=135,207,255,254,252,252
,254,255
22147 DEFGR$(34)=255,254,252,252,254,255
,207,135
22148 DEFGR$(35)=255,127,63,63,127,255,2
43,225
22149 DEFGR$(39)=0,24,24,48,0,0,0,0
22150 DEFGR$(65)=0,56,116,226,254,254,22
6,0
22151 DEFGR$(66)=0,252,226,252,252,226,2
52,0
22152 DEFGR$(67)=0,124,226,224,224,226,1
24,0
22153 DEFGR$(68)=0,252,226,226,226,226,2
52,0
22154 DEFGR$(69)=0,254,254,224,248,224,2
54,0
22155 DEFGR$(70)=0,254,254,224,248,224,2
24,0
22156 DEFGR$(71)=0,124,226,224,230,226,1
24,0
22157 DEFGR$(72)=0,226,226,254,254,226,2
26,0
22158 DEFGR$(73)=0,124,56,56,56,56,124,0
22159 DEFGR$(74)=0,62,28,28,28,156,120,0
22160 DEFGR$(75)=0,226,226,252,252,226,2
26,0
22162 DEFGR$(76)=0,224,224,224,224,224,2
54,0
22163 DEFGR$(77)=0,226,246,234,234,226,2
26,0
22164 DEFGR$(78)=0,226,242,234,230,226,2
26,0
22165 DEFGR$(79)=0,124,226,226,226,226,1
24,0
22166 DEFGR$(80)=0,252,226,226,252,224,2
24,0
22167 DEFGR$(81)=0,124,226,226,226,228,1
22,0
22168 DEFGR$(82)=0,252,226,226,252,228,2
26,0
22169 DEFGR$(83)=0,124,192,124,14,142,12
4,0
22170 DEFGR$(84)=0,254,56,56,56,56,56,0
22171 DEFGR$(85)=0,226,226,226,226,226,1
24,0
22172 DEFGR$(86)=0,226,226,226,226,116,2
4,0
22173 DEFGR$(87)=0,226,226,226,250,122,3
6,0
22174 DEFGR$(88)=0,226,116,56,56,116,226
,0
22175 DEFGR$(89)=0,226,226,116,56,56,56,
0
22176 DEFGR$(90)=0,254,28,56,112,224,254
,0
22177 DEFGR$(48)=0,126,66,66,70,70,126,0
22178 DEFGR$(91)=60,126,255,255,255,255,
126,60:RETURN
23000 DATA 21,5,34,18,37,5,50,18,53,5,66
,18,85,5,98,18,101,5,114,18,133,5,146,18
,149,5,162,18,165,5,178,18,181,21,194,34
,181,37,194,50,181,53,194,66,181,85,194,
98,181,101,194,114,181,133,194,146,181,1
49,194,162,181,165,194,178
23010 DATA 21,181,34,194,37,181,50,194,5
3,181,66,194,85,181,98,194,101,181,114,1
94,133,181,146,194,149,181,162,194,165,1
81,178,194,5,21,18,34,5,37,18,50,5,53,18
,66,5,85,18,98,5,101,18,114,5,133,18,146
,5,149,18,162,5,165,18,178
23020 DATA2,2,197,197,21,21,178,178,23,7
1,176,152,23,23,80,40,119,23,176,40,23,4
2,96,69,103,42,176,69,23,159,80,176,119,
159,176,176
23030 DATA199,7,312,24,199,29,296,50,303
,29,312,50,199,53,296,74,303,53,312,74,1
99,77,296,98,303,77,312,98,199,101,296,1
22,303,101,312,122,199,125,296,170,303,1
25,312,170,199,173,232,197,238,173,272,1
97,277,173,312,197
```

CHOURRAX

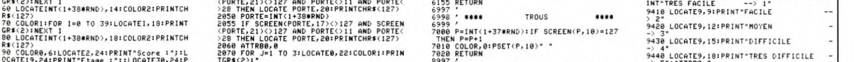
THOMSON MO5

Voleur de renommée internationale, vous vous êtes introduit dans un immeuble pour voler des coffres-forts. Malheureusement, le plancher pourri et les lampes piegées ne vont pas vous faciliter la tâche...

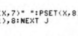
Frédéric ABADIE

Mode d'emploi :
Les déplacements de votre personnage, qui se trouve à gauche de l'écran sur l'étage supérieur, s'effectuent à l'aide de la manette 0 de la façon suivante :
- Position 3, déplacement vers la droite.
- Position 7, déplacement vers la gauche.
- Position 5, CHOURRAX placé sur l'ascenseur (carré vert), descente d'un étage.
- Position 1, CHOURRAX placé sur un coffre-fort (carré magenta), ce dernier disparaît et le score augmente.
- Position 3 + ACTION, saut vers la droite.
- Position 7 + ACTION, saut vers la gauche.
Vous disposez initialement de 3 vies et en gagnez une à 10000 puis tous les 15000 points. Vous perdez une vie lors de la chute dans un trou ou lorsqu'atteint par le tir d'une lampe.

```
0 ' ********************************
1 ' *                              *
2 ' *          CHOURRAX            *
3 ' *          pour MO5            *
4 ' *             +                *
5 ' *      manettes de jeu         *
6 ' *      ABADIE FREDERIC         *
8 ' *                              *
9 ' ********************************
10 CLS:LOCATE0,0,0:CLEAR,,5
11 DEFGR$(0)=0,0,60,126,60,60,126,255
12 DEFGR$(1)=255,255,255,255,126,60,24,6
0
13 DEFGR$(2)=239,239,0,253,253,0,239,239
14 DEFGR$(3)=24,24,60,126,255,24,0,0
15 DEFGR$(4)=255,199,199,199,199,199,255
,255
16 GOSUB 9000
17 '
18 ' **** MISE EN PLACE DU DECOR ****
19 '
20 X=1:VIE=3:ET=0:SC=0:G=0
25 CLS:SCREEN1,0,4:BOX(0,0)-(39,22)GR$(2
)
30 FOR I=0 TO 39:LOCATEI,10:PRINTGR$(2):
NEXT I
40 LOCATEINT(1+38*RND),10:COLOR2:PRINTCH
R$(127)
50 COLOR1:FOR I=0 TO 39:LOCATEI,14:PRINT
GR$(2):NEXT I
60 LOCATEINT(1+38*RND),14:COLOR2:PRINTCH
R$(127)
70 COLOR1:FOR I=0 TO 39:LOCATEI,18:PRINT
GR$(2):NEXT I
80 LOCATEINT(1+38*RND),18:COLOR2:PRINTCH
R$(127)
90 COLOR0,6:LOCATE2,24:PRINT"Score :";:L
OCATE19,24:PRINT"Etage :";:LOCATE30,24:P
RINT"Vie :";
95 COLOR,0:PSET(X,9)GR$(1),8:PSET(X,8)GR
$(0),8
97 '
98 ' ****   BOUCLE PRINCIPALE    ****
99 '
100 A=STICK(0)
110 IF A=3 AND X<38 THEN X=X+1:GOSUB 100
0
120 IF A=7 AND X>1 THEN X=X-1:GOSUB 1100
130 IF POINT(X*8+4,84)=2 AND A=5 THEN GO
SUB 2000
140 IF A=1 AND POINT(X*8+4,65)=-6 THEN G
OSUB 5500
150 IF A=3 AND STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 60
00
160 IF A=7 AND STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 61
00
170 IF ET>2 AND RND<L THEN GOSUB 5000
180 IF ET>2 AND RND<L THEN GOSUB 5100
190 IF RND>T THEN GOSUB 7000
200 IF SCREEN(X,10)=32 THEN VIE=VIE-1:GO
SUB 2000:GOSUB 11030
201 IF G=0 AND SC>10000 THEN VIE=VIE+1:G
=1
202 IF G=1 AND SC>25000 THEN VIE=VIE+1:G
=2
203 IF G=2 AND SC>40000 THEN VIE=VIE+1:G
=3
204 IF G=3 AND SC>55000 THEN VIE=VIE+1:G
=4
205 IF G=4 AND SC>70000 THEN VIE=VIE+1:G
=5
206 IF G=5 AND SC>85000 THEN VIE=VIE+1:G
=6
210 COLOR0,6:LOCATE10,24:PRINTSC;:LOCATE
26,24:PRINTET;:LOCATE36,24:PRINTVIE;:IF
VIE=0 THEN 10000
220 GOTO 100
997 '
998 ' ****  DEPL. VERS LA DROITE  ****
999 '
1000 IF C=5  THEN GOSUB 3000:RETURN
1010 IF POINT(X*8+4,65)=5 THEN C=5 ELSE
C=0
1020 COLOR,C:PSET(X,9)GR$(1),8:PSET(X,8)
GR$(0),8:COLOR,0
1030 PSET(X-1,9)" ":PSET(X-1,8)" "
1040 RETURN
1097 '
1098 ' ****  DEPL. VERS LA GAUCHE  ****
1099 '
1100 IF C=5  THEN GOSUB 3100:RETURN
1110 IF POINT(X*8+4,65)=5 THEN C=5 ELSE
C=0
1120 COLOR,C:PSET(X,9)GR$(1),8:PSET(X,8)
GR$(0),8:COLOR,0
1130 PSET(X+1,9)" ":PSET(X+1,8)" "
1140 RETURN
1997 '
1998 ' ****  DESCENTE D'UN ETAGE   ****
1999 '
2000 COLOR1,0:FOR I=0 TO 39:LOCATEI,22:P
RINTGR$(2):NEXT I
2010 ET=ET+1:DESC=INT(1+38*RND)
2015 IF DESC<>11 AND DESC<>28 THEN PSET(
DESC,21)CHR$(127),2 ELSE PSET(DESC+1,21)
CHR$(127),2
2020 PSET(11,18)GR$(3),3:PSET(28,18)GR$(
3),3
2030 ATTRB0,1:COLOR5
2040 PORTE=INT(1+38*RND)
2045 IF SCREEN(PORTE,17)<>127 AND SCREEN
(PORTE,21)<>127 AND PORTE<>11 AND PORTE<
>28 THEN LOCATE PORTE,20:PRINTCHR$(127)
2050 PORTE=INT(1+38*RND)
2055 IF SCREEN(PORTE,17)<>127 AND SCREEN
(PORTE,21)<>127 AND PORTE<>11 AND PORTE<
>28 THEN LOCATE PORTE,20:PRINTCHR$(127)
2060 ATTRB0,0
2070 FOR J=1 TO 3:LOCATE0,22:COLOR1:PRIN
TGR$(2);"
        ";GR$(2)
2080 PSET(X,6)" ":PSET(X,7)" ":PSET(X,8)
GR$(0),8:PSET(X,9)GR$(1),8:NEXT J
2090 RETURN
3000 C=0:COLOR,0
3010 PSET(X,9)GR$(1),8:PSET(X,8)GR$(0),8
:PSET(X-1,9)CHR$(127),5:PSET(X-1,8)CHR$(
127),5
3020 RETURN
3100 C=0:COLOR,0
3110 PSET(X,9)GR$(1),8:PSET(X,8)GR$(0),8
:PSET(X+1,9)CHR$(127),5:PSET(X+1,8)CHR$(
127),5
3120 RETURN
4997 '
4998 ' ****     TIR DES LAMPES     ****
4999 '
5000 LINE(92,64)-(92,79),15:PLAY"L203SIL
A#LASO#SOFA#FAMIRE#REDO#DO":LINE(92,64)-
(92,79),0
5010 IF X=11 THEN GOSUB11030:VIE=VIE-1
5020 RETURN
5100 LINE(228,64)-(228,79),15:PLAY"L203S
ILA#LASO#SOFA#FAMIRE#REDO#DO":LINE(228,6
4)-(228,79),0
5110 IF X=28 THEN GOSUB11030:VIE=VIE-1
5120 RETURN
5497 '
5498 ' **** VOL DES COFFRES-FORTS  ****
5499 '
5500 PLAY"L2404LALA#SI"
5510 BONUS=INT(1+10*RND)*100+(ET*10):SC=
SC+BONUS:C=0:GOSUB 1020
5520 RETURN
5997 '
5998 ' ****  SAUT VERS LA DROITE   ****
5999 '
6000 IF X=38 THEN RETURN
6005 PLAY"T5A0L304DODO#RERE#"
6010 IF POINT(X*8+4,65)=-6 THEN Q=5:C=0:
S=5:ELSE Q=0:S=0
6015 PSET(X+1,8)GR$(1),8:PSET(X+1,7)GR$(
0),8:COLOR,Q:PSET(X,9)" ":PSET(X,8)" ":P
SET(X*8+4,65),S:PSET(X*8+4,75),S
6020 IF POINT((X+1)*8+4,75)=5 THEN C=5
6025 PLAY"L304RE#REDO#DO"
6030 IF X<37 THEN X=X+2 ELSE X=X+1
6035 GOSUB 1000:PSET(X-1,7)" "
6040 IF X=38 THEN PSET(38,7)" "
6045 IF X-1=11 AND ET>2 THEN PSET(11,7)G
R$(3),3
6050 IF X-1=28 AND ET>2 THEN PSET(28,7)G
R$(3),3
6055 RETURN
6097 '
6098 ' ****  SAUT VERS LA GAUCHE   ****
6099 '
6100 IF X=1 THEN RETURN
6105 PLAY"T5A0L304DODO#RERE#"
6110 IF POINT(X*8+4,65)=-6 THEN Q=5:C=0:
S=5:ELSE Q=0:S=0
6115 PSET(X-1,8)GR$(1),8:PSET(X-1,7)GR$(
0),8:COLOR,Q:PSET(X,9)" ":PSET(X,8)" ":P
SET(X*8+4,65),S:PSET(X*8+4,75),S
6120 IF POINT((X-1)*8+4,75)=5 THEN C=5
6125 PLAY"L304RE#REDO#DO"
6130 IF X>2 THEN X=X-2 ELSE X=X-1
6135 GOSUB 1100:PSET(X+1,7)" "
6140 IF X=1 THEN PSET(1,7)" "
6145 IF X+1=11 AND ET>2 THEN PSET(11,7)G
R$(3),3
6150 IF X+1=28 AND ET>2 THEN PSET(28,7)G
R$(3),3
6155 RETURN
6997 '
6998 ' ****         TROUS          ****
6999 '
7000 P=INT(1+37*RND):IF SCREEN(P,10)=127
 THEN P=P+1
7010 COLOR,0:PSET(P,10)" "
7020 RETURN
8997 '
8998 ' ****     PRESENTATION      ****
8999 '
9000 SCREEN0,0,4:CONSOLE20,24:SCREEN0,6,
4:CONSOLE0,24:COLOR,0
9010 FOR Z=1 TO 100:PSET(INT(8+312*RND),
INT(8+40*RND)),INT(1+15*RND):NEXT Z
9020 BOXF(6,5)-(14,14)GR$(4),4
9030 BOXF(18,3)-(24,15)GR$(4),9
9040 BOXF(24,7)-(29,16)GR$(4),12
9050 BOXF(26,8)-(32,17)GR$(4),2
9060 BOXF(15,2)-(20,17)GR$(4),5
9070 BOXF(10,6)-(16,18)GR$(4),10
9080 BOXF(30,6)-(36,18)GR$(4),3
9090 BOXF(2,9)-(8,16)GR$(4),15
9100 FOR H=1 TO 29:READL1,L2
9110 LINE(L1,H)-(L1+L2,H),7
9120 NEXT H
9130 DATA14,6,11,12,9,10,7,10,6,10,5,9,4
,9,3,9,3,8,2,9,2,8,2,7,1,8,1,7,1
9140 DATA7,1,7,1,6,1,6,1,6,1,6,2,5,2,5,3
,4,3,4,4,3,4,3,5,3,6,2,7,1
9150 LOCATE12,21:ATTRB1,1:COLOR0,6:PRINT
"CHOURRAX":LOCATE11,22:ATTRB1,0:PRINT"LE
 VOLEUR":ATTRB0,0
9160 PSET(9,20)GR$(0):PSET(30,20)GR$(0)
9170 PSET(9,21)GR$(1):PSET(30,21)GR$(1)
9180 GOSUB 11000:LOCATE1,23:PRINT"Pour c
ommencer appuyer sur une touche";
9190 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 9210
9200 GOTO 9190
9207 '
9208 ' ****     REGLE / JEU       ****
9209 '
9210 CLS:SCREEN1,0:ATTRB0,1:LOCATE11,10:
PRINT"LA REGLE ---->   ";:COLOR0,1:ATTRB1
,1:PRINT"R"
9220 ATTRB0,1:COLOR1,0:LOCATE11,15:PRINT
"LE JEU    ---->   ";:ATTRB1,1:COLOR0,1:PR
INT"J":ATTRB0,0
9230 Z$=INKEY$:IF Z$="R" THEN 9260 ELSE
IF Z$="J" THEN 9400
9240 V=RND
9250 GOTO 9230
9257 '
9258 ' ****          REGLE          ****
9259 '
9260 CLS:SCREEN0,0:ATTRB1,1:COLOR1,0:LOC
ATE12,2:PRINT"CHOURRAX":ATTRB0,0
9270 COLOR1,0:LOCATE4,5:PRINT"Vous etes
CHOURRAX ":PSET(24,4)GR$(0),7:PSET(24,5)
GR$(1),7:COLOR1:PRINT" ,un voleur."
9280 LOCATE2,7:PRINT"Vous vous etes intr
oduit dans un im-"
9290 LOCATE2,9:PRINT"meuble pour voler d
es coffres-forts":PSET(38,8)CHR$(127),5:
PSET(38,9)CHR$(127),5:COLOR1
9300 LOCATE0,11:PRINT"  Vous pouvez chan
ger d'etage grace aux"
9310 LOCATE2,13:PRINT"ascenseurs":PSET(1
3,13)CHR$(127),2:COLOR1
9320 LOCATE15,13:PRINT". Mais mefiez-vou
s des"
9330 LOCATE2,15:PRINT"lampes":PSET(9,15)
GR$(3),3:COLOR1:PRINT" qui vous tirent d
essus et"
9340 LOCATE2,17:PRINT"des trous qui se f
orment sur le sol."
9350 LOCATE2,22:PRINT"Pour jouer appuyez
 sur -J-":GOTO 9230
9397 '
9398 ' ****         NIVEAUX          ****
9399 '
9400 CLS:SCREEN1,0:ATTRB0,1:LOCATE9,6:PR
INT"TRES FACILE       --> 1"
9410 LOCATE9,9:PRINT"FACILE              --
> 2"
9420 LOCATE9,12:PRINT"MOYEN               -
-> 3"
9430 LOCATE9,15:PRINT"DIFFICILE           -
-> 4"
9440 LOCATE9,18:PRINT"TRES DIFFICILE      -
-> 5":ATTRB0,0
9450 E$=INKEY$
9460 IF E$="1" THEN L=.05:T=.97:GOTO 952
0
9470 IF E$="2" THEN L=.075:T=.92:GOTO 95
20
9480 IF E$="3" THEN L=.1:T=.9:GOTO 9520
9490 IF E$="4" THEN L=.2:T=.8:GOTO 9520
9500 IF E$="5" THEN L=.3:T=.7:GOTO 9520
9510 GOTO 9450
9520 CLS:SCREEN0,6,4:CONSOLE0,23:GOTO 20
9997 '
9998 ' ****       FIN DU JEU        ****
9999 '
10000 FOR K=0 TO 500:NEXTK:CLS:CONSOLE0,
24
10020 ATTRB0,1:SCREEN1,0,4:LOCATE6,11:PR
INT"Voulez-vous rejouer ? (O/N)":ATTRB0,
0
10030 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN CLS:CONSO
LE0,24:ATTRB1,1:LOCATE6,18:PRINT"A LA PR
OCHAINE":GOSUB 11020:COLOR0:LOCATE0,0,0:
END
10040 IF A$="O" THEN 9400
10050 GOTO 10030
10997 '
10998 ' ****         MUSIQUE         ****
10999 '
11000 PLAY"03T7A2L24LAL12LASI04L24DOL12D
OL24RERE03SIL12SIL2404MIL12MIFAL6SOFAL12
MIREL24DO03L12SILAL24SI"
11010 PLAY"L12MILASI04DOREL24MIL12MIREMI
FAREL24MIL12MIREMIFAREMIL6FAMIL12REDO03L
24SIL12LAL48LA":RETURN
11020 PLAY"T8A103L12MIL24FAL12FA#L40SOL1
2PLAL40SIbL12PFA#L24SOL12LAL24SIb04L12RE
#A2L24REREREA1L12DO#03SISO#FA#L24FAFAPSO
#LA":RETURN
11030 PLAY"L5A0L202DOREMIFASOLASILASOFAM
IREDO":RETURN
```



BOMBER



THOMSON TO7, TO7, TO70

Aux commandes de votre bombardier vrombissant, exprimez pleinement votre folie destructrice.

Alain RIBOUD

Mode d'emploi:
Les règles sont incluses.

```
10 '        ************************
            *                      *
            *        BOMBER        *
20 '        *                      *
            *      concu par:      *
30 '        *                      *
            *     Alain RIBOUD     *
            ************************
60 CONSOLE0,24:POKE&H603B,&B01001100:CLS
:SCREEN,,1
70 ATTRB0,1:LOCATE0,1:PRINT"Pendant le c
hargement des routines en    langage mach
ine,lisez donc le mode        d'emploi:"
80 POKE&H603B,&B01000100
90 ATTRB0,0:LOCATE 0,7:PRINT"Vous pilote
z un bombardier qui survole  une ville q
ue vous devez  detruire;vous larguez les
 bombes avec la barre          d'espacemen
t."
100 PRINT"          Une fois la ville detr
uite vous atterrissez."
110 COLOR1:LOCATE14,15:ATTRB0,1:PRINT"PA
TIENTEZ ":LOCATE10,17:PRINT"QUELQUES INS
TANTS"
120 LOCATE 0,22:COLOR1:PRINT"Realise par
 A. RIBOUD"
130 CLEAR,&HB9FF,128:DIMG$(128):GOSUB156
0:IF PEEK(&HBA00)=&H36 THEN450
140 GOSUB2110
150 AD=&HBFC0:'Adresse de la table avion
160 P$="1C0007F8023C000C0C023C0038C7027C
00E0C7E27C03FFFFFAFC0FFFFFFFFFFFFFFFF3F
FFFFFFF20FFFFFFFE203FFFFFFC20030000C0200
30000C02"
170 GOSUB2050
180 AD=&HBFA1:'Adresse table bombe
190 P$="0180018003C003C007E006600C300C30
0000"
200 GOSUB2050
210 AD=&HBF90:'Couleur forme noire;adres
se du GPL dans X
220 P$="B6E7C384FEB7E7C386C7A4848A40A784
39"
230 GOSUB2050
240 AD=&HBF70:'Routine forme rouge;Ad GP
L dans X"
250 P$="B6E7C384FEB7E7C386C7A4848A48A784
39"
260 GOSUB2050
270 AD=&HBF40:'Routine affichage avion
280 P$="108EBFC0BEC000C605BDBF70B6E7C38A
01B7E7C3A6A0A7805A26EE308823108CBFFC2DE3
39"
290 GOSUB2050
300 AD=&HBEF0:'Routine avancee avion
310 P$="BEC0003005C60CBDBF703088285A26F7
B6E7C38A01B7E7C38608B7C002BEC000860CC606
1CFE66805A26FB3088224A26F1B6C002462403BD
BEC0BDBD407AC00226DBBEC0003001BFC00039"
320 GOSUB2050
330 AD=&HBEC0
340 P$="8600C602FD6036C602FD6033C601FD60
31B76035C63ABDE81E39"
350 GOSUB2050
360 AD=&HBDB0:'Routine affichage bombe
370 P$="B6C00681252A19B6C00581002612FCC0
0010835B802C095625064FBDE8092501398630B7
C005FCC000C3034AFDC003BEC003108EBFA1BDBF
90B6E7C38A05B7E7C3ECA1ED843088D810830000
26E839"
380 GOSUB2050
390 AD=&HBD40:'Routine descente bombe
400 P$="7DC005260686404A26FD39BEC0038C5C
C02C386D8828270EFCC008C30001FDC0087AC005
2725308828BFC003BDBF903001BDBF903088D7B6
E7C38A05B7E7C3EC84ED88283088D84D26F53986
08B7C005BEC003CC0000ED843088D87AC00526F6
7FC00539"
410 GOSUB2050
420 AD=&HBC00:'pilotage avion
```

Suite page 10

QUAERO

THOMSON TO7, TO7,70

Profitez pour une fois de l'occasion qui vous est offerte de gravir tous les échelons.

Frédéric VAYSSE

Mode d'emploi :

Tentez de réussir 30 tableaux, en grimpant sur la dernière échelle du haut de l'écran. Les déplacements s'effectuent à l'aide de la manette 0 et ACTION permet d'éviter votre poursuivant. Vous pouvez créer vos propres tableaux, définis en DATA de la manière suivante :

-1er chiffre : numéro du tableau
-2ème chiffre : nombre de BOXF
-3ème chiffre : nombre d'échelles
-Suite de chiffres : coordonnées des BOXF, suivies des coordonnées haut-gauche des échelles.

```
10 '*****************************************
20 '          VAYSSE FREDERIC
30 '                 &
40 '          LAMARQUE J-LOUIS
50 '*****************************************
                   L-F-J
60 '             12/05/85
70  POKE&HE7C1,32:CONSOLE0,24
80  CLEAR,&HD000,15:CLS:LOCATE0,0,0:SCRE
EN3,0,0:FOR I=&HD001 TO &HD025:READA$:PO
KEI,VAL("&H"+A$):NEXT:DATAB6,E7,C3,8A,01
,B7,E7,C3,8E,40,00,A6,84,B7,7F,FF,5F,A6,
01,A7,80,5C,C1,27,26,F7,B6,7F,FF,A7,80,8
C,5F,3F,25,E7,39
85 FORI=0TO300:PSET(INT(RND*319),INT(RND
*199)),INT(RND*6+1):NEXT
90 DEFGR$(2)=15,18,34,36,68,72,152,230
100 DEFGR$(3)=8,17,33,50,68,72,80,112
110 DEFGR$(4)=12,18,36,68,60,36,230,196
120 DEFGR$(5)= 14,17,32,40,88,64,132,248
130 DEFGR$(6)=28,34,34,47,88,116,132,130
140 DEFGR$(7)=12,51,34,66,76,136,136,240
141 DEFGR$(8)= 1,6,24,36,36,68,68,132
142 DEFGR$(9)= 255,0,0,61,33,32,32,56:DE
FGR$(10)=128,96,24,196,36,34,34,33:DEFGR
$(11)= 132,68,68,36,39,24,6,1:DEFGR$(12)
= 32,32,33,33,160,0,0,255:DEFGR$(13)= 33
,34,34,36,196,24,96,128
150 LOCATE5,16,0:ATTRB1,1:FOR I=2 TO 7:P
RINTGR$(I);:NEXT:ATTRB0,0:LOCATE10,10:CO
LOR5:FORI=8TO10:PRINTGR$(I);:NEXT:LOCATE
10,11:FORI=11TO13:PRINTGR$(I);:NEXT
160       FORI=1 TO 100:EXEC&HD001:NEXT
170 S=0:X(1)=0:RESTORE390:ATTRB0,0:SCREE
N7:CONSOLE0,24,1:CLS:FORI=0TO16STEP2:LIN
E(0,I)-(320,I),INT(RND*7)+1:NEXT:DEFGR$(
0)=24,110,94,191,191,94,126,24:DEFGR$(1)
=60,24,255,189,60,36,36,36
180 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN,0,0:AA=59343:
BB=59341:POKEAA,0:POKEBB,63:POKEAA,4:
190 READF:ONERRORGOTO63000
200 READA1,A2:FORI=1TOA1:READA,B,C,D:BOX
F(A,B)-(C,D),-3:NEXT:BOXF(0,192)-(320,20
0),-3:FORI=1TOA2:READA,B:FORJ=B TOB+24ST
EP3:PSET(A,J),-2:NEXTJ,I:A=5:B=23:C=30:X
=200:LOCATE1,0:PRINT"SCORE:";S:CONSOLE2,
24:X(2)=0
210 BOX(0,0)-(320,15),-3:LOCATE20,0:PRIN
T"TABLEAU:";F:LOCATE13,0:PRINT"=>";X(1)
220 X=X-1:LOCATEA,B:PRINTGR$(1):IFB=2THE
NFORI=1TO50:A=(I)MOD10+1:POKEBB,0:POKEBB
,A:NEXT:IFX<0THEN180ELSES=S+X:GOTO180
230 E=RND:IFC(X(2))>A THENC(X(2))=C(X(2)
)-E ELSEIFC(X(2))<A THENC(X(2))=C(X(2))+
E
240 IFA=INT(C(X(2)))THEN FORI=20TO0STEP-
2:POKEBB,0:POKEBB,I:NEXT:X(1)=X(1)+1:LOC
ATE15,0:PRINTX(1):IFX(1)=30THENFORI=30TO
0STEP-.1:POKEBB,0:POKEBB,I:NEXT:LOCATE1,
1:PRINT"UNE AUTRE PARTIE":A$=INPUT$(1):I
FA$="O"THEN170ELSECONSOLE0,24:CLS:SCREEN
,0:GOTO340
250 CLS:LOCATEABS(INT(C(X(2)))),B:PRINTG
R$(0):IFPOINT(A*8+4,B*8+14)=-1THENB=B+1:
GOTO220
260 ONSTICK(0)GOTO280,280,290,290,310,31
0,320,320
270 GOTO220
280 IFPOINT(A*8+4,B*8-1)<>-2THEN220ELSEB
=B-3:X(2)=(X(2)+1)MOD7:GOTO220
290 IFA=39THEN220ELSEIFSTRIG(0)THENA=A+3
ELSEA=A+1
300 GOTO220
310 IFPOINT(A*8+4,B*8+14)<>-2THEN220ELSE
B=B+3:X(2)=ABS(X(2)-1):GOTO220
320 IFA=0THEN220ELSEIFSTRIG(0)THENA=ABS(
A-3)ELSEA=A-1
330 GOTO220
340 FORI=0TO200STEP2:LINE(0,I)-(320,I),I
NT(RND*7+1):NEXT:CLS:LOCATE2,12:PRINT"SC
ORE:";S;"AU";F;"ieme TABLEAU":BOX(0,96)-
(320,104),2
350 PRINT:PRINT"    ":PRINT" Au revoir et
 a bientot ..."
370 FORI=0TO100:FORJ=5TO0STEP-1:SCREEN,,
J:NEXTJ,I
375 FOR H=1 TO 5
376 FORI=0TO15STEP.5:POKEBB,0:POKEBB,I:N
EXT:FORI=15TO0STEP-.5:POKEBB,0:EXEC&HD00
1:POKEBB,I:NEXTI,H::LOCATE0,0:POKE&HE7C1
,56:END
380 '1
390 DATA1,6,11,0,48,320,56,0,72,320,80,0
,96,320,104,0,120,320,128,0,144,320,152,
0,168,320,176,0,24,200,48,160,72,300,72,
50,96,200,96,100,120,50,144,180,144,100,
168,200,168
400 '2
410 DATA2,13,12,0,48,119,56,136,48,175,5
6,200,48,320,56,0,72,175,80,184,72,311,8
0,0,96,119,104,136,96,191,104,208,96,320
,104,0,120,143,128,168,120,320,128,0,144
,183,152,200,144,320,152,0,168,320,176,0
,24,152,48,250,48,0,72,176,96,310,96,100
,120,208,120
420 DATA50,144,160,144,310,144,120,168
430 '3
440 DATA3,8,9,0,48,79,56,96,48,175,56,19
2,48,320,56,40,72,160,80,96,96,208,104,1
60,120,280,128,200,144,320,152,88,168,32
0,176,0,24,49,48,151,72,199,96,279,120,2
08,144,216,144,96,168,250,168
450 '4
460 DATA4,9,9,0,48,71,56,88,48,160,56,88
,72,200,80,0,96,159,104,176,96,287,104,3
04,96,320,104,100,120,200,128,120,144,20
0,152,50,168,270,176,0,24,151,48,104,72,
100,96,185,96,128,120,191,144,60,168,260
,168
470 '5
480 DATA5,15,9,0,48,63,56,80,48,151,56,1
68,48,239,56,256,48,320,56,0,72,109,80,2
40,72,320,80,0,96,55,104,64,96,119,104,1
28,96,199,104,208,96,320,104,0,120,63,12
8,80,120,320,128,0,144,31,152,48,144,320
,152,0,168,320,176,0,24,310,48,30,72,300
,72,160,96,20
490 DATA120,300,120,160,144,50,168
500 '6
510 DATA6,7,9,0,48,100,56,0,72,151,80,16
8,72,320,80,0,96,320,104,0,120,80,128,0,
144,160,152,0,168,280,176,0,24,32,48,52,
72,200,72,0,96,75,96,45,120,100,144,250,
168
520 '7
530 DATA7,10,10,0,48,103,56,120,48,224,5
6,120,72,127,80,136,72,184,80,104,96,143
,104,160,96,256,104,50,120,127,128,168,1
20,270,128,80,144,250,152,100,168,160,17
6,0,24,170,48,120,72,180,72,120,96,250,9
6,108,120,235,120,160,144,110,168
540 '8
550 DATA8,15,7,0,48,80,56,40,72,135,80,1
52,72,207,80,224,72,320,80,0,96,159,104,
168,96,231,104,248,96,320,104,0,120,111,
128,128,120,175,128,192,120,239,128,256,
120,320,128,176,144,215,152,232,144,320,
152,0,168,129,176,146,168,230,176,0,24,6
4,48,310,72,5
560 DATA96,310,120,193,144,0,168
570 '9
580 DATA9,11,11,0,48,79,56,96,48,104,56,
80,72,159,80,176,72,194,80,8,96,151,104,
168,96,216,104,0,120,88,128,96,120,184,1
28,192,120,280,128,140,144,320,152,140,1
68,250,176,0,24,96,48,176,72,17,96,80,96
,120,96,250,120,140,144,148,144,156,144,
200,168
590 '10
600 DATA10,13,22,0,48,7,56,24,48,63,56,8
0,48,200,56,48,72,150,80,40,96,186,104,8
,120,39,128,56,120,95,128,104,120,119,12
8,136,120,216,128,48,144,103,152,112,144
,280,152,16,168,143,176,224,168,256,176,
0,24,88,48,96,48,140,48,170,48,56,72,64,
72,64,96
610 DATA104,96,16,120,56,120,152,120,160
,120,168,120,48,144,103,144,176,144,232,
144,32,168,128,168,136,168,224,168
620 '11
630 DATA11,10,11,0,48,175,56,192,48,255,
56,160,72,224,80,96,96,192,104,64,120,12
7,128,160,120,224,128,32,144,95,152,192,
144,288,152,0,168,63,176,256,168,320,176
,0,24,208,48,176,72,112,96,176,96,80,120
,208,120,48,144,272,144,0,168,320,168
640 '12
650 DATA12,6,7,0,48,288,56,224,72,320,80
,96,96,256,104,0,120,128,128,0,144,256,1
52,224,168,320,176,0,24,280,48,232,72,11
0,120,250,144,320,168,96,96
660 '13
670 DATA13,6,10,0,48,320,56,32,72,288,80
,64,96,236,104,128,120,192,128,96,144,22
4,152,64,168,236,176,0,24,40,48,104,48,7
2,72,200,72,208,72,136,96,144,120,210,14
4,64,168.
680 '14
690 DATA14,10,11,0,48,95,56,112,48,224,5
6,64,72,128,80,192,72,320,80,96,96,160,1
04,236,96,320,104,128,120,191,128,224,12
0,288,128,160,144,236,152,128,168,191,17
```

Suite page 11

BOMBER

Suite de la page 9

```
430 P$="7FC0077FC006CC4000FDC000FCC000C3
0118FDC000BDBF40BEC0006D8901E5261EBDBEF0
BDBDB07CC0068628B1C00626E77FC0067CC00786
15B1C00726CE3939"
440 GOSUB2050
450 ATTRB0,1:LOCATE10,15:PRINT"Pour deco
ller appuyez":LOCATE7,17:PRINT" deux foi
s sur une touche." :ATTRB0,0
460 BOXF(0,20)-(39,22)" "
470 BOXF(0,23)-(39,24)" ",,0
480 POKE&HC000,&H5A:POKE&HC001,&HE0:EXEC
&HBF40
490 A$=INKEY$:X=RND:IFA$="" THEN490
500 A$=INKEY$:X=RND:IFA$="" THEN500
510 A$=INKEY$:X=RND:IFA$="" THEN510
520 FOR I=1 TO 40:EXEC&HBEF0:FORK=1 TO80
-4*I:NEXTK:NEXTI
530 POKE&H603B,&B01001100:BOXF(0,21)-(5,
22)" "
540 VOL=0:POKE&HE7C3,PEEK(&HE7C3)OR01:PO
KE&HC008,0:POKE&HC009,0
550 VOL=VOL+1:HAUT=10+2*VOL:IF HAUT>19 T
HEN HAUT=19
560 POKE&H603B,&B01000100:CLS
570 SCREEN,,1
580 GOSUB1340
590 EXEC&HBC00:IFPEEK(&HC007)>&H14 THEN6
00 ELSE800
600 POKE&HC000,&H5A:POKE&HC001,&HE0:EXEC
&HBF40
610 BOXF(6,23)-(39,24)" ",,0
620 FOR I=1 TO 28:EXEC&HBEF0:FORK=1 TOI:
NEXTK:NEXTI
630 P=PEEK(&HC008)*256+PEEK(&HC009)
640 ATTRB0,1:COU=&B01001100:POKE&H603B,C
OU
650 ON VOL GOSUB 1110,1130,1150,1170,119
0,1210,1230,1250,1270
660 COU=&B01101100 :POKE&H603B,COU
670 ATTRB0,0:LOCATE27,22:PRINTG$(4):FOR
D=0 TO 20:NEXT:LOCATE27,22:PRINT" "
680 FOR I=26 TO 6 STEP-3:LOCATE I,22:PRI
NTG$(6):FORD=0TO20:NEXTD:LOCATEI,22:PRIN
T" "
690 LOCATE I-1,22:PRINTG$(0):FORD=0TO20:
NEXTD:LOCATEI-1,22:PRINT" "
700 LOCATE I-2,22:PRINTG$(3):FORD=0TO20:
NEXTD:LOCATEI-2,22:PRINT" " :NEXTI
710 LOCATE6,22:PRINTG$(4):FORDE=1 TO100:
NEXTDE:LOCATE6,22:PRINT" "
720 FOR I=6 TO26 STEP3:LOCATE I,22:PRINT
G$(7):FORD=0TO30:NEXTD:LOCATEI,22:PRINT"
 "
730 LOCATE I+1,22:PRINTG$(1):FORD=0TO30:
NEXTD:LOCATEI+1,22:PRINT" "
740 LOCATE I+2,22:PRINTG$(2):FORD=0TO30:
NEXTD:LOCATEI+2,22:PRINT" " :NEXTI
750 LOCATE27,22:PRINTG$(5):FOR D=0 TO30:
NEXT:LOCATE27,22:PRINT" "
760 FORI=28TO1STEP-1:POKE&HC001,&HE0+I:E
XEC&HBF40:BOXF(5+I,20)-(10+I,22)" ":NEXT
I
770 POKE&HC000,&H5A:POKE&HC001,&HE0:EXEC
&HBF40
780 FOR I=1 TO 40:EXEC&HBEF0:FORK=1 TO80
-4*I:NEXTK:NEXTI
790 GOTO550
800 CO=PEEK(&HC006):LI=PEEK(&HC007):LIG=
LI-2:IF LIG<1 THENLIG=1
810 P=PEEK(&HC008)*256+PEEK(&HC009)
820 PLAY"O3L30LA"
830 COU=&B01001100 :POKE&H603B,COU
840 BOXF(CO,LIG)-(CO+5,LI+2)" "
850 PA=LI:IF PA>19THEN PA=19
860 FOR Q=0 TO3:LOCATE CO,PA+Q:PRINTPAR$
(Q):NEXT
870 FOR  I=LI+1 TO22
880 LOCATECO+3,I-1:PRINT"   ":LOCATECO+3
,I:PRINTAVC$:PLAY"O1L24DO"
890 NEXT
900 FORPA=PA TO 19:FOR Q=0 TO3:LOCATE CO
,PA+Q:PRINTPAR$(Q):FOR D=1 TO30:NEXT:NEX
T:NEXT
910 LOCATECO,20:PRINT"  ":BOXF(6,0)-(39,
15)" "
920 COU=&B01000100 :POKE&H603B,COU
930 ATTRB0,:LOCATE10,2:PRINT"Vous etes
sain et sauf!"
940 LOCATE9,5:PRINT"Mais pour rejouer il
 faut":LOCATE9,7:PRINT"acheter un autre
avion!"
950 ATTRB0,0:LOCATE10,9:PRINT"VOUS AVEZ
GAGNE ";P;"$" :POKE&HC008,0:POKE&HC009,0
960 LOCATE10,10:PRINT"UN AVION COUTE 100
0$":IF BEN>-1 THEN 970 ELSE980
970 LOCATE10,11:PRINT"VOUS AVIEZ";BEN;"$
":GOTO990
980 LOCATE10,11:PRINT"VOUS DEVIEZ";ABS(B
EN);"$"
990 BEN=P-1000+BEN:IF BEN>-1 THEN 1000
ELSE1030
1000 LOCATE 10,12:PRINT"APRES ACHAT IL V
OUS"
1010 LOCATE 10,13:PRINT"RESTERA ";BEN;"$
"
1020 GOTO1050
1030 LOCATE 10,12:PRINT"APRES ACHAT "
1040 LOCATE 10,13:PRINT"VOUS DEVREZ";ABS
(BEN);"$"
1050 LOCATE10,15:PRINT"Voulez vous rejou
er? (O/N)": R$=INPUT$(1):IF R$="O" THEN
540 ELSE IFR$="N" THEN 1060 ELSE 1050
1060 CLS:ATTRB0,1:IF BEN >-1 THEN 1070 E
LSE1090
1070 LOCATE5,6:PRINT"Vous avez donc gagn
e ";BEN;"$"
1080 END
1090 LOCATE5,6:PRINT"Vous devez donc ";A
BS(BEN);"$"
1100 END
1110 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE13,13:PRINT"Je fais une halte"
:LOCATE9,16:PRINT"et je repars a l'attaq
ue!!"
1120 RETURN
1130 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE13,13:PRINT"Je pisse un coup":
LOCATE9,16:PRINT"et je repars a l'attaqu
e!!"
1140 RETURN
1150 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE16,13:PRINT"J'en chie":LOCATE1
0,16:PRINT"mais ca vaut le coup!!"
1160 RETURN
1170 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE16,13:PRINT"C'est le pied!"
1180 RETURN
1190 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE13,15:PRINT"Je suis le meilleu
r!!"
1200 RETURN
1210 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE13,15:PRINT"Je suis le meilleu
r!!"
1220 RETURN
1230 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE13,15:PRINT"Je suis le meilleu
r!!"
1240 RETURN
1250 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE13,15:PRINT"Je suis le meilleu
r!!"
1260 RETURN
1270 LOCATE13,10:PRINT"J'ai gagne ";P;"$
 !":LOCATE13,15:PRINT"Je suis le meilleu
r!!"
1280 RETURN
1290 POKE&HC000,&H5A:POKE&HC001,&HE0:EXE
C&HBF40
1300 FOR I=1 TO 28:EXEC&HBEF0:FORK=1 TOI
:NEXTK:NEXTI
1310 P=PEEK(&HC008)*256+PEEK(&HC009)
1320 INPUT" ";A$
1340 PRINTCHR$(20):POKE&HC005,0
1350 PRINTCHR$(20):POKE&HC005,0
1360 FOR CO=1 TO 11
1370 COU=INT(RND*16):IF(COU=4)OR(COU=8)
THEN1370 ELSE COU=&B00000100 OR(COU*8):P
OKE&H603B,COU
1380 EXEC&HBEC0
1390 IM=INT(HAUT*RND):IF IM<HAUT/3THEN I
M=HAUT/3
1400 IM$=M$(RND*3)
1410 LINE(10+2*CO,22-IM)-(10+2*CO,22)IM$
1420 EXEC&HBEC0
1430 LINE(11+2*CO,22)-(11+2*CO,22-IM)IM$
 :PRINTCHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(11)+M$(4+INT
(3*RND))
1440 EXEC&HBEC0
1450 NEXTCO
1460 BOXF(6,23)-(39,24)" ",,0
1470 BOXF(0,0)-(5,24)" ",,1
1480 FOR I=0 TO 3
1490 COU=INT(RND*16):COU=&B10000000 OR(C
OU*8):POKE&H603B,COU
1500 LOCATE6+7*I,23:PRINTG$(RND*10)
1510 COU=INT(RND*16):COU=&B10000000 OR(C
OU*8):POKE&H603B,COU
1520 LOCATE8+7*I,23:PRINTG$(RND*4+20)
1530 NEXT
1540 RETURN
1550 END
1560 DEFGR$(0)=24,24,72,120,24,8,8,24
1570 DEFGR$(1)=24,24,18,30,24,16,16,24
1580 DEFGR$(2)=24,24,18,126,16,40,68,102
:G$(0)=GR$(0):G$(1)=GR$(1):G$(2)=GR$(2)
1590 DEFGR$(3)=24,24,72,126,8,20,34,102
1600 DEFGR$(4)=56,56,16,254,186,56,40,10
8:G$(3)=GR$(3):G$(4)=GR$(4)
1610 DEFGR$(5)=56,56,146,254,56,56,40,10
8:G$(5)=GR$(5)
1620 DEFGR$(6)=24,24,72,62,9,20,18,54
1630 DEFGR$(7)=24,24,18,124,144,40,72,10
8:G$(6)=GR$(6):G$(7)=GR$(7)
1640 DEFGR$(8)=0,4,7,135,124,124,68,68
1650 DEFGR$(9)=0,32,224,225,62,62,34,34:
G$(8)=GR$(8):G$(9)=GR$(9)
1660 DEFGR$(10)=255,153,153,255,153,153,
255,255:G$(10)=GR$(10)+GR$(10)
1670 DEFGR$(11)=255,153,153,255,153,153,
153,255:G$(11)=GR$(11)+GR$(11)
1680 DEFGR$(12)=255,255,195,195,195,195,
255,255:G$(12)=GR$(12)+GR$(12)
1690 DEFGR$(13)=255,255,255,195,195,195,
195,195:G$(13)=GR$(12)+GR$(13)
1700 DEFGR$(14)=3,7,9,25,63,73,201,255
1710 DEFGR$(15)=192,224,144,152,252,146,
147,255:G$(15)=GR$(14)+GR$(15)
1720 DEFGR$(16)=0,0,0,0,63,73,201,255:
1730 DEFGR$(17)=0,0,0,0,252,146,147,255:
G$(17)=GR$(16)+GR$(17)
1740 DEFGR$(18)=1,3,7,15,17,49,113,255
1750 DEFGR$(19)=128,192,224,240,136,140,
142,255:G$(19)=GR$(18)+GR$(19)
1760 DEFGR$(20)=1,63,56,254,179,75,72,48
1770 DEFGR$(21)=128,128,64,96,152,164,36
,24
1780 DEFGR$(22)=1,1,2,6,25,37,36,24:G$(2
0)=GR$(20)+GR$(21)
1790 DEFGR$(23)=128,252,28,127,205,210,1
8,12
1800 DEFGR$(24)=3,7,14,127,127,222,30,12
:G$(21)=GR$(22)+GR$(23)
1810 DEFGR$(25)=254,17,16,255,255,255,0,
0
1820 DEFGR$(26)=0,0,128,254,255,189,60,2
4:G$(22)=GR$(24)+GR$(25)+GR$(26)
1830 DEFGR$(27)=0,0,1,127,255,189,60,24
1840 DEFGR$(28)=127,136,8,255,255,255,0,
0
1850 DEFGR$(29)=192,224,112,254,255,123,
120,48:G$(28)=GR$(27)+GR$(28)+GR$(29)
1860 DEFGR$(29)=192,224,112,254,255,123,
120,48:G$(23)=GR$(27)+GR$(28)+GR$(29)
1870 DEFGR$(32)=32,48,24,140,252,246,243
,225
1880 M$(0)=G$(10):M$(1)=G$(11):M$(2)=G$(
12)
1890 M$(3)=G$(13):M$(4)=G$(15):M$(5)=G$(
17):M$(6)=G$(19)
1900 DEFGR$(30)=60,126,255,255,255,127,6
3,15
1910 DEFGR$(31)=0,3,7,23,247,251,239,255
1920 DEFGR$(32)=32,48,24,140,252,246,243
,225
1930 DEFGR$(33)=7,31,63,127,255,255,159,
68
1940 DEFGR$(34)=224,248,252,254,255,255,
249,34
1950 DEFGR$(35)=68,41,27,11,7,3,1,1
1960 DEFGR$(36)=34,148,216,208,224,192,1
28,128
1970 DEFGR$(37)=159,255,15,7,6,14,12,28
1980 DEFGR$(38)=249,255,240,224,96,112,4
8,56
1990 AVC$=GR$(30)+GR$(31)+GR$(32)
2000 PAR$(1)=GR$(33)+GR$(34)
2010 PAR$(2)=GR$(35)+GR$(36)
2020 PAR$(3)=GR$(37)+GR$(38)
2030 PAR$(0)="  "
2040 RETURN
2050 D=VARPTR(P$):A(4)=PEEK(D)/2
2060 A(0)=PEEK(D+1):A(1)=PEEK(D+2)
2070 A(2)=INT(AD/256):A(3)=AD-A(2)*256
2080 FORI=0 TO4:POKE&H60E0+I,A(I):NEXT
2090 EXEC&HBA00
2100 RETURN
2110 '
2120 AD=&HBA00:'Routine transformation d
'une chaine de caracteres hexadecimaux e
n valeur numeriques. Mettre adresse chai
ne dans &H60E0 , adresse d'implantation
dans &H60E2 et len/2 dans &H60E4
2130 P$="367F8660:F8B9EE0109EE2AD8C070AE
426F9377F39AD8C0D86103DE7C2AD8C05EBC0E7A
039E680C030C10A2D02C00739"
2140 FOR I=1 TO LEN(P$)/2
2150 H=ASC(MID$(P$,2*I-1,1))-48:H=H+7*(H
>9)
2160 L=ASC(MID$(P$,2*I,1))-48:L=L+7*(L>9
)
2170 POKEAD-1+I,16*H+L
2180 NEXT
2190 RETURN
```

CODE SECRET

TI99 / BASIC SIMPLE

Découvrez avant quiconque, l'important message secret que se disputent les puissances étrangères.

Didier VERNUSSE

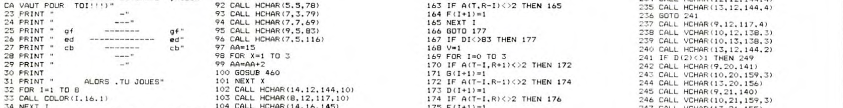
Mode d'emploi :
Se joue à deux espions, les règles secretes sont incluses.

UN MOT SECRET SE CACHE DANS CETTE GRILLE. POUR LE TROUVER, RAYEZ TOUTES LES LETTRES QUI FIGURENT PLUS QU'UNE FOIS

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

```
1 CALL CLEAR
2 CALL COLOR(16.6.3)
3 CALL COLOR(15.3,14)
4 CALL COLOR(14.6,16)
5 CALL COLOR(13.6.14)
6 CALL COLOR(11,16.14)
7 CALL COLOR(10.10,1)
8 CALL COLOR(9.10.1)
9 CALL CHAR(103."00382C3C0E060603")
10 CALL CHAR(102."001C143C30606060")
11 CALL CHAR(101,"033F7BE3070F6FFF")
12 CALL CHAR(100."C0FC9EC7E0E0F6FF")
13 CALL CHAR(99,"FFFFFF7F33217050")
14 CALL CHAR(98,"FFFFFEFECC84CE6A")
15 FOR I=1 TO 18
16 CALL SOUND(-20.I*1000,0)
17 NEXT I
18 OPTION BASE 1
19 CALL SCREEN(2)
20 PRINT "CODE SECRET...AAAAAAHHHHH!!!

    "        ----------
21 PRINT "GRACE AUX TOUCHES(1 A 9)     ET
ABLIS LE COURANT ENTRE LES2  POLES."
22 PRINT "FAIT VITE,SINON...:HOP-->    LA
BYRINTHE      (+ LE SON ESTGRAVE   ,MIEUX
CA VAUT POUR   TOI!!!)"
23 PRINT "               -"
24 PRINT "              ---"
25 PRINT "  gf       -------         gf"
26 PRINT "  ed    -------------      ed"
27 PRINT "  cb       -------         cb"
28 PRINT "              ---"
29 PRINT "               -"
30 PRINT
31 PRINT "        ALORS .TU JOUES"
32 FOR I=1 TO 8
33 CALL COLOR(I.16.1)
34 NEXT I
35 INPUT "T'ES FORT A CE JEU    (ENTRE  3
0 ET   200)? ":P
36 CALL SCREEN(14)
37 PP=P
38 IF P>20 THEN 42
39 PRINT "ALLEZ.RIGOLE PAS!!!!!"
40 CALL SOUND(300.110,0)
41 GOTO 35
42 DI=88
43 A$(1)="1) AVANCER"
44 A$(2)="2) OBSERVER"
45 A$(3)="3) E.D.S.X ?"
46 CALL CLEAR
47 PRINT "                          gf"
48 PRINT "BEN.EUH...PATIENCE,       ed     JE
 CHARGE!!!!              cb"
49 CALL CHAR(150."FF7F3F3F7F1F0703")
50 CALL CHAR(149."FFFEFCFCFEF8E0C0")
51 CALL CHAR(148."111913030F1F3F1F")
52 CALL CHAR(147."C89888C0E0F8FCF8")
53 CALL CHAR(146."1F8F8FCFC7E7E7E7")
54 CALL CHAR(145,"F8F1F1F3E3E7E7E7")
55 CALL CHAR(159."FFFFFFFFFFFFFFFF")
56 CALL CHAR(134,"FFFEFCFCFEF8E0C0")
57 CALL CHAR(135."FF7F3F3F7F1F0703")
58 CALL CHAR(133."111913030F1F3F1F")
59 CALL CHAR(132."C89888C0E0F8FCF8")
60 CALL CHAR(158."FFFFFFFFFFFCF0C0")
61 CALL CHAR(157."FFFCF0C")
62 CALL CHAR(156."FF3F0F03")
63 CALL CHAR(155,"FFFFFFFFFF3F0F03")
64 CALL CHAR(143."00000000C0F0FCFF")
65 CALL CHAR(142."C0F0FCFFFFFFFFFF")
66 CALL CHAR(141."000000000030F3FFF")
67 CALL CHAR(140."030F3FFFFFFFFFFF")
68 CALL CHAR(139."1F1F1F1F1F1F1F1F")
69 CALL CHAR(138."FF00FF00FF00FF00")
70 CALL CHAR(117."FFFFFFFFFFFFFFFF")
71 CALL CHAR(116."")
72 CALL CHAR(111,"18181C1F0F")
73 CALL CHAR(110,"181838F8F0")
74 CALL CHAR(109."0000000F1F1C1818")
75 CALL CHAR(108,"000000F0F8381818")
76 CALL CHAR(107."000000FFFF")
77 CALL CHAR(106."1818181818181818")
78 IF WK=1 THEN 90
79 RESTORE 324
80 CALL CHAR(144,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
81 DIM A(12.12)
82 FOR Y=1 TO 12
83 CALL SOUND(-10,Y*110.2)
84 FOR X=1 TO 12
85 CALL SOUND(-5.-6.1)
86 READ N
87 A(X.Y)=N
88 NEXT X
89 NEXT Y
90 CALL SCREEN(2)
91 GOTO 340
92 CALL HCHAR(5.5,78)
93 CALL HCHAR(7,3.79)
94 CALL HCHAR(7.7.69)
95 CALL HCHAR(9.5.83)
96 CALL HCHAR(7.5.116)
97 AA=15
98 FOR X=1 TO 3
99 AA=AA+2
100 GOSUB 460
101 NEXT X
102 CALL HCHAR(14.12.144,10)
103 CALL HCHAR(8.12.117.10)
104 CALL HCHAR(14.16.145)
105 CALL HCHAR(14.17.146)
106 GOTO 129
107 CALL KEY(0.H.S)
108 IF (R=9)*(T=9)THEN 336
109 CALL HCHAR(17.11.32)
110 CALL HCHAR(17.11.49)
111 CALL HCHAR(19.11.32)
112 CALL HCHAR(19.11.50)
113 IF S=0 THEN 107
114 DIST=INT(SQR((9-R)^2+(9-T)^2))
115 CALL SOUND(30.110+DIST*100.0)
116 IF H<>49 THEN 119
117 W=0
118 GOTO 128
119 IF H<>50 THEN 107
120 W=1
121 CALL KEY(0.K.ST)
122 CALL SOUND(-10,4000,6)
123 CALL HCHAR(21,11.32)
124 CALL HCHAR(21.11.51)
125 IF (ST<>0)*((K=68)+(K=83)+(K=88)+(K=
69))THEN 126 ELSE 121
126 W=1
127 DI=K
128 IF W=0 THEN 304
129 FOR I=1 TO 4
130 D(I)=0
131 G(I)=0
132 F(I)=0
133 NEXT I
134 IF DI<>68 THEN 145
135 V=3
136 FOR I=0 TO 3
137 IF A(T+I.R+1)<>2 THEN 139
138 D(I+1)=1
139 IF A(T+I.R-1)<>2 THEN 141
140 G(I+1)=1
141 IF A(T+I.R)<>2 THEN 143
142 F(I+1)=1
143 NEXT I
144 GOTO 177
145 IF DI<>88 THEN 156
146 V=4
147 FOR I=0 TO 3
148 IF A(T+1.R+I)<>2 THEN 150
149 G(I+1)=1
150 IF A(T-1.R+I)<>2 THEN 152
151 D(I+1)=1
152 IF A(T,R+I)<>2 THEN 154
153 F(I+1)=1
154 NEXT I
155 GOTO 177
156 IF DI<>69 THEN 167
157 V=2
158 FOR I=0 TO 3
159 IF A(T-1.R-I)<>2 THEN 161
160 G(I+1)=1
161 IF A(T+1.R-I)<>2 THEN 163
162 D(I+1)=1
163 IF A(T,R-I)<>2 THEN 165
164 F(I+1)=1
165 NEXT I
166 GOTO 177
167 IF DI<>83 THEN 177
168 V=1
169 FOR I=0 TO 3
170 IF A(T-I,R+1)<>2 THEN 172
171 G(I+1)=1
172 IF A(T-I.R-1)<>2 THEN 174
173 D(I+1)=1
174 IF A(T-I,R)<>2 THEN 176
175 F(I+1)=1
176 NEXT I
177 CALL HCHAR(7,4.32)
178 CALL HCHAR(6.5,32)
179 CALL HCHAR(8,5.32)
180 CALL HCHAR(7.6,32)
181 ON V GOTO 182,184,186,188
182 CALL HCHAR(7.4,116)
183 GOTO 189
184 CALL HCHAR(6.5.116)
185 GOTO 189
186 CALL HCHAR(7.6,116)
187 GOTO 189
188 CALL HCHAR(8.5.116)
189 IF G(1)<>1 THEN 194
190 CALL HCHAR(8.11.143)
191 CALL VCHAR(9.11.159.5)
192 CALL HCHAR(14,11,157)
193 GOTO 201
194 IF G(2)<>1 THEN 199
195 CALL HCHAR(8,11.117)
196 CALL VCHAR(9.11.138,5)
197 CALL HCHAR(14 11 144)
198 GOTO 201
199 CALL VCHAR(8.11.117.4)
200 CALL VCHAR(12.11,144,3)
201 IF D(1)<>1 THEN 206
202 CALL HCHAR(8,22,141)
203 CALL VCHAR(9,22.159.5)
204 CALL HCHAR(14.22,156)
205 GOTO 213
206 IF D(2)<>1 THEN 211
207 CALL HCHAR(8,22.117)
208 CALL VCHAR(9.22.138.5)
209 CALL HCHAR(14.22.144)
210 GOTO 213
211 CALL VCHAR(8.22.117.4)
212 CALL VCHAR(12.22.144.3)
213 IF F(2)<>1 THEN 222
214 FOR I=9 TO 13
215 CALL HCHAR(I.12,159.10)
216 NEXT I
217 CALL HCHAR(12.16.134)
218 CALL HCHAR(12.17.135)
219 CALL HCHAR(13.16.132)
220 CALL HCHAR(13.17.133)
221 GOTO 303
222 IF G(2)<>1 THEN 230
223 CALL HCHAR(9.12.142)
224 CALL VCHAR(10,12.159.3)
225 CALL HCHAR(13.12.158)
226 CALL HCHAR(9.13.143)
227 CALL VCHAR(10.13.159.3)
228 CALL HCHAR(13.13.157)
229 GOTO 241
230 IF G(3)=1 THEN 237
231 CALL HCHAR(9.12.117.4)
232 CALL HCHAR(10,12.117.4)
233 CALL HCHAR(11,12,117.4)
234 CALL HCHAR(12.12.144.4)
235 CALL HCHAR(13.12.144.4)
236 GOTO 241
237 CALL HCHAR(9.12.117.4)
238 CALL VCHAR(10,12.138.3)
239 CALL VCHAR(10.13.138.3)
240 CALL HCHAR(13,12.144.2)
241 IF D(2)<>1 THEN 249
242 CALL HCHAR(9.20.141)
243 CALL VCHAR(10.20.159.3)
244 CALL HCHAR(13.20.156)
245 CALL HCHAR(9.21.140)
246 CALL VCHAR(10,21,159,3)
247 CALL HCHAR(13,21,155)
248 GOTO 260
249 IF D(3)=1 THEN 256
250 CALL HCHAR(9,18,117,4)
251 CALL HCHAR(10,18,117,4)
252 CALL HCHAR(11,18,117,4)
253 CALL HCHAR(12,18,144,4)
254 CALL HCHAR(13,18,144,4)
255 GOTO 260
256 CALL HCHAR(9,20,117,2)
257 CALL VCHAR(10,20,138,3)
258 CALL VCHAR(10,21,138,3)
259 CALL HCHAR(13.20,144,2)
260 IF F(3)<>1 THEN 271
261 CALL HCHAR(9,14,117,6)
262 CALL HCHAR(10,14,159,6)
263 CALL HCHAR(11,14,159,6)
264 CALL HCHAR(12,14,159,6)
265 CALL HCHAR(13,14,144,6)
266 CALL HCHAR(12,16,134)
267 CALL HCHAR(12,17,135)
268 CALL HCHAR(13,16,147)
269 CALL HCHAR(13,17,148)
270 GOTO 303
271 IF F(4)<>1 THEN 282
272 CALL HCHAR(9,14,117,6)
273 CALL HCHAR(10,14,117.6)
274 CALL HCHAR(11,16,159,2)
275 CALL HCHAR(12,14,144,6)
276 CALL HCHAR(13,14,144,6)
277 CALL HCHAR(12,16,149)
```

Suite page 12



THOMSON TO7, TO7, TO70

QUAERO

Suite de la page 10

```
6,0,24,120,48,200,48,96,72,320,72,144,96
,244,96,160,120,224,120,176,144.128,168
700 '15
710 DATA15,9,10,128,48,223,56,256,48,320
,56,96,72,159,80,224,72,288,80,64,96,127
,104,192,96,256,104.64,120,320,128,64,14
4,127,152,96,168,256,176,320,24,112,48,2
72.48,104,72,232,72,72,96,200,96,120,120
,127,144,250,168
720 '16
730 DATA16,9,11,0,48,47,56,64,48,143,56,
160,48,192,56,128,72,256,80,96,96,192,10
4.64,120,143,128,160,120,192,128,160,144
,224,152,160,168,320,176,0,24,160,48,240
,48,168,72,105,96,70,120,185,120,224,144
,260,144,168,168,320,168
740 '17
750 DATA17,9,13,0,48,63,56,256,48,320,56
,32,72,127,80,191,72,288,80,96,96,223,10
4,64,120,255,128,32,144,127,152,191,144,
288,152,64,168,255,176,320,24,32,48,288,
48,96,72,223,72,159.96,160,96,96,120,223
,120,64,144,288,144,159,168,160,168
760 '18
770 DATA18,7,9,0,48,320,56,128,72,191,80
,96,96,223,104,128,120,191,128,64,144,25
5,152,0,168,127,176,192,168,320,176,320,
24,128,48,191,72,128,96,160,120,120,144,
208,144,32,168,216,168
780 '19
790 DATA19,8,8,256,48,320,56,192,72,287,
80,256,96,320,104,32,120,175,128,192,120
,255,128,272,120,320,128,96,144,223,152,
160,168,255,176,320,24,256,48,287,72,320
,96,96,120,223,120,160,144,250,168
800 '20
810 DATA20,12,8,0,48,32,56,16,72,191,80,
0.96,95,104,112,96,191,104,208,96,320,10
4,32,120,160,128,176,120,207,128,224,120
,320,128,95,144,255,152.32,168,127,176,1
44,168,223,176,240,168,320,176,0,24,24,4
8,175,72,41,96,136.96,240,120,110,144,30
0,168
820 '21
830 DATA21,9,9,0,48,255,56,224,72,288,80
,256,96,320,104,192,120,288,128,64,144,1
59,152,176,144,207,152,224,144,320,152,3
2,168,127,176,160,168,288,176,0,24,240,4
8,272,72,280,96,240,120,260,144,120,144,
40,168,176,168
840 '22
850 DATA22,9,7,0,48,223,56,192,72,320,80
,32,96,111,104,128,96,223,104,240,96,287
,104,64,120,159,128,128,144,207,152,224,
144,320,152,96,168,191,176,0,24,200,48,2
80,72,64,96,159,120,180,144,96,168
860 '23
870 DATA 23,7,7,0,48,63,56,80,48,320,56,
0.72,191,80,96,96,320,104,64,120,223,128
,96,144,159,152,128.168,223.176,16,24,19
1,48,96,72,223,96.96,120,128,144,200,168
880 '24
890 DATA24,14,15,48.48,95,56,256,48,320,
56,32,72,63,80,208,72,271,80,32,96,48,10
4.192,96,223,104,256,96,320,104,32,120,9
5,128,160,120,223,128,240,120,287,128,16
,144,63,152,80,144,127,152,144,144,191,1
52,0,168,31,176,48.24,320,24,56,48,256,4
8,37,72
900 DATA223,72,271,72,48,96,192,96,256,9
6,63,120,80,120,160,120,16.144,32,168
910 '25
920 DATA25,16,13,0,48,22,56,39,48,278,56
,295,48,319,56,30,72,125,80,143,72,166,8
0,183,72,285,80,39.96,134,104,175,96,272
,104,55,120,101,128,127,120,182,128,207,
120,260,128,151,96,159,104,103,144,204,1
52,135,168,142,176,151,168,166,176,172
930 DATA168,173,176,151,48,159,48,39,72,
279,72,151,96,159,96,103,120,207,120,135
,144,175,144,151,168,159,168,0,24
940 '26
950 DATA 26,17,21,0,48,110,56,135,48,158
,56,175,48,294,56,23,72,110,80,127,72,15
8,80,175,72,190,80,207,72,246,80,23,96,1
10,104,135,96,214,104,239,96,319,104,55,
120,110,128,127,120,158,128,87,144,110,1
52,135,144,230,152,263,144,319,152
960 DATA 0,168,110,176,127,168,270,176,6
,24,39,48,47,48,143,48,287,48,207,72,239
,72,287,72,23,96,55,96,151,96,23,120,87,
120,23,144,103,144,143,144,215,144,223,1
44,263,144,295,144,295,168
970 '27
980 DATA 27,22,23,0,48,37,56,88,48,319,5
6,24,72,205,80,224,72,229,80,249,72,319,
80,0,96,37,104,97,96,150,104,160,96,198,
104,216,96,230,104,248,96,301,104,313,96
,319,104,0,120,139,128.128,160,120,196,1
28
990 DATA 208,120,221,128,240,120,319,128
,104,144,149,152,168,144,190,152,200,144
,221,152,265,144,270,152,288,144,293,152
,64,168,110,176,160,168,205,176,0,24,31,
48,87,48,303,48,311,48,7,72,223,72
1000 DATA 263,72,0,96,63,96,143,96,215,9
6,279,96,207,120,263,120,103,144,199,144
,311,144.311,168,31,168.39,168,127,168,1
35,168
1010 '28
1020 DATA28,1,50,0,196,319,199,0,24,0,48
,15,48,63,48,247,48,255,48,263,48,15,72,
23,72,63,72,79,72,95,72,127,72,151,72,16
7,72,175,72,183,72,207,72,231,72,247,72,
263,72,23,96,55,96,79,96,159,96,175,96,1
99,96,263,96,23,120,31,120,55,120,79,120
1030 DATA143,120,159,120,199,120,215,120
,239,120,263,120,287,120,311,120,79,144,
103,144,127,144,135,144,303,144,311,144,
263,168,2287,168,311,168,239,72
1040 '29
1050 DATA29,9,11,128,48,320,56,64,72,127
,80,192,72,255,80,96,96,223,104,64,120,1
27,128,192,120,255,128,32,144,95,152,224
,144,287,152,32,168,287,176,320,24,223,4
8,96,72,192,72,104,96,223,96,64,120,231,
120,95,144,104,168,224,168
1060 '30
1070 DATA30,24,22,0,48,31,56,128,48,159,
56,304,48,320,56,0,72,31,80,48,72,63,80,
160,72,175,80,272,72,320,80,0,96,15,104,
128,96,143,104,160,96,175,104,192,96,223
,104,240,96,271,104,288,96,320,104,0,120
.95,128,160,120,191,128,272,120,287,128,
304,120,320,128
1080 DATA32,144,47,152,64,144,95,152,160
,144,175,152,272,144,287,152,32,168,47,1
76,160,168,223,176,256,168,287,176,0,24,
128,24,320,24,56,48,175,48,305,48,0,72,1
60,72,288,72,8,96,128,96,175,96,320,96,9
5,120,160,120,272,120.32,144,175,144,287
,144,47,168
1090 DATA223,168,256,168
62999 'FIN
63000 RESTORE410:READF:RESUME200
```

●

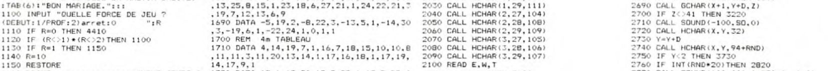
KEY KONG

Tirez votre virginale fiancée des pattes poilues de KONG le lubrique.

Pierre DENIS

```
999 REM  HEBDOGICIEL
1000 REM  KEY-KONG  de DENIS pierre    8
 AV.MAURICE THOREZ. 69120 VAULX-EN-VELIN
(LYON)
1010 RANDOMIZE
1020 Q=0
1030 GO SUB 4650
1040 SO=880
1050 PRINT "KEY-KONG A FAIT DES SIENNES
IL A ENLEVE VOTRE FIANCEE BIEN AIMEE ET
CELLE-CI.POUR":
1060 PRINT "VOUS ALERTER.A ENTONNE SON C
HANT PREFERE.N'ECOUTANT QUE VOTRE COURAG
E VOUS ALLEZ TENTER DE LA SAUVER"
1070 PRINT "MAIS ATTENTION:KEY-KONG MONT
E LA GARDE ET VOUS LANCE DES OBJETS:VOUS
 ALLEZ RISQUER VOTRE VIE":
1080 PRINT "DANS CE CHANTIER DESAFFECTE.
AU JEU""PROFESSIONNEL""IL Y AURA PLUSIEU
RS ETAGES.VOTRE SALUT EST DANS"
1090 PRINT "L'ECHELLE EN HAUT.A DROITE."
:TAB(6):"BON MARIAGE.":::
1100 INPUT "QUELLE FORCE DE JEU ?
(DEBUT:1/PROF:2)arret:0      ":R
1110 IF R=0 THEN 4410
1120 IF (R<>1)*(R<>2)THEN 1100
1130 IF R=1 THEN 1150
1140 R=10
1150 RESTORE
1160 PRINT :::::::::::::::"VOUS JOUEZ A
VEC LES TOUCHES":TAB(10):"\W      R/":TAB
(9):"<-S      D->":::::::::
1170 CALL SCREEN(14)
1180 CALL CHAR(41."FF00001818000OFF")
1190 CALL CHAR(45."00000099FF66")
1200 CALL COLOR(8.5.1)
1210 CALL COLOR(2.2.7)
1220 CALL COLOR(9.1.1)
1230 CALL COLOR(10.1.1)
1240 CALL CHAR(136."1898FF3D3C3CE404")
1250 IF Q+1<>R THEN 1280
1260 CALL COLOR(9.2.1)
1270 CALL COLOR(10,2,1)
1280 CALL CHAR(133."1819FFBC3C3C272")
1290 CALL CHAR(110,"")
1300 CALL CHAR(111,"")
1310 V$="0101010101010101"
1320 W$="COCOCOCOCOCOCOC"
1330 CALL CHAR(135."1818FFBD3C3CE7")
1340 CALL CHAR(134."1818FFBD3C3C2424")
1350 CALL CHAR(94,"3C4299BDBD99423C")
1360 CALL CHAR(95,"3C7EFFFFFFFF7E3C")
1370 CALL CHAR(58."81FF818181FF8181")
1380 CALL COLOR(4.5,1)
1390 DD$="007F7F6B7F6B411C"
1400 CALL CHAR(103.DD$)
1410 GG$="007F7F6B7F7F631C"
1420 X$="OFOFOFODODODODOD"
1430 P$="F8F8F8D8D8D8D8D8"
1440 CALL CHAR(104.X$)
1450 CALL CHAR(105."0101010101010101")
1460 CALL CHAR(106."FFFFE3E3E3E3E3E3")
1470 CALL CHAR(130."18183DFE3C7EFF24")
1480 A$="1E1EOCOCOCOCOCOC"
1490 B$="3C3C181818181818"
1500 CALL CHAR(107."COCOCOCOCOCOCOC")
1510 CALL CHAR(108."FFFFFFBEFFFFFFFF")
1520 CALL CHAR(109.P$)
1530 FOR I=1 TO 100
1540 NEXT I
1550 CALL CLEAR
1560 CALL HCHAR(1.1.41.32)
1570 GO TO 1990
1580 REM  1r TABLEAU
1590 DATA 4,11.22,7.1,21.7,24,9,10.14.19
,16,1,24,15.1,25,18,19,14,21,1,28,22,23.
5,-5.11,1.-8,31,1
1600 DATA 19.20,5,15,21,4,8,17,4,5,12,6
1610 DATA -11,14,3,-19,19,1,-22,28,1,-16
.25,1,0,1,1
1620 REM    (DATA 0,1,1)=FIN DU TABLEAU
1630 REM  2m TABLEAU
1640 DATA 4,20,13,7,19,15,11,8,25,12,9,5
,14,1,25,18,17,16,21,1,22,-5,20,1,-8,28,
2,-12,8,1,-15,25,2
1650 DATA 5,21,2,19,18,3,15,23,2,16,23,2
1660 DATA -19,17,1,-22,22,1,0,1,1
1670 REM  3m TABLEAU
1680 DATA 4,19,14,5,22,4,7,22,31,12,5,18
,13,25,8,15,1,23,18,6,27,21,1,24,22,21,3
,19,7,12,13,6,9
1690 DATA -5,19,2,-8,22,3,-13,5,1,-14,30
,3,-19,6,1,-22,24,1,0,1,1
1700 REM  4m TABLEAU
1710 DATA 4,14,19,7,1,16,7,18,15,10,10,8
,11,11,3,11,20,13,14,1,17,16,18,1,17,19,
14,17,9,1
1720 DATA 18,6,12,20,18,2,22,1,17,5,22,4
,5,18,1
1730 DATA -5,14,1,-8,31,2,-11,10,2,-15,6
,2,-18,19,1,-21,19,2,0,1,1
1740 REM  5m TABLEAU
1750 DATA 4,20,13,5,20,2,5,25,1,7,11,12,
7,28,1,9,22,2,11,11,12,11,27,1,14,9,15,1
8,8,13,19,9,4
1760 DATA 5,23,1,21,1,18,16,26,1,12,24,1
1770 DATA -5,27,2,-8,28,2,-8,17,2,-12,11
,1,-12,27,3,-15,20,2,-19,8,1,-22,18,1,0,
1,1
1780 REM   6m TABLEAU
1790 DATA 4,15,18,7,1,22,11,14,10,13,13,
1,14,23,2,14,26,1,15,6,15,18,1,18,18,23,
1,18,25,1
1800 DATA 19,15,2,21,1,16,21,18,1
1810 DATA -5,24,1,-8,20,2,-12,22,1,-15,2
6,2,-16,12,1,-19,2,1,-22,18,1,0,1,1
1820 REM  7m TABLEAU
1830 DATA 14,17,1,4,15,18,7,14,9,10,10,1
5,13,18,9,16,6,11,16,18,1,17,21,1,18,4,1
,19,6,13,21,1,20
1840 DATA -5,24,1,-8,19,1,-11,10,4,-14,2
2,2,-17,18,1,-19,4,1,-22,20,1,0,1,1
1850 REM  8m TABLEAU
1860 DATA 4,13,1,4,15,1,4,17,1,4,19,14,5
,19,6,7,1,13,7,15,8,8,19,4,10,19,14,11,1
9,3,12,15,1
1870 DATA 13,16,6,14,16,6,15,4,5,15,10,1
,15,12,1,15,14,1,16,15,8,17,10,1,17,12,1
,18,1,3,19,7,1
1880 DATA 15,23,10,19,19,1,19,21,1,21,1,
8,21,12,6,22,12,5,22,20,1
1890 DATA -5,13,1,-5,25,1,-8,18,1,-11,31
,3,-13,15,1,-16,4,1,-17,18,1,-19,2,1,-20
,21,1,-22,17,1,0,1,1
1900 REM  9m TABLEAU
1910 DATA 4,14,19,5,15,3,7,12,6,7,19,1,7
,21,1,7,26,1,8,9,1,8,11,1,9,12,7,10,3,1,
10,5,1,11,8,1
1920 DATA 11,11,18,13,3,30,17,2,20,17,28
,1,21,1,13,21,24,5,22,6,7
1930 DATA -5,14,1,-8,26,2,-9,9,1,-11,3,1
,-14,27,2,-18,2,2,-18,28,2,-22,13,1,0,1,
1
1940 REM  10m TABLEAU
1950 DATA 4,17,16,5,18,7,7,25,1,6,30,1,7
,28,2,8,9,14,10,25,2,10,16,7,11,13,1,12,
15,13,12,30,3
1960 DATA 2,20,3,13,2,1,14,4,15,15,4,15,
17,3,19,20,17,1,20,30,2,21,1,15,22,1,15
1970 DATA -5,17,2,-8,25,1,-7,30,4,-12,13
,1,-13,31,6,-14,2,2,-18,3,2,-21,17,2,0,1
,1
1980 DATA 0,0,0
1990 CALL HCHAR(24,1,41,32)
2000 IF Q+1<>R THEN 2100
2010 CALL HCHAR(1,28,103)
2020 CALL HCHAR(1,27,110)
2030 CALL HCHAR(1,29,111)
2040 CALL HCHAR(2,27,104)
2050 CALL HCHAR(2,28,108)
2060 CALL HCHAR(2,29,109)
2070 CALL HCHAR(3,27,105)
2080 CALL HCHAR(3,28,106)
2090 CALL HCHAR(3,29,107)
2100 READ E,W,T
2110 IF E<=0 THEN 2140
2120 CALL HCHAR(E.W.41.T)
2130 GO TO 2100
2140 IF E=0 THEN 2170
2150 CALL VCHAR(-E,W.58.T)
2160 GO TO 2100
2170 IF W=0 THEN 4120
2180 CALL HCHAR(7.23.32.2)
2190 CALL VCHAR(1,24,58,2)
2200 IF Q=0 THEN 2220
2210 CALL HCHAR(24,24,58)
2220 ON Q+1 GO TO 4460,4460,4520,4600,50
20,4820,4860,2250,5260,5300
2230 CALL CHAR(95,"09060E1D3860COC")
2240 CALL CHAR(94,"906070B81C0E0703")
2250 A=23
2260 Q=Q+1
2270 C$="TABLEAU "&STR$(Q)
2280 FOR I=1 TO LEN(C$)
2290 CALL HCHAR(1,12+I,ASC(SEG$(C$,I,1))
)
2300 NEXT I
2310 IF Q=1 THEN 2380
2320 CALL HCHAR(24,24,134)
2330 CALL HCHAR(24,24,58)
2340 FOR I=24 TO 3 STEP -1
2350 CALL HCHAR(A,I+1,32)
2360 CALL HCHAR(A,I,133)
2370 NEXT I
2380 L=3
2390 CALL HCHAR(2,22,41,2)
2400 CALL HCHAR(A,L,136)
2410 X=3
2420 Y=26
2430 D=-1
2440 IF Q<>R THEN 2560
2450 CALL CHAR(110,A$)
2460 CALL CHAR(111,B$)
2470 CALL CHAR(104,V$)
2480 CALL CHAR(109.W$)
2490 CALL CHAR(103.GG$)
2500 CALL CHAR(110,"")
2510 CALL CHAR(111,"")
2520 CALL CHAR(104.X$)
2530 CALL CHAR(109.P$)
2540 CALL CHAR(103.DD$)
2550 GO TO 2600
2560 CALL HCHAR(1,26.94)
2570 CALL HCHAR(1,26.32)
2580 CALL HCHAR(2.26.95)
2590 CALL HCHAR(2,26.32)
2600 CALL HCHAR(X,Y.94+RND)
2610 CALL SOUND(-5.-6.0.880,1)
2620 IF A<=X THEN 3380
2630 CALL KEY(3.K.S)
2640 IF S=0 THEN 2690
2650 IF (K=83)*(L>1)THEN 2830
2660 IF (K=68)*(L<32)THEN 2890
2670 IF (K=82)*(L<31)THEN 2960
2680 IF (K=87)*(L>2)THEN 3090
2690 CALL GCHAR(X+1,Y+D,Z)
2700 IF Z<>41 THEN 3220
2710 CALL SOUND(-100.SO.0)
2720 CALL HCHAR(X.Y.32)
2730 Y=Y+D
2740 CALL HCHAR(X,Y,94+RND)
2750 IF Y<2 THEN 3730
2760 IF INT(RND*20)THEN 2820
2770 CALL SOUND(100,440,0,880,0,-1,0)
2780 IF INT(RND+.5)THEN 2810
2790 CALL HCHAR(7,23,32,2)
2800 IF (A=6)*((L=23)+(L=24))THEN 5170 E
LSE 2820
2810 CALL HCHAR(7,23,45,2)
2820 IF A>X THEN 2630 ELSE 3380
2830 CALL GCHAR(A+1,L-1,F)
2840 IF F=32 THEN 3740
2850 CALL HCHAR(A.L.32)
2860 CALL HCHAR(A,L-1,133)
2870 L=L-1
2880 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
2890 CALL GCHAR(A+1,L+1,F)
2900 IF F=32 THEN 3870
2910 CALL HCHAR(A,L,32)
2920 CALL HCHAR(A,L+1,136)
2930 L=L+1
2940 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
2950 IF (F<>32)+(L>30)THEN 2690 ELSE 296
0
2960 CALL GCHAR(A-1,L+1,C)
2970 IF C=58 THEN 3570
2980 IF C<>32 THEN 2690
2990 CALL HCHAR(A,L,32)
3000 CALL HCHAR(A-1,L+1,135)
3010 CALL HCHAR(A-1,L+1,C)
3020 CALL GCHAR(A,L+2,PL)
3030 IF PL=41 THEN 5220
3040 CALL HCHAR(A,L+2,136)
3050 L=L+2
3060 CALL GCHAR(A+1,L,F).
3070 IF F=32 THEN 5090
3080 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
3090 CALL GCHAR(A-1,L-1,C)
```

Suite page 13



CODE SECRET

Suite de la page 11

```
278 CALL HCHAR(12,17,150)
279 CALL HCHAR(13,16,147)
280 CALL HCHAR(13,17,148)
281 GOTO 291
282 CALL HCHAR(9,14,117,6)
283 CALL HCHAR(10,14,117,6)
284 CALL HCHAR(11,14,117,6)
285 CALL HCHAR(12,14,144,6)
286 CALL HCHAR(13,14,144,6)
287 CALL HCHAR(12,16,149)
288 CALL HCHAR(12,17,150)
289 CALL HCHAR(13,16,147)
290 CALL HCHAR(13,17,148)
291 IF G(3)<>1 THEN 297
292 CALL HCHAR(10,14,142)
293 CALL HCHAR(11,14,159,2)
294 CALL HCHAR(10,15,143)
295 CALL HCHAR(12,14,158)
296 CALL HCHAR(12,15,157)
297 IF D(3)<>1 THEN 303
298 CALL HCHAR(10,18,141)
299 CALL HCHAR(10,19,140)
300 CALL HCHAR(11,18,159,2)
301 CALL HCHAR(12,18,156)
302 CALL HCHAR(12,19,155)
303 GOTO 107
304 IF DI<>83 THEN 308
305 IF A(T-1,R)=2 THEN 320
306 T=T-1
307 GOTO 129
308 IF DI<>69 THEN 312
309 IF A(T,R-1)=2 THEN 320
310 R=R-1
311 GOTO 129
312 IF DI<>68 THEN 316
313 IF A(T+1,R)=2 THEN 320
314 T=T+1
315 GOTO 129
316 IF DI<>88 THEN 129
317 IF A(T,R+1)=2 THEN 320
318 R=R+1
319 GOTO 129
320 FOR I=1 TO 5
321 CALL SOUND(100,1000.0)
322 NEXT I
323 GOTO 107
324 DATA 1.1.1.1,1,1,1,1,1,1,1,1
325 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
326 DATA 1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1
327 DATA 1,1,2,1,1,2,1,1,1,2,1,1
328 DATA 1,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1,1
329 DATA 1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1,1
330 DATA 1,1,2,1,1,1,2,1,1,2,1,1
331 DATA 1,1,2,1,2,1,2,2,1,2,1,1
332 DATA 1,1,2,1,2,1,1,1,1,2,1,1
333 DATA 1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1
334 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
335 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
336 FOR I=7 TO 1 STEP -1
337 CALL COLOR(I,10,1)
338 CALL COLOR(I+1,16,1)
339 NEXT I
340 CALL CLEAR
341 FOR I=1 TO 4
342 PRINT TAB(I*4)+1:"CODE SECRET"
343 NEXT I
344 PRINT :::::
345 PRINT "    mkkukkkukkl        TEMPS"
346 PRINT "    j  j   j  j"
347 PRINT "    j  j  mn  j"
348 PRINT "    jmk mk k lj"
349 PRINT "    jolooj ljjj"
350 PRINT "    jmoljj  nnj"
351 PRINT "    jok  kojmnj"
352 PRINT "    j mnolkjolj"
353 PRINT "    jml k ljmnj"
354 PRINT "    jokokkk n j"
355 PRINT "    okkkkkkkkkn"
356 PRINT :::
357 CALL HCHAR(19,25,49)
358 CALL HCHAR(20,25,50)
359 CALL HCHAR(21,25,51)
360 CALL HCHAR(19,26,52)
361 CALL HCHAR(20,26,53)
362 CALL HCHAR(21,26,54)
363 CALL HCHAR(19,27,55)
364 CALL HCHAR(20,27,56)
365 CALL HCHAR(21,27,57)
366 CALL KEY(0,QW,ST)
367 IF QW<>-1 THEN 369
368 QW=40
369 CALL SOUND(-20,QW*80,0)
370 P=P-1
371 P1=INT(P/100)
372 P2=INT(P/10)-P1*10
373 P3=P-P1*100-P2*10
374 CALL HCHAR(11,26,P1+48)
375 CALL SOUND(-20,QW*90,0)
376 CALL HCHAR(11,27,P2+48)
377 CALL HCHAR(11,28,P3+48)
378 IF P>0 THEN 389
379 FOR I=5 TO 24
380 CALL HCHAR(I,1,32.32)
381 CALL SOUND(100,110+I,12)
382 NEXT I
383 PP=PP+10
384 P=PP
385 RANDOMIZE
386 T=INT(RND*5)+4
387 R=INT(RND*5)+4
388 GOTO 92
389 IF (QW<49)+(QW>57)THEN 366
390 CALL SOUND(-20,QW*100,0)
391 MM=QW-48
392 IF MM<>1 THEN 396
393 Z=13
394 Q=10
395 GOTO 427
396 IF MM<>2 THEN 400
397 Z=16
398 Q=10
399 GOTO 427
400 IF MM<>3 THEN 404
401 Z=18
402 Q=10
403 GOTO 427
404 IF MM<>4 THEN 408
405 Z=13
406 Q=13
407 GOTO 427
408 IF MM<>5 THEN 412
409 Z=16
410 Q=11
411 GOTO 427
412 IF MM<>6 THEN 416
413 Z=18
414 Q=12
415 GOTO 427
416 IF MM<>7 THEN 420
417 Z=13
418 Q=15
419 GOTO 427
420 IF MM<>8 THEN 424
421 Z=15
422 Q=14
423 GOTO 427
424 IF MM<>9 THEN 427
425 Z=19
426 Q=14
427 IF M(MM)<>4 THEN 429
428 M(MM)=0
429 M(MM)=M(MM)+1
430 CALL SOUND(-20,QW*110,0)
431 ON M(MM)GOTO 432.434,436,438
432 CALL HCHAR(Z,Q,111)
433 GOTO 439
434 CALL HCHAR(Z,Q.109)
435 GOTO 439
436 CALL HCHAR(Z,Q.108)
437 GOTO 439
438 CALL HCHAR(Z,Q.110)
439 IF (M(1)=4)*(M(2)=1)*(M(3)=2)*(M(4)=
1)*(M(5)=3)*(M(6)=4)*(M(7)=3)*(M(8)=2)*(
M(9)=4)THEN 440 ELSE 366
440 CALL CLEAR
441 CALL SCREEN(14)
442 PRINT "OOUUIII!!CLASSE"
443 PRINT "BON,BEN,C'EST PAS TOUT"
444 INPUT "TU REJOUE(O/N)?":R$
445 IF R$<>"O" THEN 452
446 WK=1
447 FOR I=1 TO 9
448 M(I)=INT(RND*3)+1
449 NEXT I
450 CALL CLEAR
451 GOTO 18
452 PRINT :::::::::::::::::::::
453 PRINT "         MAUVAIS"
454 PRINT "      DEGONFLE"
455 PRINT "gf"
456 PRINT "ed"
457 PRINT "cb"
458 CALL SOUND(100,110,6)
459 GOTO 458
460 FOR I=1 TO LEN(A$(X))
461 CALL SOUND(5,500,0)
462 CALL HCHAR(AA,I+10,ASC(SEG$(A$(X),I,
1)))
463 NEXT I
464 RETURN
465 END
```

DERATISATION

Où la destruction des rats de votre grenier vous obligera à quelques dangeureuses acrobaties.

Philippe BAUDRY

Mode d'emploi :
Ce jeu comporte deux tableaux et le déplacement s'effectue à l'aide des touches "S" et "D".
- PREMIER TABLEAU : vous disposez de trois vies.
1er étage : passez sur une planche plutôt cassante, une chute vous coûte une vie et le retour au départ.
2ème étage : avancez en évitant si possible la chute des briques, sinon une vie et retour au départ.
3ème étage : évitez les trappes qui s'ouvrent sur votre chemin, sinon vous tombez à l'étage inférieur mais conservez votre vie.
4ème étage : sautez par ESPACE pour attraper la clé de la porte du grenier qui apparaît aléatoirement au-dessus. L'absence de cette clé vous interdit l'accès à l'étage supérieur. Plus de 10 sauts vous coûtent une vie et le retour au départ.
5ème étage : sautez par-dessus les sacs d'outils par ESPACE. Un seul appui sur la touche "D" provoque le déplacement de votre personnage. 3 sacs touchés, une vie etc... Passez au second tableau par ESPACE.
- SECOND TABLEAU : vous disposez des vies restantes du premier tableau. Tirez par ESPACE, le plus possible des 50 rats du départ. 10 rats échappés, une vie. Compteur de rats tués (PTS) et compteur de rats sortis, au-dessus de la porte.

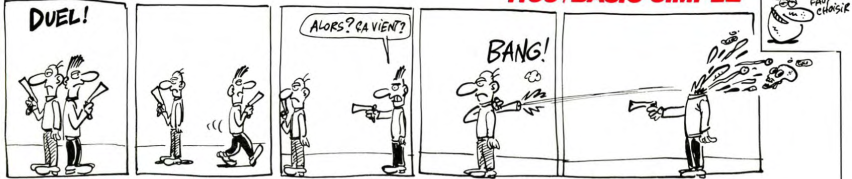
```
100 REM * BAUDRY PHILIPPE   *      * D
ERATISATION    *       *     TI-99/4A
   *      * BASIC SIMPLE     *
110 CALL CLEAR
120 CALL SCREEN(2)
130 CALL CHAR(128,"08187EBD3C182442")
140 CALL CHAR(129,"99997E3C3C182424")
150 CALL CHAR(152,"FFFFFFFFFFFFFFF")
160 CALL CHAR(144,"81FF81FF81FF81FF")
170 CALL CHAR(145,"FF81BDBDBDBDBDBD")
180 CALL CHAR(146,"81BDBDBDBDBD81FF")
190 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
200 CALL CHAR(137,"FFFFFFFF00000000")
210 CALL CHAR(120,"00000000FFAAAAFF")
220 CALL CHAR(112,"0705070B102050A8")
230 CALL CHAR(121,"0000183C7E7E7E3C")
240 FOR Z=3 TO 23 STEP 5
250 CALL HCHAR(Z,1,152,32)
260 CALL COLOR(16,5,1)
270 NEXT Z
280 CALL VCHAR(18,30,144,5)
290 CALL VCHAR(13,3,144,5)
300 CALL VCHAR(8,30,144,5)
310 CALL VCHAR(3,3,144,5)
320 CALL HCHAR(1,32,145)
330 CALL HCHAR(2,32,146)
340 CALL COLOR(15,12,1)
350 X=22
360 Y=8
370 CALL HCHAR(X,Y,136)
380 CALL HCHAR(X,Y+1,137,13)
390 CALL HCHAR(X,Y+14,136)
400 CALL COLOR(14,10,1)
410 VIE=3
420 SAU=0
430 EC=0
440 LL=24
450 CC=3
460 CALL HCHAR(LL,CC,128,2)
470 L=22
480 C=4
490 EC=0
500 KK=5
510 CALL HCHAR(L,C,128)
520 CALL COLOR(13,13,1)
530 CALL KEY(0,K,S)
540 IF K=68 THEN 570
550 IF K=83 THEN 1840
560 GOTO 530
570 CALL HCHAR(L,C,32)
580 IF L=2 THEN 590 ELSE 1040
590 L=2
600 X4=2
610 FOR S=1 TO 4
620 Y4=5+(INT(RND*25))
630 CALL HCHAR(X4,Y4,121)
640 CALL COLOR(12,15,1)
650 Y4=Y4+1
660 NEXT S
670 FOR I=1 TO 50
680 NEXT I
690 CALL KEY(0,K,S)
700 CALL GCHAR(L,C,ZQ)
710 CALL HCHAR(L,C,128)
720 CALL SOUND(10,196,20,392,20,-2,0)
730 CALL HCHAR(L,C,32)
740 C=C+1
750 IF ZQ=121 THEN 760 ELSE 940
760 L=2
770 C=3
780 EC=EC+1
790 IF EC=3 THEN 800 ELSE 910
800 CALL HCHAR(2,4,32,27)
810 LIG=24
820 COL=6
830 A$="LA CASE DEPART S.V.P!!"
840 GOSUB 3570
850 FOR I=1 TO 100
860 NEXT I
870 CALL HCHAR(24.6.32,26)
880 SAU=0
890 GOSUB 3650
900 GOTO 470
910 FOR I=1 TO 150
920 NEXT I
930 GOTO 690
940 C=C-(C<=1)+(C>=32)
950 IF K=32 THEN 960 ELSE 1020
960 C=C+1
970 CALL SOUND(50,880,0)
980 CALL SOUND(50,110,0)
990 IF C>31 THEN 1000 ELSE 1020
1000 C=31
1010 IF C=31 THEN 3740 ELSE 1020
1020 GOTO 690
1030 GOTO 1420
1040 IF L=7 THEN 1050 ELSE 1070
1050 L=7
1060 GOTO 1420
1070 IF L=12 THEN 1080 ELSE 1400
1080 L=12
1090 ZZ=RND
1100 IF ZZ>.55 THEN 1110 ELSE 1350
1110 X2=13
1120 RANDOMIZE
1130 Y2=4+(INT(RND*24))
1140 CALL HCHAR(X2,Y2,32,2)
1150 FOR I=1 TO 20
1160 NEXT I
1170 IF C=Y2 THEN 1190
1180 IF C=Y2-1 THEN 1190 ELSE 1340
1190 FOR V=1 TO 30
1200 CALL SOUND(10,131.V,175,V)
1210 NEXT V
1220 LIG=24
1230 COL=6
1240 A$="JOLIE!!! LA CHUTE."
1250 GOSUB 3570
1260 FOR I=1 TO 100
1270 NEXT I
1280 CALL HCHAR(24,6,32,26)
1290 CALL HCHAR(X2,Y2,152,2)
1300 CALL SOUND(200,131,10,-7,10)
1310 L=17
1320 C=32
1330 GOTO 2580
1340 CALL HCHAR(X2,Y2,152,2)
1350 C=C+1
1360 CALL SOUND(10,196,20,392,20,-2,0)
1370 C=C-(C<=1)+(C>=32)
1380 IF C=29 THEN 3090 ELSE 1390
1390 GOTO 510
1400 IF L=17 THEN 1410 ELSE 1460
1410 L=17
1420 C=C+1
1430 CALL SOUND(10,196.20,392,20,-2,0)
1440 C=C-(C<=1)+(C>=32)
1450 GOTO 510
1460 IF C=7 THEN 1470 ELSE 1500
1470 L=21
1480 C=C+1
1490 GOTO 510
1500 IF C=22 THEN 1510 ELSE 1540
1510 L=22
1520 C=C+1
1530 GOTO 510
1540 C=C+1
1550 CALL SOUND(10.196.20.392.20,-2,0)
1560 WW=RND
1570 IF WW>.45 THEN 1580 ELSE 1790
1580 Q=22
1590 RANDOMIZE
1600 P=9+(INT(RND*12))
1610 CALL HCHAR(Q.P,32)
1620 IF C=P THEN 1630 ELSE 1760
1630 X=Q
1640 Y=P
1650 CALL SOUND(500.110.20.-6,10)
1660 CALL HCHAR(X.Y.137)
1670 LIG=24
1680 COL=6
1690 A$="ATTENTION. PLANCHE POURRIE"
1700 GOSUB 3570
1710 FOR I=1 TO 100
1720 NEXT I
1730 CALL HCHAR(24.6.32.27)
1740 GOSUB 3650
1750 GOTO 470
1760 X=Q
1770 Y=P
1780 CALL HCHAR(X.Y.137)
1790 C=C-(C<=1)+(C>=32)
1800 IF C=29 THEN 1810 ELSE 1830
1810 IF L=22 THEN 3050
1820 IF L=12 THEN 3090
1830 GOTO 510
1840 CALL HCHAR(L.C,32)
1850 IF L=2 THEN 1860 ELSE 1910
1860 L=2
1870 C=C-1
1880 C=C-(C<=1)+(C>=32)
1890 GOTO 510
1900 GOTO 2500
1910 IF L=7 THEN 1920 ELSE 2550
1920 L=7
1930 IF KK=1 THEN 2010
```

Suite page 14

KEY KONG

Suite de la page 12

```
3100 IF C=58 THEN 3540
3110 IF C<>32 THEN 2690
3120 CALL HCHAR(A,L,32)
3130 CALL HCHAR(A-1,L-1,135)
3140 CALL HCHAR(A-1,L-1,C)
3150 CALL GCHAR(A,L-2,PL)
3160 IF PL=41 THEN 5240
3170 CALL HCHAR(A,L-2.133)
3180 L=L-2
3190 CALL GCHAR(A+1,L,F)
3200 IF F=32 THEN 5160
3210 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
3220 IF Z=58 THEN 2710
3230 CALL HCHAR(X,Y,32)
3240 FOR J=1 TO 15
3250 CALL GCHAR(X+J,Y+D [illegible]
3260 IF V=41 THEN 3300
3270 CALL HCHAR(X+J,Y+D,94+RND)
3280 CALL HCHAR(X+J,Y+D,V)
3290 NEXT J
3300 X=X+J-1
3310 D=-D
3320 Y=Y-D
3330 CALL HCHAR(X,Y,94+RND)
3340 CALL SOUND(-5,-6,0,880,1)
3350 IF A>X THEN 2720 ELSE 3380
3360 CALL HCHAR(X,Y,32)
3370 IF (X=A)*(Y<>L)THEN 2690 ELSE 3390
3380 IF (X=A)*(Y<>L)THEN 2630
3390 IF X>A THEN 3520
3400 RESTORE 3490
3410 CALL COLOR(2,2,7)
3420 FOR I=1 TO 11
3430 READ O,P,P1
3440 CALL HCHAR(A,L,134)
3450 CALL SOUND(O*80,P,0,P1,0)
3460 CALL HCHAR(A,L,RND+94)
3470 NEXT I
3480 CALL CLEAR
3490 DATA 8,131,523,6,131,523,2,131,523,
8,131,523,6,156,622,2,145,585,6,145,585,
2,131,523,6,131,523
3500 DATA 1,121,492,9,131,523
3510 GO TO 4320
3520 CALL HCHAR(X,Y,32)
3530 GO TO 2410
3540 L=L-1
3550 CALL HCHAR(A,L+1,32)
3560 GO TO 3590
3570 CALL HCHAR(A,L,32)
3580 L=L+1
3590 T=1
3600 IF A<4 THEN 4000
3610 CALL GCHAR(A-T,L,C)
3620 IF C=41 THEN 3680
3630 CALL HCHAR(A-T,L,134)
3640 CALL SOUND(-30,220*T,T-1)
3650 CALL HCHAR(A-T,L,C)
3660 T=T+1
3670 GO TO 3610
3680 CALL HCHAR(A-T,L,134)
3690 CALL HCHAR(A-T,L,41)
3700 A=A-T-1
3710 CALL HCHAR(A,L,134)
3720 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
3730 IF X=23 THEN 3520 ELSE 2820
3740 CALL HCHAR(A,L,32)
3750 J=1
3760 CALL GCHAR(A+J,L-1,V)
3770 IF V=41 THEN 3820
3780 CALL HCHAR(A+J,L-1,133)
3790 J=J+1
3800 CALL HCHAR(A+J-1,L-1,V)
3810 IF A+J<>24 THEN 3760
3820 CALL SOUND(-10,-5,0,440,5)
3830 A=A+J-1
3840 L=L-1
3850 CALL HCHAR(A,L,133)
3860 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
3870 CALL HCHAR(A,L,32)
3880 J=1
3890 CALL GCHAR(A+J,L+1,V)
3900 IF V=41 THEN 3950
3910 CALL HCHAR(A+J,L+1,136)
3920 J=J+1
3930 CALL HCHAR(A+J-1,L+1,V)
3940 IF A+J<>24 THEN 3890
3950 CALL SOUND(-10,-5,0,440,5)
3960 A=A+J-1
3970 L=L+1
3980 CALL HCHAR(A,L,136)
3990 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
4000 IF L<>24 THEN 3620
4010 CALL HCHAR(2,24,134)
4020 CALL HCHAR(2,24,58)
4030 CALL HCHAR(1,24,134)
4040 CALL HCHAR(1,24,58)
4050 CALL CLEAR
4060 CALL HCHAR(1,1,41,32)
4070 IF Q=R THEN 4120
4080 IF Q+1<>R THEN 1990
4090 CALL COLOR(9,2,1)
4100 CALL COLOR(10,2,1)
4110 GO TO 1990
4120 CALL CLEAR
4130 CALL SCREEN(2)
4140 FOR I=1 TO 16
4150 CALL COLOR(I,16,2)
4160 NEXT I
4170 CALL HCHAR(1,24,130)
4180 CALL VCHAR(2,24,58,23)
4190 CALL HCHAR(24,24,134)
4200 FOR I=23 TO 2 STEP -1
4210 CALL HCHAR(I+1,24,58)
4220 CALL HCHAR(I,24,134)
4230 NEXT I
4240 CALL SOUND(1000,880,0,440,0,220,0,-
3,0)
4250 C$="MERCI...SMAC"
4260 FOR I=1 TO LEN(C$)
4270 CALL HCHAR(1,11+I,ASC(SEG$(C$,I,1))
)
4280 NEXT I
4290 FOR I=1 TO 1000
4300 NEXT I
4310 PRINT ::::"BRAVO VOUS AVEZ GAGNE ..
...."::::::
4320 PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?"::::"TAPE
R ""CON"" POUR CONTINUER.."::::::
4330 BREAK
4340 CALL CLEAR
4350 FOR I=1 TO 16
4360 CALL COLOR(I,2,1)
4370 NEXT I
4380 CALL SCREEN(8)
4390 GO TO 1010
4400 CALL CLEAR
4410 END
4420 FOR I=1 TO 14
4430 CALL HCHAR(22,INT(RND*26)+1,41)
4440 NEXT I
4450 GO TO 2250
4460 FOR I=1 TO 11
4470 CALL HCHAR(22,INT(RND*20)+1,41)
4480 CALL HCHAR(2,INT(RND*20)+1,41)
4490 NEXT I
4500 SO=880
4510 GO TO 2250
4520 FOR I=1 TO 12
4530 CALL HCHAR(22,INT(22*RND)+1,41)
4540 CALL HCHAR(16,INT(21*RND)+1,41)
4550 NEXT I
4560 CALL CHAR(95,"0C1E3B77EEDC783")
4570 CALL CHAR(94,"3078DCEE773B1E0C")
4580 SO=-5
4590 GO TO 2250
4600 FOR I=1 TO 3
4610 CALL HCHAR(2,INT(RND*6)+14,41)
4620 CALL HCHAR(8,INT(RND*5)+10,41)
4630 NEXT I
4640 GO TO 2250
4650 CALL CLEAR
4660 FOR I=1 TO 16
4670 CALL COLOR(I,2,1)
4680 NEXT I
4690 PRINT TAB(11):"KEY-KONG"::::::::::
:
4700 RESTORE 4760
4710 FOR S=1 TO 41
4720 READ O,P
4730 CALL SOUND(O,P,2,(P+1)*2,1,(P+1)*4,
0)
4740 NEXT S
4750 RETURN
4760 DATA 500,147,250,147,250,175,250,17
5,250,165,250,175,250,165,500,147
4770 DATA 250,147,250,175,250,175,250,16
5,500,175,500,175,250,175,250,165,250,14
7,250,175,250,220,250,175
4780 DATA 500,220,250,220,250,175,250,14
7,250,175,250,165,500,110,250,147,250,17
5,250,175,125,165
4790 DATA 125,147,250,175,250,147,500,17
5,250,175,125,165,125,147,250,175
4800 DATA 250,165,2000,147
4810 GO TO 4740
4820 FOR I=1 TO 9
4830 CALL HCHAR(22,INT(RND*15)+1,41)
4840 NEXT I
4850 GO TO 2250
4860 FOR I=1 TO 10
4870 CALL HCHAR(22,INT(RND*18)+1,41)
4880 NEXT I
4890 FOR I=1 TO 6
4900 CALL HCHAR(17,INT(RND*9)+8,41)
4910 NEXT I
4920 CALL CHAR(95,"09060E1D3860C0C")
4930 CALL CHAR(94,"906070B81C0E0703")
4940 SO=-3
4950 GO TO 2250
4960 CALL HCHAR(A,L,32)
4970 J=2
4980 GO TO 3890
4990 CALL HCHAR(A,L,32)
5000 J=2
5010 GO TO 3760
5020 FOR I=1 TO 5
5030 CALL HCHAR(22,INT(RND*9)+1,41)
5040 NEXT I
5050 CALL CHAR(95,"00000707FF0704")
5060 CALL CHAR(94,"0020E0FFE0E0")
5070 SO=110
5080 GO TO 2250
5090 IF L<31 THEN 5120
5100 L=L-1
5110 CALL HCHAR(A,L+1,32)
5120 IF PL<>41 THEN 4960
5130 CALL HCHAR(A,L,41)
5140 J=2
5150 GO TO 3890
5160 IF L>2 THEN 5190
5170 L=L+1
5180 CALL HCHAR(A,L-1,32)
5190 IF PL<>41 THEN 4990
5200 CALL HCHAR(A,L,41)
5210 GO TO 3750
5220 CALL HCHAR(A,L,136)
5230 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
5240 CALL HCHAR(A,L,133)
5250 IF A>X THEN 2690 ELSE 3370
5260 CALL CHAR(95,"182442FFFF423418")
5270 CALL CHAR(94,"183C5A99995A4C18")
5280 SO=-4
5290 GO TO 2250
5300 CALL COLOR(2,1,1)
5310 GO TO 5260
```



DERATISATION

Suite de la page 13

```
1940 KK=5
1950 X3=4
1960 RANDOMIZE
1970 Y3=8+(INT(RND*20))
1980 CALL HCHAR(X3,Y3,112)
1990 CALL COLOR(11.2,4)
2000 CALL HCHAR(L,C,128)
2010 CALL KEY(0,K,S)
2020 IF K=68 THEN 2060
2030 IF K=83 THEN 2110
2040 IF K=32 THEN 2170
2050 GOTO 2010
2060 CALL HCHAR(L,C.32)
2070 CALL SOUND(10,196,20,392,20,-2,0)
2080 C=C+1
2090 C=C-(C<=KK)+(C>=32)
2100 GOTO 2000
2110 CALL HCHAR(L.C.32)
2120 CALL SOUND(10,196,20,392,20.-2,0)
2130 C=C-1
2140 IF C=3 THEN 3000 ELSE 2150
2150 C=C-(C<=KK)+(C>=32)
2160 GOTO 2000
2170 RANDOMIZE
2180 L=L-INT(RND*4)
2190 CALL HCHAR(L.C.128)
2200 CALL SOUND(50,196,0,-4,0)
2210 CALL SOUND(50,1568,0,-1,0)
2220 CALL HCHAR(L,C,32)
2230 SAU=SAU+1
2240 IF SAU=10 THEN 2250 ELSE 2380
2250 LIG=24
2260 COL=6
2270 A$="ET ON RECOMMENCE..."
2280 GOSUB 3570
2290 FOR I=1 TO 100
2300 NEXT I
2310 CALL HCHAR(24,6.32.27)
2320 L=7
2330 CALL HCHAR(L.C.32)
2340 CALL HCHAR(X3,Y3,32)
2350 GOSUB 3650
2360 SAU=0
2370 GOTO 470
2380 IF C=Y3 THEN 2390 ELSE 2500
2390 IF L=X3 THEN 2400 ELSE 2500
2400 KK=1
2410 F=110
2420 FOR I=1 TO 10
2430 CALL SOUND(50.F.0)
2440 F=F+110
2450 NEXT I
2460 CALL HCHAR(L,C,32)
2470 L=7
2480 CALL HCHAR(L.C,128)
2490 GOTO 2530
2500 CALL HCHAR(X3,Y3.32)
2510 CALL SOUND(50.1760.0)
2520 GOTO 1920
2530 GOTO 2010
2540 GOTO 510
2550 IF L=12 THEN 2560 ELSE 2580
2560 L=12
2570 GOTO 2960
2580 IF L=17 THEN 2590 ELSE 2890
2590 L=17
2600 QQ=RND
2610 IF QQ>.75 THEN 2620 ELSE 2960
2620 RANDOMIZE
2630 Y1=4+(INT(RND*25))
2640 FOR X1=14 TO 17
2650 CALL HCHAR(L,C,128)
2660 CALL HCHAR(X1,Y1.120)
2670 CALL SOUND(-10,220,0,-4,0)
2680 CALL COLOR(12,15.1)
2690 CALL HCHAR(X1,Y1,32)
2700 IF X1=17 THEN 2710 ELSE 2720
2710 CALL HCHAR(X1,Y1,32)
2720 IF Y1=C THEN 2730 ELSE 2850
2730 IF X1=L-1 THEN 2740 ELSE 2850
2740 CALL HCHAR(L,C.32)
2750 LIG=24
2760 COL=6
2770 A$="BONJOUR LA BRIQUE !!"
2780 GOSUB 3570
2790 FOR I=1 TO 100
2800 NEXT I
2810 CALL HCHAR(24.6.32.26)
2820 GOSUB 3650
2830 SAU=0
2840 GOTO 470
2850 CALL HCHAR(L.C.32)
2860 NEXT X1
2870 CALL SOUND(100,110,10,-6,0)
2880 GOTO 2960
2890 IF C<8 THEN 2900 ELSE 2920
2900 L=22
2910 GOTO 510
2920 IF C=23 THEN 2930 ELSE 2960
2930 L=22
2940 C=C
2950 GOTO 530
2960 C=C-1
2970 CALL SOUND(10,196,20,392,20,-2,0)
2980 C=C-(C<=1)+(C>=32)
2990 IF C=3 THEN 3000 ELSE 3040
3000 IF L=22 THEN 3010 ELSE 3020
3010 L=22
3020 IF L=17 THEN 3070
3030 IF L=7 THEN 3110
3040 GOTO 510
3050 GOSUB 3130
3060 GOTO 510
3070 GOSUB 3240
3080 GOTO 510
3090 GOSUB 3350
3100 GOTO 510
3110 GOSUB 3460
3120 GOTO 510
3130 CALL HCHAR(L,C,32)
3140 FOR A=22 TO 17 STEP -1
3150 CALL HCHAR(A.30.129)
3160 CALL SOUND(10,880,0,1319,0.1760,0,-
1,0)
3170 CALL HCHAR(A,30,32)
3180 CALL HCHAR(A,30,144)
3190 NEXT A
3200 CALL HCHAR(17.30.32)
3210 L=17
3220 CALL HCHAR(L.C.128)
3230 RETURN
3240 CALL HCHAR(L.C.32)
3250 FOR A=17 TO 12 STEP -1
3260 CALL HCHAR(A.3.129)
3270 CALL SOUND(10,880,0,1319,0.1760,0,-
1,0)
3280 CALL HCHAR(A,3,32)
3290 CALL HCHAR(A,3,144)
3300 NEXT A
3310 CALL HCHAR(12,3.32)
3320 L=12
3330 CALL HCHAR(L,C,128)
3340 RETURN
3350 CALL HCHAR(L,C,32)
3360 FOR A=12 TO 7 STEP -1
3370 CALL HCHAR(A,30,129)
3380 CALL SOUND(10,880,0,1319,0,1760,0,-
1,0)
3390 CALL HCHAR(A,30,32)
3400 CALL HCHAR(A,30,144)
3410 NEXT A
3420 CALL HCHAR(7,30,32)
3430 L=7
3440 CALL HCHAR(L,C,128)
3450 RETURN
3460 CALL HCHAR(L,C,32)
3470 FOR A=7 TO 2 STEP -1
3480 CALL HCHAR(A,3,129)
3490 CALL SOUND(10,880,0,1319,0,1760,0,-
1,0)
3500 CALL HCHAR(A,3,32)
3510 CALL HCHAR(A,3,144)
3520 NEXT A
3530 CALL HCHAR(2,3,32)
3540 L=2
3550 CALL HCHAR(L,C,128)
3560 RETURN
3570 FOR G=1 TO 8
3580 CALL COLOR(G,16,1)
3590 NEXT G
3600 FOR I=1 TO LEN(A$)
3610 CALL HCHAR(LIG,COL+I,ASC(SEG$(A$,I,
1)))
3620 CALL SOUND(50,200,10)
3630 NEXT I
3640 RETURN
3650 VIE=VIE-1
3660 IF VIE=0 THEN 5560
3670 IF VIE=1 THEN 3680 ELSE 3700
3680 CC=CC+1
3690 GOTO 3720
3700 IF VIE=0 THEN 3710 ELSE 3720
3710 CC=CC+2
3720 CALL HCHAR(LL,CC,32)
3730 RETURN
3740 CALL CLEAR
3750 CALL SCREEN(2)
3760 CALL CHAR(152,"00000000000000FF")
3770 CALL CHAR(153,"0101010101010101")
3780 CALL CHAR(154,"8080808080808080")
3790 CALL CHAR(155,"0102040810204080")
3800 CALL CHAR(156,"8040201008040201")
3810 CALL CHAR(157,"FF00000000000000")
3820 CALL CHAR(144,"000102040810207E")
3830 CALL CHAR(145,"FC02010305091121")
3840 CALL CHAR(146,"41FF80808080413E")
3850 CALL CHAR(147,"C2848890A0C08000")
3860 CALL CHAR(136,"0001017E80808080")
3870 CALL CHAR(137,"008080FE0101010D")
3880 CALL CHAR(138,"D010080808080808")
3890 CALL CHAR(139,"0B08101010101010")
3900 CALL CHAR(140,"080808F001010101")
3910 CALL CHAR(141,"101010F080808080")
3920 CALL CHAR(142,"0102040810101010")
3930 CALL CHAR(143,"8040201008080808")
3940 CALL CHAR(120,"AA2AEA92E52DF28D")
3950 CALL CHAR(121,"1010D3BDBD4A4A4A")
3960 CALL CHAR(122,"1010101010101010")
3970 CALL CHAR(123,"2844104428041028")
3980 CALL CHAR(104,"102844444428100E")
3990 CALL HCHAR(6,11,152,10)
4000 CALL HCHAR(10,11,152,10)
4010 CALL VCHAR(7,11,153,4)
4020 CALL VCHAR(7,21,154,4)
4030 X=11
4040 FOR Y=11 TO 6 STEP -1
4050 CALL HCHAR(X,Y,155)
4060 X=X+1
4070 NEXT Y
4080 X=11
4090 FOR Y=21 TO 26
4100 CALL HCHAR(X,Y,156)
4110 X=X+1
4120 NEXT Y
4130 Y=11
4140 FOR X=6 TO 1 STEP -1
4150 CALL HCHAR(X,Y,156)
4160 Y=Y-1
4170 NEXT X
4180 Y=21
4190 FOR X=6 TO 1 STEP -1
4200 CALL HCHAR(X,Y,155)
4210 Y=Y+1
4220 NEXT X
4230 CALL VCHAR(1,5,153,16)
4240 CALL VCHAR(1,27,154,16)
4250 CALL HCHAR(1,1,157,5)
4260 CALL HCHAR(1,27,157,5)
4270 CALL HCHAR(17,1,157,5)
4280 CALL HCHAR(17,27,157,5)
4290 CALL VCHAR(9,15,154,2)
4300 CALL VCHAR(9,16,153,2)
4310 CALL HCHAR(8,15,152,2)
4320 CALL HCHAR(13,8,144)
4330 CALL HCHAR(13,9,145)
4340 CALL HCHAR(14,8,146)
4350 CALL HCHAR(14,9,147)
4360 CALL HCHAR(17,28,142)
4370 CALL HCHAR(17,29,143)
4380 CALL HCHAR(16,28,140)
4390 CALL HCHAR(16,29,141)
4400 CALL HCHAR(15,28,138)
4410 CALL HCHAR(15,29,139)
4420 CALL HCHAR(14,28,136)
4430 CALL HCHAR(14,29,137)
4440 CALL HCHAR(1,27,120)
4450 CALL HCHAR(2,28,122)
4460 CALL HCHAR(3,28,121)
4470 CALL COLOR(12,15,1)
4480 CALL COLOR(14,15,1)
4490 CALL COLOR(15,14,1)
4500 CALL COLOR(16,5,1)
4510 PTS=0
4520 LIG=1
4530 COL=10
4540 A$="PTS: "
4550 CALL COLOR(7,16,1)
4560 CALL COLOR(4,16,1)
4570 GOSUB 5480
4580 PER=10
4590 SOR=0
4600 LL=5
4610 CC=12
4620 IF VIE=3 THEN 4630 ELSE 4640
4630 CALL HCHAR(LL,CC.128.2)
4640 IF VIE=2 THEN 4650 ELSE 4660
4650 CALL HCHAR(LL,CC+1.128)
4660 IF VIE=1 THEN 4670
4670 LI=24
4680 RAT=50
4690 L=11
4700 C=18
4710 LI=16+(INT(RND*8))
4720 CALL HCHAR(L,C,128)
4730 CALL KEY(0,K,S)
4740 LI=LI-1
4750 IF LI=11 THEN 4760 ELSE 4910
4760 CALL HCHAR(LI,CO,32)
4770 RAT=RAT-1
4780 IF RAT<0 THEN 5370
4790 SOR=SOR+1
4800 LIG=7
4810 COL=14
4820 A$=STR$(SOR)
4830 CALL COLOR(3,16,1)
4840 GOSUB 5480
4850 IF SOR=PER THEN 4860 ELSE 4900
4860 VIE=VIE-1
4870 IF VIE=0 THEN 4890
4880 PER=PER+10
4890 GOTO 5150
4900 LI=16+(INT(RND*8))
4910 LI=LI-(LI<=11)+(LI>=24)
4920 RANDOMIZE
4930 CO=12+(INT(RND*8)+1)
4940 CALL HCHAR(LI,CO,104)
4950 CALL COLOR(10,8,1)
4960 CALL SOUND(10,2000,0)
4970 CALL HCHAR(LI,CO,32)
4980 IF K=68 THEN 5020
4990 IF K=83 THEN 5060
5000 IF K=32 THEN 5100
5010 GOTO 4730
5020 CALL HCHAR(L,C.32)
5030 C=C+1
5040 C=C-(C<=11)+(C>=21)
5050 GOTO 4720
5060 CALL HCHAR(L.C.32)
5070 C=C-1
5080 C=C-(C<=11)+(C>=21)
5090 GOTO 4720
5100 R1=L+1
5110 C1=C
5120 GOTO 5290
5130 CC=12
5140 VIE=VIE-1
5150 IF VIE=2 THEN 5160 ELSE 5200
5160 CALL HCHAR(LL,CC,32)
5170 CALL HCHAR(L,C,32)
5180 GOTO 4690
5190 LI=16+(INT(RND*8))
5200 IF VIE=1 THEN 5210 ELSE 5240
5210 CALL HCHAR(LL,CC+1,32)
5220 CALL HCHAR(L,C,32)
5230 CALL HCHAR(LI,CO,32)
5240 IF VIE=0 THEN 5250 ELSE 5270
5250 CALL HCHAR(L,C,32)
5260 GOTO 5930
5270 LI=16+(INT(RND*8))
5280 GOTO 4690
5290 CALL VCHAR(R1,C1,123,13)
5300 CALL SOUND(200,-5,15)
5310 CALL VCHAR(R1,C1,32,13)
5320 IF C1=CO THEN 5330 ELSE 5470
5330 CALL HCHAR(LI,CO,32)
5340 PTS=PTS+1
5350 RAT=RAT-1
5360 IF RAT<0 THEN 5370 ELSE 5390
5370 IF STR$(PTS)>STR$(SOR)THEN 6140 ELS
E 5380
5380 IF STR$(SOR)>STR$(PTS)THEN 5930 ELS
E 5390
5390 LIG=1
5400 COL=16
5410 A$=STR$(PTS)
5420 CALL COLOR(3,16,1)
5430 CALL COLOR(4,16,1)
5440 GOSUB 5480
5450 LI=16+(INT(RND*8))
5460 GOTO 4730
5470 GOTO 4720
5480 FOR G=1 TO 8
5490 CALL COLOR(G,11,1)
5500 NEXT G
5510 FOR I=1 TO LEN(A$)
5520 CALL HCHAR(LIG,COL+I,ASC(SEG$(A$,I,
1)))
5530 CALL SOUND(100,44733,0,-1,10)
5540 NEXT I
5550 RETURN
5560 CALL HCHAR(1.1,144,768)
5570 CALL SCREEN(2)
5580 FOR G=1 TO 8
5590 CALL COLOR(G,16,1)
5600 NEXT G
5610 LIG=3
5620 COL=4
5630 A$="L'EQUIPE DE DERATISATION"
5640 GOSUB 5480
5650 LIG=5
5660 COL=4
5670 A$="A ETE DETRUITE PAR LES RATS"
5680 GOSUB 5480
5690 LIG=7
5700 COL=4
5710 A$="LA VILLE EST ENVAHIE."
5720 GOSUB 5480
5730 LIG=9
5740 COL=4
5750 A$="LA PANIQUE S'EST INSTALLEE "
5760 GOSUB 5480
5770 LIG=11
5780 COL=4
5790 A$="DANS LA CITE."
5800 GOSUB 5480
5810 LIG=20
5820 COL=4
5830 A$="VOULEZ VOUS FAIRE APPEL "
5840 GOSUB 5480
5850 LIG=22
5860 COL=4
5870 A$="A UNE AUTRE EQUIPE (O/N)"
5880 GOSUB 5480
5890 CALL KEY(0,K,S)
5900 IF K=79 THEN 110
5910 IF K=78 THEN 6560
5920 GOTO 5890
5930 CALL HCHAR(1,1,152,768)
5940 CALL SCREEN(2)
5950 FOR G=1 TO 8
5960 CALL COLOR(G,16.1)
5970 NEXT G
5980 LIG=3
5990 COL=4
6000 A$="RATS SORTIS: "&STR$(SOR)
6010 GOSUB 5480
6020 LIG=9
6030 COL=4
6040 A$="RATS TUES: "&STR$(PTS)
6050 GOSUB 5480
6060 LIG=20
6070 COL=4
6080 A$="UNE AUTRE PARTIE (O/N)"
6090 GOSUB 5480
6100 CALL KEY(0,K,S)
6110 IF K=79 THEN 110
6120 IF K=78 THEN 6560
6130 GOTO 6100
6140 CALL HCHAR(1,1,152,768)
6150 CALL SCREEN(2)
6160 LIG=2
6170 COL=4
6180 A$="RATS TUES:   "&STR$(PTS)
6190 GOSUB 5480
6200 LIG=4
6210 COL=4
6220 A$="RATS SORTIS: "&STR$(SOR)
6230 GOSUB 5480
6240 LIG=7
6250 COL=4
6260 A$="BRAVO!!! VOUS AVEZ ENRAYE LA"
6270 GOSUB 5480
6280 LIG=9
6290 COL=4
6300 A$="PROLIFERATION DES RATS."
6310 GOSUB 5480
6320 LIG=11
6330 COL=4
6340 A$="LA VILLE EST DEBARASSEE DE "
6350 GOSUB 5480
6360 LIG=13
6370 COL=4
6380 A$="LA PESTE ET DU CHOLERA."
6390 GOSUB 5480
6400 LIG=18
6410 COL=4
6420 A$="UNE AUTRE CITE RECLAME "
6430 GOSUB 5480
6440 LIG=20
6450 COL=4
6460 A$=" VOS SOINS..."
6470 GOSUB 5480
6480 LIG=22
6490 COL=2
6500 A$="VOUS SENTEZ VOUS D'ATTAQUE O/N"
6510 GOSUB 5480
6520 CALL KEY(0,K,S)
6530 IF K=79 THEN 110
6540 IF K=78 THEN 6560
6550 GOTO 6520
6560 END
```

SPACE ATTACK

TI99/BASIC SIMPLE

Heureusement que l'espace est peuplé d'ennemis, sans eux les voyages seraient d'un ennui...

Pierre DENIS

Mode d'emploi :
-1er tableau : space-invaders des plus classique.
-2ème tableau : vous devez, malgré la poursuite de 3 ennemis, atteindre un système solaire et entrer dans son attraction.
-3ème tableau : vous devez atteindre une frontière en vous dirigeant horizontalement dans un tunnel sans en percuter les parois.

```
1240 REM  BONNE CHANCE !!!!           VOUS
 EN AUREZ BESOIN
1250 CALL SCREEN(5)
1260 CALL CLEAR
1270 FOR I=1 TO 28
1280 READ DD.DD$
1290 CALL CHAR(DD.DD$)
1300 NEXT I
1310 CALL COLOR(12.8.1)
1320 FOR I=2 TO 7
1330 CALL COLOR(I.2.8)
1340 NEXT I
1350 CALL COLOR(10.8.8)
1360 FOR I=1 TO 8
1370 PRINT :"xjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj
y{jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjz":
1380 NEXT I
1390 PRINT :::
1400 FOR I=1 TO 2
1410 PRINT "xjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjy
{jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjz"::
1420 NEXT I
1430 PRINT "xjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjy
"
1440 PRINT "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj
":"jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj":"jjSjPj
AjCjEj*=*jAjTTjAjCjKjj"
1450 PRINT "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj
"
1460 PRINT "jjjjjjjjjjj(2)jjjjjjjjjjjj
":"jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj"
1470 PRINT "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj
":"{jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjz":
1480 FOR I=1 TO 2
1490 PRINT :"xjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj
y{jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjz":
1500 NEXT I
1510 REM  REMARQUE IMPORTANTE A LA DERNI
ERE LIGNE
1520 FOR J=0 TO 1
1530 RESTORE
1540 FOR I=1 TO 16
1550 READ DD,N
1560 CALL SOUND(DD*240-J*50,N,0,N/2,2,N/
4,5)
1570 NEXT I
1580 NEXT J
1590 DATA 3,523,4,784,1,698,1,659,1,698,
4,1047,4,784,1,698,1,659,1,698,4,1047
1600 DATA 4,784,1,698,1,659,1,698
1610 DATA 8,587
1620 FOR I=1 TO 500
1630 NEXT I
1640 CALL CLEAR
1650 CALL COLOR(10,1,1)
1660 PRINT "     FEU POUR REJOUER
   MANNETTE POUR STOP";
1670 FOR I=1 TO 23
1680 PRINT
1690 CALL SOUND(11,-3,0)
1700 NEXT I
1710 REM   INITIALISATION
1720 OPTION BASE 1
1730 A$=CHR$(127)
1740 DIM C(4).D(4),H(5),FH(4)
1750 RESTORE 1860
1760 H(1)=12
1770 H(2)=14
1780 H(3)=16
1790 H(4)=20
1800 H(5)=24
1810 P=0
1820 SC=0
1830 VI=3
1840 SY=15
1850 JEU=0
1860 DATA 154,00000018FF18,96,00819999BD
E7FFE7,91,C1773F3FFF7B3321,92,412214F8FE
D1C804,120,030F3F3F7F7FFFFF
1870 DATA 121,C0F0FCFCFEFEFFFF,122,FFFFF
EFEFCFCF0C,123,FFFF7F7F3F3F0F03,124,0000
000008
1880 DATA 125,"",98,0000001818,99,00183C
1818,100,00247E663C1818,101,24FFE77E3C3C
1818,104,FF9999BDBDFFFF24
1890 DATA 105,1824428181422418,126,"",13
6,81C3773C3C77C381,144,00FFFFFFBD99,127,
00000018FF18
1900 DATA 102,24FFE77E3C3C1818,106,FFFFF
FFFFFFFFFFF,112,FFFFFFFFFFFFFFFF,107,FEF
DFBF7EFDFBF7F
1910 DATA 108,7FBFDFEFF7FBFDFE,113,FEFDF
BF7EFDFBF7F,114,7FBFDFEFF7FBFDFE,126,183
C7E1818181818
1920 REM  COULEURS&AFFICHAGE
1930 CALL COLOR(8.7.3)
1940 CALL COLOR(9.14.1)
1950 RESTORE 2010
1960 CALL SCREEN(2)
1970 CALL CLEAR
1980 FOR I=1 TO 7
1990 CALL COLOR(I,16,1)
2000 NEXT I
2010 CALL COLOR(10,1,1)
2020 CALL COLOR(11,1,1)
2030 PRINT "jjlrppppppppppppppppppppqkjj
"
2040 PRINT "ppprljjjjjjjjjjjjjjjjjjkqppp
"
2050 PRINT "jjjjlrpppppppppppppppppqkjjjj
"
2060 PRINT "pppprljjjjjjjjjjjjjjjkqppppp
"
2070 PRINT "jjjjjlrppppppppppppppqkjjjjj
"
2080 PRINT "ppppppprljjjjjjjjjjkqppppppp
"
2090 PRINT "jjjjjjjlrppppppppqkjjjjjjjj
"
2100 PRINT "pppppppprljjjjjjkqpppppppp
"
2110 PRINT "jjjjjjjjjlrppppqkjjjjjjjjj
"
2120 PRINT "pppppppppppr))))qppppppppppp
"
2130 PRINT ")))))))))))))xy)))))))))))))
"
2140 PRINT ")))))))))))))(z)))))))))))))
"
2150 PRINT "pppppppppppq))))rppppppppppp
"
2160 PRINT "jjjjjjjjjkqpppprljjjjjjjjj
"
2170 PRINT "pppppppppqkjjjjjjlrppppppppp
"
2180 PRINT "jjjjjjjkqpppppppprljjjjjjj
"
2190 PRINT "pppppppqkjjjjjjjjjjlrppppppp
"
2200 PRINT "jjjjjjkqppppppppppppprljjjjjj
"
2210 PRINT "pppppqkjjjjjjjjjjjjjjlrppppp
"
2220 PRINT "jjjjkqpppppppppppppppprljjjj
"
2230 PRINT "pppqkjjjjjjjjjjjjjjjjjjlrppp
"
2240 PRINT "jjkqpppppppppppppppppppprljj
"
2250 PRINT "pqkjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjlrp
"
2260 PRINT "kqpppppppppppppppppppppppprl
";
2270 REM  JEU
2280 CA=6
2290 CB=8
2300 IF JEU THEN 2450
2310 JEU=1
2320 B$="MANETTE ~ POUR COMMENCER"
2330 Q=1
2340 R=4
2350 GOSUB 4990
2360 FOR MA=1 TO 2
2370 CALL JOYST(MA,K.S)
2380 IF S=4 THEN 2410
2390 NEXT MA
2400 GOTO 2360
2410 B$="jjlrppppppppppppppppppppqkjj"
2420 R=2
2430 Q=1
2440 GOSUB 4990
2450 CALL COLOR(12,12,1)
2460 CALL SCREEN(2)
2470 FOR I=1 TO 120 STEP 6
2480 CA=CA+2+(CA=8)*4
2490 CB=CB+2+(CB=8)*4
2500 CALL COLOR(10,CA,2)
2510 CALL COLOR(11,CB,2)
2520 CALL SOUND(I*4,-7,0,1500-I*6,1)
2530 NEXT I
2540 L=16
2550 CALL SOUND(100,-1,0)
2560 SC=0
2570 P=0
2580 CALL HCHAR(24,L,96,2)
2590 O=INT(RND*28+3)
2600 GOTO 2800
2610 CA=CA+2+(CA=8)*4
2620 CB=CB+2+(CB=8)*4
2630 CALL COLOR(10,CA,2)
2640 CALL COLOR(11,CB,2)
2650 CALL JOYST(MA,K,S)
2660 CALL KEY(MA,KK,S)
2670 IF K+S=0 THEN 2730
2680 IF S THEN 2870
2690 DF=K/4
2700 CALL HCHAR(24,L-DF-(DF=1),112)
2710 L=L+DF+(L+DF>27)-(L+DF<5)
2720 CALL HCHAR(24,L+DF-(DF<0),96)
2730 IF P<5 THEN 2790
2740 IF (O<>L)*(O<>L+1)THEN 3270 ELSE 31
20
2750 REM  DEPLACEMENT ENNEMI
2760 P=1
2770 O=INT(RND*28+3)
2780 GOTO 2830
2790 CALL HCHAR(H(P),O,G3)
2800 P=P+1
2810 O=INT(O+SGN(L+.5-O)*(P-RND))
2820 O=O+((O>30)-(O<3))*P
2830 CALL GCHAR(H(P),O,G3)
2840 CALL HCHAR(H(P),O,97+P)
2850 IF P<5 THEN 2610 ELSE 2740
2860 REM  tir de votre vaisseau
2870 CALL COLOR(9,14,16)
2880 CALL COLOR(9,14,1)
2890 CALL GCHAR(H(P),L,G1)
2900 CALL GCHAR(H(P),L+1,G2)
2910 CALL HCHAR(H(P),L,91)
2920 CALL HCHAR(H(P),L+1,92)
2930 CALL SOUND(-120,-7,5)
2940 IF (L<>O)*(L+1<>O)THEN 3080
2950 REM  touche coule''
2960 CALL COLOR(8,9,12)
2970 IF L+1=O THEN 3000
2980 G1=G3
2990 GOTO 3010
3000 G2=G3
3010 CALL SOUND(-200,-7,0)
3020 SC=SC+10
3030 CALL HCHAR(H(P),L,G1)
3040 CALL HCHAR(H(P),L+1,G2)
3050 CALL COLOR(8,7,3)
3060 IF INT(SC/120)<>SC/120 THEN 2760
3070 ON SC/120 GOTO 3370,3410,3450
3080 CALL HCHAR(H(P),L,G1)
3090 CALL HCHAR(H(P),L+1,G2)
3100 GOTO 2730
3110 REM  VAISSEAU EN MOINS
3120 CALL HCHAR(24,L,91)
3130 CALL HCHAR(24,L+1,92)
3140 FOR I=1 TO 15
3150 CALL COLOR(8,7,3)
3160 CALL SOUND(-500,-7,0)
3170 CALL COLOR(8,9,12)
3180 NEXT I
3190 VI=VI-1
3200 IF VI=0 THEN 4820
3210 GOSUB 5040
3220 CALL HCHAR(24,L,112)
3230 CALL HCHAR(24,L+1,112)
3240 CALL HCHAR(24,O+TT*((O=L)+(O=L+1)),
112)
3250 GOTO 2450
3260 REM   EXPLOSION automatique de l'en
nemi
3270 TT=SGN(O-L)
3280 CALL GCHAR(24,O-TT,G4)
3290 CALL HCHAR(24,O,91-(TT=1))
3300 CALL HCHAR(24,O-TT,92+(TT=1))
3310 CALL SOUND(-200,-7,0)
3320 IF (G4=96)+(G3=96)THEN 3140
3330 CALL HCHAR(24,O,G3)
3340 CALL HCHAR(24,O-TT,G4)
3350 GOTO 2760
3360 REM  aurore
3370 CALL SCREEN(5)
3380 CALL COLOR(12,10,1)
3390 GOTO 2760
3400 REM  jour
3410 CALL SCREEN(16)
3420 CALL COLOR(12,9,1)
3430 GOTO 2760
3440 REM  passage etape suivante +1 vie

3450 VI=VI+1
3460 CALL SOUND(400,220,0,440,0)
3470 F=220
3480 GOSUB 4850
3490 FOR I=1 TO 2
3500 FOR J=1 TO 4
3510 CALL SOUND(100,F,0,F*2,0)
3520 GOSUB 4850
3530 NEXT J
3540 FOR KK=1 TO 2
3550 CALL SOUND(300,F,0,F*2,0)
3560 GOSUB 4850
3570 NEXT KK
3580 NEXT I
3590 FOR I=22 TO 12 STEP -2
3600 CALL HCHAR(I+2,L,112,2)
3610 L=L+SGN(16-L)*2
3620 CALL HCHAR(I,L,96,2)
3630 NEXT I
3640 CALL HCHAR(13,1,32,768)
3650 REM  ETAPE *2*
3660 CALL SCREEN(2)
3670 B$="PARTIE N'2"
3680 Q=1
3690 R=13
3700 GOSUB 4990
3710 CALL COLOR(12,7,1)
3720 CALL COLOR(10,6,1)
3730 REM  etoiles
3740 FOR I=1 TO 50
3750 CALL HCHAR(RND*23+1,RND*31+1,124)
3760 NEXT I
3770 REM  systemes
3780 CALL HCHAR(1,1,32,32)
3790 FOR I=1 TO SY
3800 G=INT(RND*23)+1
3810 G1=INT(RND*31)+1
3820 CALL HCHAR(G,G1,120)
3830 CALL HCHAR(G,G1+1,121)
3840 CALL HCHAR(G+1,G1+1,122)
3850 CALL HCHAR(G+1,G1,123)
3860 NEXT I
3870 REM  mise en place des vaisseaux(le
 votre&ennemis)
3880 CALL SCREEN(2)
3890 CALL COLOR(12,7,1)
3900 CALL COLOR(10,6,1)
3910 FOR I=1 TO 4
3920 C(I)=INT(RND*24)+1
3930 D(I)=INT(RND*32)+1
3940 CALL GCHAR(C(I),D(I),FH(I))
3950 IF FH(I)<>32 THEN 3920
3960 CALL HCHAR(C(I),D(I),105+(I=4))
3970 NEXT I
3980 N=1
3990 REM  jeu a vous d'attraper une plan
ete avant votre mort
4000 GOSUB 4100
4010 SC=SC+1
4020 CALL JOYST(MA,X,Y)
4030 IF (X=0)*(Y=0)THEN 4000
4040 CALL HCHAR(C(4),D(4),GF)
4050 C(4)=C(4)-Y/4-(C(4)=1)+(C(4)=24)
4060 D(4)=D(4)+X/4-(D(4)=1)+(D(4)=32)
4070 CALL GCHAR(C(4),D(4),GF)
4080 CALL HCHAR(C(4),D(4),104)
4090 IF (GF>119)*(GF<124)THEN 4220 ELSE
4000
4100 FOR I=1 TO 3
4110 CALL HCHAR(C(I),D(I),FH(I))
4120 C(I)=C(I)+SGN(C(4)-C(I))
4130 D(I)=D(I)+SGN(D(4)-D(I))
4140 CALL GCHAR(C(I),D(I),FH(I))
4150 CALL HCHAR(C(I),D(I),105)
4160 IF FH(I)<>105 THEN 4190
4170 FH(I)=32
4180 GOTO 4200
4190 IF FH(I)=104 THEN 4760
4200 NEXT I
4210 RETURN
4220 CALL HCHAR(1,1,32,768)
4230 REM  ETAPE *3*
4240 REM  mise en place de l'ecran
4250 B$="PARTIE N'3"
4260 Q=24
4270 R=13
4280 GOSUB 4990
4290 SY=SY-1
4300 GF=32
4310 Y=10
4320 X=18
4330 PRINT TAB(16):"~":TAB(16):A$
4340 FOR I=1 TO 12
4350 PRINT TAB(16):"~"
4360 NEXT I
4370 I=16
4380 P=0
4390 CALL COLOR(12,7,4)
4400 CALL COLOR(14,7,1)
4410 CALL COLOR(15,2,4)
4420 CALL SCREEN(9)
4430 CALL COLOR(16,7,4)
4440 REM  jeu(parcours)
4450 CALL HCHAR(11,18,127)
4460 CALL HCHAR(Y,X,144)
4470 CALL JOYST(MA,R,S)
4480 E=X
4490 X=X+R/4
4500 CALL GCHAR(Y+1,X,R)
4510 IF R<>126 THEN 4650
4520 P=P+1
4530 IF P=100 THEN 4620
4540 I=I+INT(RND*3-1)
4550 I=I-(I+II<5)+(I+II>28)
4560 CALL HCHAR(Y,E,126-(P=2))
4570 PRINT TAB(I):"~"
4580 CALL HCHAR(Y,X,144)
4590 CALL SOUND(-1,880,0)
4600 SC=SC+1
4610 GOTO 4470
4620 CALL HCHAR(Y,E,126)
4630 PRINT TAB(I):""
4640 GOTO 4580
4650 IF R=127 THEN 4520
4660 IF R<>154 THEN 4700
4670 CALL HCHAR(Y-1,E,126)
4680 CALL HCHAR(Y,X,144)
4690 GOTO 4730
4700 CALL SOUND(800,-7,0,4400,10)
4710 CALL HCHAR(Y+1,X,136)
4720 GOTO 4760
4730 CALL HCHAR(1,1,32,768)
4740 CALL COLOR(12,7,1)
4750 IF SY=0 THEN 4880 ELSE 3660
4760 VI=VI-1
4770 GOSUB 5040
4780 P=0
4790 GF=32
4800 SY=15
4810 IF VI THEN 1930
4820 CALL SCREEN(12)
4830 PRINT "SCORE:";SC
4840 GOTO 4900
4850 FOR K=1 TO 39
4860 NEXT K
4870 RETURN
4880 PRINT "****************************
*BRAVO''BRAVO''BRAVO'!      *-SCORE:";SC
+50
4890 CALL SOUND(1000,880,0)
4900 CALL KEY(MA,K,S)
4910 CALL JOYST(MA,K,SS)
4920 IF S+SS=0 THEN 4900
4930 IF K/2+SS THEN 5150
4940 P=0
4950 SC=0
4960 VI=3
4970 SY=15
4980 GOTO 1930
4990 FOR I=1 TO LEN(B$)
5000 CALL HCHAR(Q,R+I,ASC(SEG$(B$,I,1)))
5010 NEXT I
5020 RETURN
5030 PRINT "=CTRL(Z)"
5040 RESTORE 5100
5050 FOR I=1 TO 11
5060 READ DD,N1,N2
5070 CALL SOUND(DD*60,N1,0,N2,0)
5080 NEXT I
5090 RETURN
5100 DATA 8,131,523,6,131,523
5110 DATA 2,131,523,8,131,523
5120 DATA 6,156,622,2,145,585
5130 DATA 6,145,585,2,131,523,6,131,523
5140 DATA 1,121,492,9,131,523
5150 END
```

CUBERT

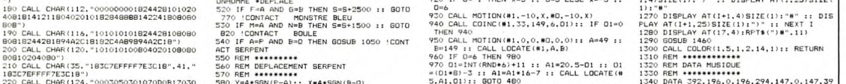
TI99 BASIC ETENDU

Dans la vie, il y a toujours quelqu'un qui vous empêche de changer la couleur des cubes...

Guillaume TELLO

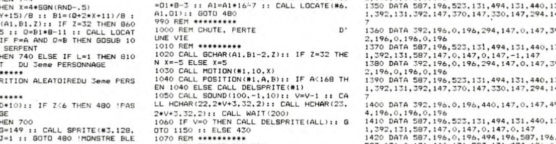
Mode d'emploi:
Votre but est de changer la couleur de toutes les cases, en prenant garde au serpent et malgré le monstre bleu qui s'acharne à "défaire" votre travail. Attention à la marche lorsque vous empruntez les disques-ascenseurs... Vous vous dirigez à l'aide du joystick et le nombre de tableaux est illimité.

```
100 REM DEF CARACTERES/COULEURS
110 CALL MAGNIFY(4):: RANDOMIZE
120 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: FOR'I
=1 TO 14 ::·CALL COLOR(I.5.1):: NEXT I
130 CALL CHAR(136.RPT$("0".19)&"F3FFE3F0
F"&RPT$("0".22)&"F0FC7FFCF")
140 CALL CHAR(96."007CFEC6C0C0C0C0C0C0C0
C0C6FE7C0000C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6FE7C
")
150 CALL CHAR(100."00F0FCDCCCCCFCF8DCCEC
6C6C6FEFC0000FEFEC0C0C0C0F8F8C0C0C0C0FEF
E")
160 CALL CHAR(104."00FCFECEC6C6CEFCF8DCC
EC6C6C6C60000FEFE18181818181818181818181
8")
170 CALL CHAR(108."00030F1F1E3C3C1F0F030
00000071F2000FCFAFE0C06000080F0F878F0E08
")
180 CALL CHAR(112."000000001824428101020
408181412118040201018284888142241808080
808")
190 CALL CHAR(116."10101010182442810808 0
808182442818 94A2C18182C4A89894A2C18")
200 CALL CHAR(120."101010100804020108080
80810204080")
210 CALL CHAR(35."183C7EFFFF7E3C18".41."
183C7EFFFF7E3C18")
220 CALL CHAR(124."0003050301070D0B17030
60E000000000080408000C060A0D080C0E")
230 CALL COLOR(11.11.1.12.11,1,9,7,1,10.
7,1.2.14.1)
240 CALL CHAR(128,"0003672F3D1F1D0E07030
20E0000000000C0E6F4BCF8B870E0C0407")
250 CALL CHAR(132."00000003070F1F1F1F1F0
F0703000000000000C0E0F0F8F8F8F8F0E0C")
260 GOSUB 1190 !PRESENTATION
270 S,C.J.L=0 :: V=3 :: T=1
280 REM **********
290 REM IMPRESSION DU TABLEAU
300 REM **********
310 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(3
)
320 CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(1.1
2)ERASE ALL:"'bdfhj":TAB(12):"acegik"
330 CALL HCHAR(7.20.112)
340 FOR/I=1 TO 8 :: DISPLAY AT(2*I+6.18-
I):"q#"&RPT$("v#",I-1)&"r":TAB(18-I):"ts
u"&RPT$("su",I-1):: NEXT I
350 DISPLAY AT(24,11):RPT$("w.",8):: CAL
L HCHAR(23.12,120):: CALL HCHAR(23,28,12
1)
360 DISPLAY AT(7,2)SIZE(5):"SCORE" :: DI
SPLAY AT(13.1)SIZE(7):"TABLEAU"
370 DISPLAY AT(9,1)SIZE(6):USING "######
":S :: DISPLAY AT(15.5)SIZE(2):STR$(T)
380 DISPLAY AT(18,1)SIZE(7):"CHANGER" ::
 DISPLAY AT(20,1)SIZE(5):" EN )"
390 D$=RPT$(")"&CHR$(127).3):: DISPLAY A
T(22,1)SIZE(9):"|~|~|~" :: DISPLAY AT(23
.1)SIZE(9):D$
400 REM **********
410 REM POSITIONS INITIALES DES PERSONNA
GES ET AFFICHAGE
420 REM **********
430 P=161 :: Q=205 :: A=49 :: B=149 :: C
ALL SPRITE(#1.124.15.49,149.#2,108.4.161
.205)
440 CALL SPRITE(#5.136.5.145.85.#6.136.5
.113.197)
450 REM **********
460 REM PROGRAMME PRINCIPAL
470 REM **********
480 CALL JOYST(2.X.Y):: IF ABS(X)<>ABS(Y
)THEN 480
490 A1=(A-4*Y+15)/8 :: B1=(B+2*X+11)/8 :
: CALL GCHAR(A1.B1.Z):: IF Z=32 THEN 860
 !  SORTIE DE LA PYRAMIDE
500 IF Z=35 THEN C=C+1 :: IF C=36 THEN C
ALL HCHAR(A1.B1,41):: GOTO 1100 !TABLEAU
 FINI
510 CALL HCHAR(A1,B1,41):: A=A1*8-15 ::
B=B1*8-11 :: CALL LOCATE(#1.A.B)!PETIT B
ONHOMME *DEPLACE
520 IF F=A AND G=B THEN S=S+2500 :: GOTO
 770 !CONTACT   MONSTRE BLEU
530 IF M=A AND N=B THEN S=S+1500 :: GOTO
 820 !CONTACT   BOULE
540 IF A=P AND B=Q THEN GOSUB 1050 !CONT
ACT SERPENT
550 REM *********
560 REM DEPLACEMENT SERPENT
570 REM *********
580 Y=4*SGN(P-A):: X=4*SGN(B-Q)
590 IF Y=0 THEN Y=4
600 IF X=0 THEN X=4*SGN(RND-.5)
610 A1=(P-4*Y+15)/8 :: B1=(Q+2*X+11)/8 :
: CALL GCHAR(A1.B1.Z):: IF Z=32 THEN 860
620 P=A1*8-15 :: Q=B1*8-11 :: CALL LOCAT
E(#2,P.Q):: IF P=A AND Q=B THEN GOSUB 10
50 ! CONTACT SERPENT
630 IF J=1 THEN 740 ELSE IF L=1 THEN 810
 !DEPLACEMENT   DU 3eme PERSONNAGE
640 REM *********
650 REM APPARITION ALEATOIREDU 3eme PERS
ONNAGE
660 REM *********
670 Z=INT(RND*10):: IF Z<6 THEN 480 !PAS
 DE PERSONNAGE
680 IF Z>6 THEN 700
690 F=49 :: G=149 :: CALL SPRITE(#3.128,
8.49,149):: J=1 :: GOTO 480 !MONSTRE BLE
U
700 M=49 :: N=149 :: CALL SPRITE(#4.132,
10,49,149):: L=1 :: GOTO 480 !BOULE
710 REM *********
720 REM DEPLACEMENT MONSTRE  BLEU
730 REM *********
740 F=F+16 :: G=G-2*X :: A1=(F+15)/8 ::
B1=(G+11)/8 :: IF A1>22 THEN 770
750 CALL GCHAR(A1,B1,Z):: IF Z=41 THEN C
=C-1
760 CALL HCHAR(A1,B1,35):: CALL LOCATE(#
3,F,G):: IF A=F AND B=G THEN S=S+2500 ::
 GOTO 770 ELSE 480
770 CALL DELSPRITE(#3):: J=0 :: GOTO 480
780 REM *********
790 REM DEPLACEMENT BOULE
800 REM *********
810 M=M+16 :: N=N-2*X :: IF M>170 THEN 8
20 ELSE CALL LOCATE(#4.M,N):: IF A=M AND
 B=N THEN S=S+1500 :: GOTO 820 ELSE 480
820 CALL DELSPRITE(#4):: L=0 :: GOTO 480
830 REM *********
840 REM SORTIE DE LA                PYRA
MIDE
850 REM *********
860 IF A1>22 THEN 520 !ARRIVEE EN BAS.PA
S DE DEPLACEMENT
870 A=A1*8-15 :: B=B1*8-11 :: CALL LOCAT
E(#1,A.B):: CALL COINC(#1,#5,5.O):: CALL
 COINC(#1.#6.5,O1)
880 IF O=0 AND O1=0 THEN 1020 !PAS DE CO
NTACT AVEC LES   DISQUES. CHUTE
890 REM *********
900 REM REMONTEE PAR LES             DISQ
UES
910 REM *********
920 IF O=-1 THEN X=5 :: O=5 ELSE X=-5 ::
 O=6
930 CALL MOTION(#1.-10,X.#O,-10,X)
940 CALL COINC(#1.33,149,6.O1):: IF O1=0
 THEN 940
950 CALL MOTION(#1,0,0.#O,0,0):: A=49 ::
 B=149 :: CALL LOCATE(#1,A.B)
960 IF O=6 THEN 980
970 O1=INT(RND*6)+11 :: A1=20.5-O1 :: O1
=(O1*8)-3 :: A1=A1*16-7 :: CALL LOCATE(#
5,A1,O1):: GOTO 480
980 O1=INT(RND*6)+22 :: A1=O1-17.5 :: O1
=O1*8-3 :: A1=A1*16-7 :: CALL LOCATE(#6.
A1,O1):: GOTO 480
990 REM *********
1000 REM CHUTE, PERTE                 D'
UNE VIE
1010 REM *********
1020 CALL GCHAR(A1.B1-2.Z):: IF Z=32 THE
N X=-5 ELSE X=5
1030 CALL MOTION(#1,10,X)
1040 CALL POSITION(#1,A,B):: IF A<168 TH
EN 1040 ELSE CALL DELSPRITE(#1)
1050 CALL SOUND(100,-1,10):: V=V-1 :: CA
LL HCHAR(22,2*V+3,32,2):: CALL HCHAR(23.
2*V+3.32,2):: CALL WAIT(200)
1060 IF V=0 THEN CALL DELSPRITE(ALL):: G
OTO 1150 :: ELSE 430
1070 REM **********
1080 REM FIN DE TABLEAU
1090 REM **********
1100 FOR I=400 TO 1000 STEP 50 :: CALL S
OUND(-100.I.10):: CALL COLOR(2.1.14):: C
ALL COLOR(2,14,1):: NEXT I :: CALL WAIT(
400)
1110 V=3 :: T=T+1 :: SC=SC+2500*T :: C=0
 :: GOTO 320 !    NOUVEAU TABLEAU
1120 REM **********
1130 REM FIN DU JEU
1140 REM **********
1150 DISPLAY AT(9,1)SIZE(6):USING "#####
#":C*50+S :: GOSUB 1460 :: CALL COLOR(1.
5,1,2,14,1):: CALL CLEAR :: CALL DELSPRI
TE(ALL):: GOTO 270
1160 REM ************
1170 REM PRESENTATION
1180 REM ************
1190 CALL SPRITE(#1.96,13,192,112,-16,-4
)
1200 CALL COINC(#1,65,81,6,C):: IF C=0 T
HEN 1200 ELSE CALL MOTION(#1,0,0):: CALL
 LOCATE(#1,65,81)
1210 CALL SPRITE(#2,100,13,192,112,-16,0
)
1220 CALL COINC(#2,65,113,6,C):: IF C=0
THEN 1220 ELSE CALL MOTION(#2,0,0):: CAL
L LOCATE(#2,65,113)
1230 CALL SPRITE(#3,104,13,192,112,-16.4
)
1240 CALL COINC(#3.65,145,6,C):: IF C=0
THEN 1240 ELSE CALL MOTION(#3,0,0):: CAL
L LOCATE(#3,65,145)
1250 DISPLAY AT(15,7):" C  TELLO MAI 84"
 :: DISPLAY AT(4,4):RPT$("#)",11)
1260 FOR I=5 TO 15 STEP 2 :: DISPLAY AT(
I,4)SIZE(1):")" :: DISPLAY AT(I,25)SIZE(
1):"#"
1270 DISPLAY AT(I+1,4)SIZE(1):"#" :: DIS
PLAY AT(I+1,25)SIZE(1):")" :: NEXT I
1280 DISPLAY AT(17,4):RPT$(")#",11)
1290 GOSUB 1460
1300 CALL COLOR(1,5,1,2,14,1):: RETURN
1310 REM ************
1320 REM DATA MUSIQUE
1330 REM ************
1340 DATA 392,196,0,196,294,147,0,147,39
2,196,0,196,0,196
1350 DATA 587,196,523,131,494,131,440,13
1,392,131,392,147,370,147,330,147,294,14
7
1360 DATA 392,196,0,196,294,147,0,147,39
2,196,0,196,0,196
1370 DATA 587,196,523,131,494,131,440,13
1,392,131,587,147,0,147,0,147,-1,147
1380 DATA 392,196,0,196,294,147,0,147,39
2,196,0,196,0,196
1390 DATA 587,196,523,131,494,131,440,13
1,392,131,392,147,370,147,330,147,294,14
7
1400 DATA 392,196,0,196,440,147,0,147,49
4,196,0,196,0,196
1410 DATA 587,196,523,131,494,131,440,13
1,392,131,587,147,0,147,0,147,0,147
1420 DATA 587,196,0,196,494,196,587,196,
523,131,0,131,440,131,523,131,494,196,0,
196
1430 DATA 392,196,494,196,440,147,294,14
7,330,147,370,147
1440 DATA 392,196,0,196,294,147,0,147,39
2,196
1450 DATA 523,131,587,131,523,131,494,19
6,494,196,440,147,440,147,392,196,0,196,
0,0
1460 RESTORE 1340
1470 READ R,U :: IF U=0 THEN RETURN ELSE
 IF R<=0 THEN 1490 ELSE CALL COLOR(2,7,1
,1,5,1):: CALL SOUND(200,R,10,U,20):: CA
LL COLOR(2,5,1,1,7,1)
1480 GOTO 1470
1490 IF T<>0 AND R=-1 THEN RETURN ELSE C
ALL SOUND(200,U,20):: GOTO 1470
1500 SUB WAIT(DEL):: FOR I=1 TO DEL :: N
EXT I :: SUBEND
```



CANADAIR

TI99 BASIC ETENDU



"Volez" au secours d'une île menacée par un incendie dévastateur.

Mickael SCHMITZ

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
100 ! **********
110 ! *CANADAIR*
120 ! **********
130 ! *********************
140 ! *PAR SCHMITZ MICKAEL*
150 ! *********************
160 ! *TEL. (88) 77.21.63**
170 ! *********************
180 ! *****HEBDOGICIEL*****
190 ! *********************
200 CALL CLEAR
210 DISPLAY AT(1.7):"---------------":"
     C A N A D A I R":"     -----------
----"
220 DISPLAY AT(9,1):"1 REGLE
                                    2 J
EU"
230 DISPLAY AT(22,1):"pour HEBDOGICIEL"
240 DISPLAY AT(24,1):"copyright 1985 M.
SCHMITZ"
250 ACCEPT AT(13,1)VALIDATE("12"):A$
260 IF A$="1" THEN CALL CLEAR :: GOTO 29
0
270 IF A$="2" THEN 470
280 GOTO 250
290 REM *REGLE*
300 PRINT TAB(7):"C A N A D A I R"
310 PRINT "-A BORD DE VOTRE CANADAIR   V
OUS ETES CHARGE D'ETEINDRE L'INCENDIE DE
FORET QUI SE  PROPAGE DANS LA MONTAGNE
ET POUSSE PAR LE"
320 PRINT "MISTRAL SE DIRIGE VERS LE
RESERVOIR D'ESSENCE AU DE  BUTDU JEU VOT
RE SOUTE A EAU ET VIDE VOUS DEVREZ AMERR
IR EN DOUCEUR SANS "
330 PRINT "HEURTER LE BATEAU UNE FOIS  A
MERRI LE REMPLISSAGE SE    FAIT AUTOMATI
QUEMENT MAIS   ATTENTION VOUS NE POURREZ
    DECOLLER QU'UNE"
340 PRINT "FOIS LA SOUTE PLEINE AUSSI  N
'AMERRISSEZ PAS TROP PRES  DE LA COTE.DE
S QUE LA SOUTE EST PLEINE DECOLLEZ RAPID
EM-ENT ET LARGUEZ"
350 PRINT "L'EAU AU-DESSUS DU FEU EN   A
PPUYANT SUR <TIR>":
360 INPUT "PRESSER ENTER":W$
370 CALL CLEAR
380 PRINT "NE VOUS RAPPROCHEZ PAS TROP P
RES DES FLAMMES ATTENTION  A LA FORCE DU
 VENT QUI INFL-UENCE LA TRAJECT. DE L'EA
U"
390 PRINT :TAB(7):"INSTRUCTIONS"
400 PRINT :"LEVIER AV. POUR DESCENDRE
LEVIER AR. POUR MONTER."
410 PRINT :TAB(7):"SCORE"
420 PRINT :"1.NIVEAU 100 PTS PAR FEU
ETEINT                      2.NIVEAU 150
 PTS PAR FEU     ETEINT."
430 PRINT :
440 INPUT "PRESSER ENTER":W$
450 CALL CLEAR :: GOTO 470
460 Z$="LA PRESSION ET TROP FORTE"
470 E$="COLLISION AVEC UN OBSTACLE"
480 B$="TROP PRES DES FLAMMES"
490 C$="MAUVAIS AMERRISSAGE"
500 D$="MISSION ECHOUEE"
510 CALL CLEAR
520 DISPLAY AT(1.7):"---------------":"
     C A N A D A I R":"      -----------
----"
530 DISPLAY AT(23,1):"copyright 1985 M.
SCHMITZ"
540 DISPLAY AT(9,1):"1 DEBUTANT": :"2 CH
EVRONNE"
550 ACCEPT AT(13,1)VALIDATE("12")BEEP:A$
560 IF A$="1" THEN SD=100 :: FR=6 :: TE=
20 :: GOTO 600
570 IF A$="2" THEN SD=150 :: FR=3 :: TE=
10 :: GOTO 600
580 GOTO 550
590 GOTO 590
600 RANDOMIZE :: A=INT(RND*4)+1
610 CALL CLEAR
620 CALL SCREEN(6)
630 CALL CHAR(128,"00071F7FFFFFFFFF")
640 CALL CHAR(129,"00000000000103FF")
650 CALL CHAR(130,"0103070F1F3F7FFF")
660 CALL CHAR(131,"01010303030F7FFF")
670 CALL CHAR(132,"00000000000000FF")
680 CALL CHAR(136,"031F3F7FFF7F0F03")
690 CALL CHAR(137,"3F0F070000000000")
700 CALL CHAR(138,"FFFFFFFF7F000000")
710 CALL CHAR(139,"FFFFFFFFFF7F3800")
720 CALL CHAR(140,"FFFFFFFFFF3E0000")
730 CALL CHAR(141,"FFFFFFFF07000000")
740 CALL CHAR(142,"FFFFE0C080000000")
750 CALL CHAR(143,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
760 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
770 CALL CHAR(121,"0000000000000000")
780 CALL CHAR(110,"80808080808080FF")
790 CALL CHAR(111,"01010101010101FF")
800 CALL COLOR(10,8,13)
810 CALL CHAR(109,"00000000000000FF")
820 FOR I=3 TO 7 :: CALL COLOR(I,7,8)::
NEXT I
830 CALL COLOR(12,5,8)
840 CALL COLOR(13,4,6)
850 CALL COLOR(14,4,5)
860 CALL HCHAR(17,1,120,32*8)
870 CALL HCHAR(1,1,121,32*3)
880 DISPLAY AT(1,2)SIZE(5):"SCORE"
890 DISPLAY AT(1,14)SIZE(5):"RESER"
900 DISPLAY AT(1,24)SIZE(4):"VENT"
910 CALL HCHAR(3,17,110)
920 CALL HCHAR(3,18,109)
930 CALL HCHAR(3,19,111)
```

Suite page 17

FLIPP

TI99 BASIC ETENDU

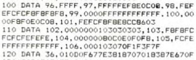
Flippés du flippeur, voici de quoi ne plus flipper sans flippeur.

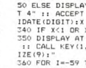
Georges SION

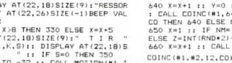
Mode d'emploi :
Ce jeu utilise le joystick, débrouillez-vous.

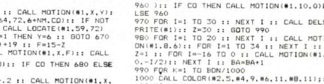
```
1 ! FLIPPER TI 99/4A  BASIC ETENDU
2 ! LEC. ENR. K7 : CEDEX
3 ! SION G. EPINAL 35-68-60
10 RANDOMIZE :: CALL CLEAR :: CALL SCREE
N(8)
20 FOR I=0 TO 14 :: CALL COLOR(I,8,8)::
NEXT I :: FOR I=5 TO 7 :: CALL COLOR(I,5
,8):: NEXT I :: GOSUB 1860 :: GOSUB 80
30 FOR I=8 TO 13 :: CALL COLOR(I,13,8)::
 NEXT I :: CALL COLOR(14,5,5,2,13,8,3,14
,8,4,14,8,5,14,8,6,14,8,7,14,8)
40 Z=1 :: BA=4 :: SC,BON=0 :: GOSUB 1750
50 ON Z GOSUB 300,380,440,480,520,550,60
0,630,700,720,760,810,840,860,1690,880,1
060,1120,1230,1180,1270,1300,1380,1400,1
430,1480,1560,1590,1640,1770
60 GOTO 50
70 ! D
80 DATA 111,F8F8F8F8F8F8F8F8,112,0303030
303030303,40,FFFFFFFFFFFFFFFF,41,FFFF03,
42,FFFFFF3F0F01,43,FFFFFFFFFFFF3F1F
90 DATA 110,070301,91,FFFFFF7F3F1F0F07,9
2,030101,93,FFFFFFFFFF7F3F3F,94,1F1F0F0F
0F070707,95,0707030303030303
100 DATA 96,FFFF,97,FFFFFEF8E0C08,98,FEF
EFCFCF8F8F8F8,99,0000FFFFFFFFFFFF,100,00
00F8F0E0C08,101,FEFCF8F8E8CC8603
110 DATA 102,0000000103030303,103,F8F8FC
FCFCFEFEFE,104,00000080C0E0F0F8,105,FCFE
FFFFFFFFFFFF,106,000103070F1F3F7F
120 DATA 36,010D0F677E3818707018387E670F
0D0180B0F0E67E1C180E0E181C7EE6F0B080,60,
000000000107070F0F0707010000000000000000
B0E0E0F0F0E0E080
130 DATA 44,071F3F7F7FFDF8FD7F7F3F1F0700
000000C0E0F0F0F8F8F8F0F0E0C,132,0001030F
1E78E0C000000000000000003FF0C08000000000
00
140 DATA 32,387C7C7C7C380000000000000000
00000000000000000000000,140,00000000307CF
FEFFFFF7F1F070000000000000000080C0E0F
0F8FCFC1C00
150 DATA 116,000000071F7FFFEFFFFF7C30000
00000001CFCFCF8F0E0C080,120,000000000000
000103070F1F3F3F3800000000000C3EFFF7FFFF
FEFBE0
160 DATA 124,00383F3F1F0F0703010000000000
0000000000E0F8FEFFF7FFFF3E0C0,128,071F7
FFFFFFFFF7F1F07000000000000E0F8FEFFFFFFFF
FFEF8E0
170 DATA 109,000000000000FFFF,64,00,136,
8080C0404060202030180C06030100000000000
00000000000000080C06,107,00000000020
70F8,108,F87020
180 RESTORE 80
190 FOR I=1 TO 38 :: READ N,A$ :: CALL C
HAR(N,A$):: NEXT I :: DISPLAY ERASE ALL
:: CALL VCHAR(1,17,136,360)
200 DATA "(a''''')*+((","bfccd    n[(","
op(e       \]","opb5k4k7k6k^","opo0o0o0o0
o_","opo0o0o0o0op","g 1 1 1 1 op","(h
   op"
210 DATA "(i      k  op","((      1  op","
((       op","((       k op","(a       o
op","b3k k    o1op","o0o5o    o0op","o0o0o
  o0op"
220 DATA "o0o0o    o0op","o 1 o    o op","
o   1    1 op","o h          op","o i     k
op","g 1       o op","(h          1jop","(icch
 mmj(op"
230 RESTORE 200 :: FOR I=1 TO 24 :: READ
 A$ :: DISPLAY AT(I,1)SIZE(12):A$ :: NEX
T I
240 DATA 2,3,4,6,7,8,10,11,12,14,15,16,1
8,19,20,22
250 RESTORE 240 :: FOR I=1 TO 16 :: READ
 L :: DISPLAY AT(L,17)SIZE(11):"@@@@@@@@
@@@" :: NEXT I
260 DISPLAY AT(3,18)SIZE(9):"S@C@O@R@E"
:: DISPLAY AT(11,18)SIZE(9):"B@O@N@U@S"
:: DISPLAY AT(19,21)SIZE(5):"BILLE"
270 CALL MAGNIFY(3):: CALL SPRITE(#2,36,
10,88,51,#4,44,2,64,37,#5,132,1,3,53,#6,
140,5,165,41,#8,120,5,165,65)
280 CALL SPRITE(#10,128,2,189,54,#11,136
,13,140,22):: RETURN
290 ! L
300 CALL SPRITE(#1,32,16,184,104,0,0)::
CALL LOCATE(#5,3,53):: CALL COLOR(#5,1,#
11,13)
310 BA=BA-1 :: DISPLAY AT(19,19)SIZE(1):
USING "#":BA :: IF BA<2 THEN CALL HCHAR(
19,28,64)ELSE CALL HCHAR(19,28,83)
320 Z=INT(RND*2)+3 :: IF Z=3 THEN CALL C
OLOR(#5,13)
330 IF BA=0 THEN 1870 ELSE IF Z=4 THEN 3
50 ELSE DISPLAY AT(22,18)SIZE(9):"RESSOR
T 4" :: ACCEPT AT(22,26)SIZE(-1)BEEP VAL
IDATE(DIGIT):X
340 IF X<1 OR X>8 THEN 330 ELSE X=X+5
350 DISPLAY AT(22,18)SIZE(9):"  T I R  "
 :: CALL KEY(1,K,S):: DISPLAY AT(22,18)S
IZE(9):"         " :: IF S=0 THEN 350
360 FOR I=-59 TO -32 :: CALL MOTION(#1,I
,0):: NEXT I :: CALL LOCATE(#1,49,104)::
 FOR I=1 TO 23 :: CALL MOTION(#1,-26+I,-
I):: NEXT I :: RETURN
370 ! V1
380 CALL SPRITE(#5,132,1,157,84):: Z=-7*
(B=56)-8*(B=72)-9*(B=88):: IF Z<>0 THEN
CALL LOCATE(#1,A+3,B):: GOTO 420
390 IF ABS(56-B)<=ABS(72-B)THEN Z=7 ELSE
 IF ABS(72-B)<=ABS(88-B)THEN Z=8 ELSE Z=
9
400 M=-56*(Z=7)-72*(Z=8)-88*(Z=9)
410 CALL MOTION(#1,-3,3*SGN(M-B)):: CALL
 POSITION(#1,A,B):: IF B<>M THEN 410 ELS
E CALL LOCATE(#1,A,M)
420 X=3 :: CALL MOTION(#1,X,0):: RETURN
430 ! V2
440 Z=5 :: FOR I=2 TO 9 :: CALL MOTION(#
1,I,-12):: NEXT I :: FOR I=8 TO 12 :: CA
LL MOTION(#1,I,-10):: NEXT I
450 CALL SOUND(100,300*X,0,200*X,2,100*X
,3,-3,4)
460 FOR I=0 TO X :: CALL MOTION(#1,I-X,X
+1):: NEXT I :: FOR I=0 TO X :: CALL MOT
ION(#1,I,X+1-I):: NEXT I :: RETURN
470 ! V3
480 FOR I=1 TO 14 :: CALL MOTION(#1,0,-2
2):: NEXT I :: FOR I=0 TO 20 STEP 4 :: C
ALL MOTION(#1,I,I-24):: NEXT I
490 FOR I=1 TO 5 :: CALL MOTION(#1,17,0)
:: CALL SOUND(-20,110*I,0):: NEXT I :: B
ON=BON+500 :: GOSUB 1750 :: FOR I=1 TO 7
 :: CALL MOTION(#1,23-I,I*4):: NEXT I
500 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCATE(#1
,70,44):: FOR I=-3 TO 3 :: CALL MOTION(#
1,5*I,5*I):: NEXT I :: CALL MOTION(#1,0,
0):: CALL LOCATE(#1,68,41):: Z=6 :: RETU
RN
510 ! V4
520 X=X+1 :: IF Y>0 THEN Y=Y-1
530 CALL MOTION(#1,X,Y):: CALL POSITION(
#1,A,B):: IF A<24 THEN 520 ELSE CALL MOT
ION(#1,-2,-2*SGN(Y)):: Z=2 :: RETURN
540 ! T
550 CALL LOCATE(#5,157,84):: CALL SOUND(
100,330,0,2200,0,4400,0):: OV=INT(RND*2)
560 IF OV=1 THEN DISPLAY AT(23,10)SIZE(2
):" 1" :: DISPLAY AT(24,10)SIZE(2):"h "
ELSE DISPLAY AT(23,10)SIZE(2):"jo" :: DI
SPLAY AT(24,10)SIZE(2):"(o"
570 FOR K=1 TO BON/100 :: SC=SC+100 :: B
ON=BON-100 :: GOSUB 1750 :: NEXT K
580 Z=INT(RND*5)+10 :: FOR I=1 TO 3 :: C
ALL COLOR(#4,11):: CALL SOUND(-15,440,5,
660,5,1100,0,-4,1):: CALL COLOR(#4,7)::
NEXT I :: CALL COLOR(#4,2):: RETURN
590 ! C1
600 S1=80 :: GOSUB 1730 :: Z=INT(RND*3)+
19 :: Y=Z-20 :: X=6
610 X=X+1 :: CALL MOTION(#1,X,-Y):: CALL
 COINC(#1,#2,10,CO):: IF NOT CO THEN 610
 ELSE CALL MOTION(#1,X/2,-Y):: RETURN
620 ! C2
630 S1=140 :: GOSUB 1730 :: NM=INT(RND*2
)+1
640 X=X+1 :: Y=0 :: CALL MOTION(#1,X,Y):
: CALL COINC(#1,64,72,6+NM,CO):: IF NOT
CO THEN 640 ELSE CALL LOCATE(#1,59,72)
650 X=1 :: IF NM=1 THEN Y=6 :: GOTO 670
ELSE Z=INT(RND*2)+19 :: F=15-Z
660 X=X+1 :: CALL MOTION(#1,X,F):: CALL
COINC(#1,#2,12,CO):: IF CO THEN 680 ELSE
 660
670 X=X+1 :: Y=Y-.2 :: CALL MOTION(#1,X,
Y):: CALL POSITION(#1,A,B):: IF B<87 THE
N 670 ELSE CALL LOCATE(#1,A,88):: Z=16
680 RETURN
690 ! C3
700 S1=120 :: GOSUB 1730 :: X=X+1 :: CAL
L MOTION(#1,X,0):: Z=16 :: RETURN
710 ! R1
720 SC=SC+500 :: BON=BON+200 :: FOR I=-4
0 TO -20 STEP 10 :: CALL MOTION(#1,I,0):
: NEXT I :: GOSUB 1750
730 FOR X=-12 TO 0 :: CALL MOTION(#1,X,0
):: CALL SOUND(-1,1000,0):: NEXT X
740 FOR X=2 TO 20 :: CALL MOTION(#1,X,0)
:: NEXT X :: SC=SC+500 :: BON=BON+200 ::
 GOSUB 1750 :: CALL MOTION(#1,0,0):: CAL
L LOCATE(#1,70,40):: Z=6 :: RETURN
750 ! R2
760 FOR I=1 TO 10 :: CALL MOTION(#1,-18,
-18):: NEXT I :: FOR I=1 TO 10 :: CALL M
OTION(#1,-16,0):: CALL SOUND(-20,110*I,0
):: NEXT I
770 FOR X=-8 TO 0 :: CALL MOTION(#1,X,8)
:: NEXT X :: CALL LOCATE(#1,3,33):: Y=12
 :: CALL MOTION(#1,0,Y):: P=INT(RND*28)+
40 :: BON=BON+500 :: GOSUB 1750
780 Y=Y-.2 :: CALL MOTION(#1,0,Y):: CALL
 POSITION(#1,A,B):: IF P>B THEN 780
790 FOR X=1 TO 6 :: CALL MOTION(#1,X/2,Y
):: NEXT X :: Z=5 :: RETURN
800 ! R3
810 Z=INT(RND*2)+20 :: IF Z=20 THEN CALL
 MOTION(#1,16,14)ELSE CALL MOTION(#1,19,
12)
820 FOR I=1 TO 30 :: NEXT I :: RETURN
830 ! R4
840 FOR X=6 TO 13 :: CALL MOTION(#1,X,0)
:: NEXT X :: FOR I=1 TO 5 :: SC=SC+100 :
: BON=BON+40 :: GOSUB 1750 :: NEXT I ::
Z=18 :: C=10 :: RETURN
850 ! R5
860 Z=22 :: CALL MOTION(#1,12,4):: FOR I
=1 TO 80 :: NEXT I :: RETURN
870 ! C4
880 CALL MOTION(#1,12,0):: PO=INT(RND*3)
+1 :: IF PO<>1 THEN CALL COLOR(#5,13)ELS
E CALL COLOR(#5,1)
890 CALL MOTION(#1,12,0):: CALL POSITION
(#1,A,B):: IF A<85 THEN 890
900 X=11 :: FOR I=1 TO 5 :: CALL MOTION(
#1,X,0):: SC=SC+200 :: BON=BON+100 :: GO
SUB 1750 :: NEXT I
910 ON PO GOTO 930,920,920
920 CALL POSITION(#1,A,B):: IF A<147 THE
N 920 ELSE CALL LOCATE(#1,151,88):: CALL
 MOTION(#1,3,-6):: Z=17 :: GOTO 1040
930 BON=BON*5 :: GOSUB 1750
940 CALL COINC(#1,172,88,3,CO):: IF NOT
CO THEN 940 ELSE IF OV=1 THEN CALL MOTIO
N(#1,X,0):: GOTO 980
950 CALL MOTION(#1,8,-6):: FOR I=1 TO 80
 :: NEXT I
960 ):: IF CO THEN CALL MOTION(#1,10,0)E
LSE 960
970 FOR I=1 TO 30 :: NEXT I :: CALL DELS
PRITE(#1):: Z=30 :: GOTO 990
980 FOR I=1 TO 20 :: NEXT I :: CALL MOTI
ON(#1,8,6):: FOR I=1 TO 34 :: NEXT I ::
Z=1 :: FOR I=-16 TO 0 :: CALL MOTION(#1,
0,-I/2):: NEXT I :: BA=BA+1
990 FOR K=1 TO BON/1000
1000 CALL COLOR(#2,5,#4,9,#6,11,#8,11)::
 SC=SC+1000 :: BON=BON-1000 :: GOSUB 175
0 :: CALL COLOR(#2,10,#4,2,#6,5,#8,5)
1010 FOR J=1 TO 8 :: CALL SOUND(40,3200,
0,-3,8):: NEXT J
1020 NEXT K :: IF BON=0 THEN 1040
1030 FOR J=1 TO BON/100 :: SC=SC+100 ::
BON=BON-100 :: GOSUB 1750 :: NEXT J
1040 RETURN
1050 ! FD
1060 GOSUB 1840 :: CALL COINC(#1,#8,12,C
O):: IF NOT CO THEN 1060 ELSE CALL LOCAT
E(#1,161,77)
1070 CALL PATTERN(#6,140,#8,120):: FOR I
=5 TO 16 :: CALL MOTION(#1,I/3,-5):: CAL
L JOYST(1,K,S):: IF K=4 THEN 1090
1080 NEXT I :: FOR X=6 TO 26 :: CALL MOT
ION(#1,X,0):: NEXT X :: CALL DELSPRITE(#
1):: Z=30 :: GOTO 1100
1090 CALL PATTERN(#8,124):: CALL SOUND(-
50,-2,0):: CALL PATTERN(#8,120):: Z=INT(
(I-5)/3)+23
1100 RETURN
1110 ! FG
1120 GOSUB 1840 :: CALL COINC(#1,#6,C,CO
):: IF NOT CO THEN 1120 ELSE CALL LOCATE
(#1,160,41)
1130 CALL PATTERN(#6,140,#8,120):: FOR I
=8 TO 17 :: CALL MOTION(#1,I/3,5):: CALL
 JOYST(1,K,S):: IF K=-4 THEN 1150
1140 NEXT I :: FOR I=6 TO 29 :: CALL MOT
ION(#1,I,0):: NEXT I :: CALL DELSPRITE(#
1):: Z=30 :: GOTO 1160
1150 CALL PATTERN(#6,116):: CALL SOUND(-
50,-2,0):: CALL PATTERN(#6,140):: Z=INT(
(I-6)/4)+27
```

Suite page 18









CANADAIR

Suite de la page 16

```
940 A$=STR$(A*2):: FOR I=1 TO LEN(A$)::
CALL HCHAR(3,I+27,ASC(SEG$(A$,I,1))):: N
EXT I
950 CALL HCHAR(17,27,143,6)
960 CALL HCHAR(16,29,143,4)
970 CALL HCHAR(15,30,143,3)
980 CALL HCHAR(14,31,143,2)
990 DATA 13,32,128,13,31,129,14,30,130,1
5,29,131,16,28,130,16,27,132
1000 DATA 17,26,136,18,27,137,18,28,138,
18,29,139,18,30,140,18,31,141,18,32,142
1010 FOR I=1 TO 13
1020 READ A,B,C
1030 CALL HCHAR(A,B,C)
1040 NEXT I
1050 FOR I=7 TO 12 :: CALL HCHAR(I,1,32,
32):: NEXT I
1060 CALL CHAR(104,"040E1F1F0E04160C0404
2F7E78F0E0A00505074756FCF8E0C08000000000
0000")
1070 CALL CHAR(100,"00000000000001000000
0517377FFF300000000906042D26A4FF8800000
0000")
1080 CALL CHAR(88,"000F0F0F0F0F0F0F07030
30303030300F0F0F0F0F0F0F0E0C0C0C0C0C0C
0C0")
1090 CALL CHAR(96,"00000000000C0C1F1FF
F7F7F000000000000000006060F0F0FFFEFC000
000")
1100 CALL CHAR(92,"000000000080C3FFFF0B0
70E111F00000000001C3A7EF8C4FFFEF80000000
000")
1110 CALL CHAR(36,"00000000000000000000
0000000000000000000000000039393D1C642
A2A")
1120 CALL CHAR(40,"00000000000000000000
000000000000000000000000292D4D742A3A1
A10")
1130 CALL CHAR(116,"00802004290F0F170F12
05000000000000000004000080A0104020000000
0000")
1140 CALL MAGNIFY(3)
1150 CALL SPRITE(#2,104,13,105,226)
1160 CALL SPRITE(#3,104,13,117,213)
1170 CALL SPRITE(#1,100,13,90,240)
1180 CALL SPRITE(#4,88,15,118,202)
1190 CALL SPRITE(#28,96,4,120,1,0,3)
1200 CALL SPRITE(#27,36,11,84,238)
1210 Q(1)=88 :: W(1)=230
1220 Q(2)=93 :: W(2)=224
1230 Q(3)=103 :: W(3)=212
1240 Q(4)=105 :: W(4)=210
1250 Q(5)=109 :: W(5)=203
1260 CALL SPRITE(#24,92,12,50,8,0,5)
1270 REM BOUCLE
1280 CALL JOYST(1,X,Y)
1290 CALL PATTERN(#27,36)
1300 CALL MOTION(#24,Y*1.5,5)
1310 CALL POSITION(#24,X,Y)
1320 CALL PATTERN(#27,40)
1330 S=S+1
1340 IF S>TE THEN Z=Z+1 :: IF Z>5 THEN 2
050 :: CALL LOCATE(#27,Q(Z),W(Z)):: S=0
:: V=V+.5 :: CALL COLOR(#V,2)
1350 CALL POSITION(#24,X,Y)
1360 IF X>120 AND X<127 THEN 1500
1370 IF X>127 THEN M$=C$ :: GOTO 1620
1380 IF X<24 THEN M$=Z$ :: GOTO 1620
1390 CALL COINC(#1,#24,10,T)
1400 CALL COINC(#2,#24,10,Y)
1410 CALL COINC(#3,#24,10,U)
1420 CALL COINC(#4,#24,13,I)
1430 CALL COINC(#28,#24,12,O)
1440 CALL COINC(#27,#24,13,P)
1450 IF T=-1 OR Y=-1 OR U=-1 OR I=-1 OR
O=-1 THEN M$=E$ :: GOTO 1620
1460 IF P=-1 THEN M$=B$ :: GOTO 1620
1470 CALL KEY(1,R,R)
1480 IF R=18 THEN 1750
1490 GOTO 1280
1500 REM *ESSENCE*
1510 IF ES=2 THEN 1620
1520 CALL MOTION(#24,0,2)
1530 FOR I=1 TO 30
1540 CALL PATTERN(#27,36):: CALL COINC(#
4,#24,18,T):: CALL COINC(#28,#24,16,Y)
1550 IF T=-1 OR Y=-1 THEN M$=E$ :: GOTO
1620
1560 CALL PATTERN(#27,40):: NEXT I
1570 CALL MOTION(#24,-4,4):: CALL COLOR(
10,8,9)
1580 CALL SOUND(100,-2,0):: FOR I=1 TO 3
0 :: NEXT I
1590 ES=2
1600 CALL MOTION(#24,-5,5)
1610 GOTO 1280
1620 REM *COLLISION*
1630 CALL MOTION(#28,0,0,#24,0,0)
1640 CALL SOUND(1000,-7,0)
1650 FOR I=1 TO 5
1660 CALL COLOR(#24,5)
1670 CALL COLOR(#24,9)
1680 CALL COLOR(#24,11)
1690 CALL COLOR(#24,7)
1700 CALL COLOR(#24,2)
1710 CALL COLOR(#24,16)
1720 CALL COLOR(#24,13)
1730 NEXT I :: CALL DELSPRITE(#24,#28)
1740 DISPLAY AT(7,1):M$ :: DISPLAY AT(8,
1):"VOUS VOUS ETES DETRUIT" :: GOTO 2170
1750 REM *LARGAGE*
1760 IF ES=2 THEN 1790 ELSE 1770
1770 CALL COLOR(10,8,12):: CALL SOUND(10
0,-1,0):: CALL COLOR(10,8,13)
1780 CALL SOUND(100,-1,0):: CALL COLOR(1
0,8,12):: CALL SOUND(100,-1,0):: CALL CO
LOR(10,8,13):: GOTO 1280
1790 REM *ACCEPTE*
1800 CALL SOUND(100,-6,14,40000,14)
1810 CALL POSITION(#24,X,Y)
1820 CALL SPRITE(#26,116,16,X+9,Y+5,3,1+
(A/3)):: CALL COLOR(10,8,13)
1830 FOR I=X TO 116
1840 CALL JOYST(1,X,Y)
1850 CALL MOTION(#24,Y,5)
1860 CALL PATTERN(#27,36)
1870 CALL COINC(#26,#27,FR,D)
1880 IF D=-1 THEN 1960
1890 S=S+1
1900 CALL PATTERN(#27,40)
1910 CALL POSITION(#26,X,Y)
1920 IF Y>250 OR X>116 THEN 1940
1930 NEXT I
1940 CALL DELSPRITE(#26):: ES=0
1950 GOTO 1280
1960 REM *FEU ETEINT*
1970 CALL SOUND(500,-6,0,40000,0)
1980 CALL DELSPRITE(#26,#27)
1990 CALL COLOR(#1,13,#2,13,#3,13,#4,15)
2000 REM *SCORE*
2010 SC=SC+SD
2020 S$=STR$(SC):: FOR I=1 TO LEN(S$)::
CALL HCHAR(3,I+4,ASC(SEG$(S$,I,1))):: NE
XT I :: ES=0
2030 V=0 :: Z=0 :: S=0 :: CALL SPRITE(#2
7,36,11,84,238)
2040 GOTO 1280
2050 REM *EXPLO*
2060 CALL MOTION(#24,0,0)
2070 CALL MOTION(#28,0,0)
2080 CALL DELSPRITE(#27)
2090 CALL COLOR(#4,7)
2100 CALL SOUND(1000,-7,0)
2110 CALL CHAR(88,"060F0F0F0707070F03070
F0F0707070FF8F8F8F0F0F0F0E0F0E0E0E0E0F
0E0")
2120 CALL COLOR(#4,2)
2130 CALL CHAR(44,"00010301010000010300
00301010001F8FCFCF8E000E0F0E000C0C0B0800
080")
2140 CALL SPRITE(#9,44,2,118,199,-4,2)
2150 FOR I=1 TO 440 :: NEXT I :: CALL DE
LSPRITE(#9)
2160 DISPLAY AT(7,1):"MISSION ECHOUEE" :
: DISPLAY AT(8,1):"LA CITERNE ET DETRUIT
E" :: GOTO 2170
2170 REM *FIN PARTIE*
2180 DISPLAY AT(9,1):"UNE AUTRE PARTIE"
2190 CALL KEY(0,R,R)
2200 IF R=79 OR R=111 THEN 2230
2210 IF R=78 OR R=110 THEN END
2220 GOTO 2190
2230 REM *OUI*
2240 FOR I=7 TO 9
2250 CALL HCHAR(I,1,32,32)
2260 NEXT I
2270 CALL HCHAR(3,1,121,6)
2280 A=INT(RND*4)+1
2290 A$=STR$(A*2):: FOR I=1 TO LEN(A$)::
 CALL HCHAR(3,I+27,ASC(SEG$(A$,I,1)))::
NEXT I
2300 DISPLAY AT(7,1):"1 DEBUTANT": :"2 C
HEVRONNE" :: ACCEPT AT(11,1)VALIDATE("12
"):A$
2310 IF A$="1" THEN FR=6 :: SD=100 :: TE
=20 :: SC=0 :: V=0 :: S=0 :: Z=0 :: ES=0
 :: CALL COLOR(10,8,13):: GOTO 1050
2320 IF A$="2" THEN FR=3 :: SD=150 :: TE
=10 :: V=0 :: SC=0 :: S=0 :: Z=0 :: ES=0
 :: CALL COLOR(10,8,13):: GOTO 1050
2330 GOTO 2300
```

TEXAS BOUTEILLE

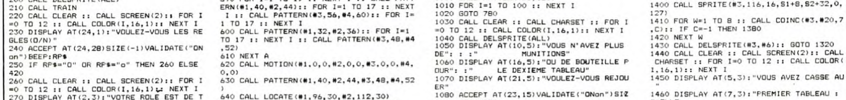
TI99 BASIC ETENDU

Avant de dégommer des indiens, il serait prudent de vous faire la main sur quelques bouteilles...

Gilbert STEVER

```
50 REM ***STEUER**GILBERT***
60 REM **6**CHS**D'OCEANIE**
70 REM *****THIONVILLE******
80 REM *******57100*********
90 REM ***POUR*TI-99/4A****
100 REM **ET**SON***BASIC**
110 REM *******ETENDU******
120 REM ******************
130 REM Dans le programme il y a plusieu
rs fois les memes instructions. Elles so
nt repetees pour une bonne coincidence o
u une bonne gestion de la manette
140 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
150 CALL LETTRES
160 FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1)::
 NEXT I :: DISPLAY AT(24,3):"APPUYEZ SUR
 UNE TOUCHE" :: CALL SOUND(100,1000,0)
170 CALL KEY(0,K,S):: CALL MAGNIFY(1)::
FOR I=1 TO 50 :: NEXT I :: CALL MAGNIFY(
2):: FOR I=1 TO 50 :: NEXT I :: IF S=0 T
HEN 170
180 IF JEU1>=1 THEN END
190 JEU1=JEU1+1
200 CALL DELSPRITE(ALL)
210 CALL TRAIN
220 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: FOR I
=0 TO 12 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
230 DISPLAY AT(24,1):"VOULEZ-VOUS LES RE
GLES(O/N)"
240 ACCEPT AT(24,28)SIZE(-1)VALIDATE("ON
on")BEEP:RP$
250 IF RP$="O" OR RP$="o" THEN 260 ELSE
420
260 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: FOR I
=0 TO 12 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
270 DISPLAY AT(2,3):"VOTRE ROLE EST DE T
IRER" :: DISPLAY AT(4,3):"SUR DES BOUTEI
LLES(20)" :: DISPLAY AT(6,3):"QUI VIENNE
NT DE FACON"
280 DISPLAY AT(8,3):"ALEATOIRE SUR L'ECR
AN" :: DISPLAY AT(10,3):"IL Y A TROIS NI
VEAU " :: DISPLAY AT(12,3):"DE DIFFICULT
E" :: DISPLAY AT(14,3):"1 = 40 CARTOUCHE
S"
290 DISPLAY AT(16,3):"2 = 30 CARTOUCHES"
 :: DISPLAY AT(18,3):"3 = 20 CARTOUCHES"
 :: DISPLAY AT(20,3):"VOTRE CHOIX NE COR
RESPOND"
300 DISPLAY AT(22,3):"QU'A LA 1er PARTIE
" :: DISPLAY AT(24,5):"APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
310 CALL KEY(0,K,S):: CALL SOUND(10,-3,0
):: IF S=0 THEN 310
320 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(2,3):"POUR
LE DEUXIEME TABLEAU"
330 DISPLAY AT(4,3):"LES BOUTEILLES NE S
ONT"
340 DISPLAY AT(6,3):"COMPTEES QUE SI ELL
ES"
350 DISPLAY AT(8,3):"ARRIVENT AU DESSUS"
360 DISPLAY AT(10,3):"DE LA MONTAGNE"
370 DISPLAY AT(12,3):"VOUS DISPOSEZ D'AU
TANT"
380 DISPLAY AT(14,3):"DE CARTOUCHES QUE"
390 DISPLAY AT(16,3):"VOUS LE VOULEZ"
400 DISPLAY AT(20,3):"APPUYEZ SUR UNE TO
UCHE"
410 CALL KEY(0,K,S):: CALL SOUND(10,-3,0
):: IF S=0 THEN 410
420 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(4,3):"1 = A
MATEUR (40)" :: DISPLAY AT(6,3):"2 = CON
FIRME (30)" :: DISPLAY AT(8,3):"3 = PROF
ESSIONNEL (20)"
430 DISPLAY AT(12,10):"VOTRE CHOIX"
440 FOR I=0 TO 12 :: CALL COLOR(I,16,1):
: NEXT I
450 ACCEPT AT(14,15)SIZE(-1)VALIDATE("12
3")BEEP:CHOIX$
460 IF CHOIX$="1" THEN TIR=41
470 IF CHOIX$="2" THEN TIR=31
480 IF CHOIX$="3" THEN TIR=21
490 IF JEU>=1 THEN 750
500 CALL DELSPRITE(ALL)
510 CALL CLEAR
520 CALL CARRACTERE
530 CALL DESSIN
540 CALL MAGNIFY(3)
550 C*ALL SPRITE(#1,32,5,96,30,#2,36,5,1
12,30)
560 CALL SPRITE(#3,48,7,96,230,#4,52,7,1
12,230)
570 CALL MOTION(#1,0,8,#2,0,8):: CALL MO
TION(#3,0,-8,#4,0,-8)
580 FOR A=1 TO 17
590 FOR I=1 TO 17 :: NEXT I :: CALL PATT
ERN(#1,40,#2,44):: FOR I=1 TO 17 :: NEXT
 I :: CALL PATTERN(#3,56,#4,60):: FOR I=
1 TO 17 :: NEXT I
600 CALL PATTERN(#1,32,#2,36):: FOR I=1
TO 17 :: NEXT I :: CALL PATTERN(#3,48,#4
,52)
610 NEXT A
620 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0,#3,0,0,#4,
0,0)
630 CALL PATTERN(#1,40,#2,44,#3,48,#4,52
)
640 CALL LOCATE(#1,96,30,#2,112,30)
650 CALL LOCATE(#3,96,230,#4,112,230)
660 FOR I=1 TO 500
670 NEXT I
680 CALL SPRITE(#6,124,16,96,46):: CALL
SOUND(100,-7,0)
690 CALL SPRITE(#20,116,16,106,58,0,127)
:: FOR I=1 TO 60 :: NEXT I
700 CALL DELSPRITE(#6,#20)
710 CALL DELSPRITE(#3,#4)
720 CALL SPRITE(#3,64,7,112,214,#4,68,7,
112,230)
730 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I
740 CALL DELSPRITE(#3,#4)
750 CALL CARRACTERE
760 CALL DESSIN
770 CALL SPRITE(#1,40,5,96,30,#2,44,5,11
2,30)
780 CALL BOUTEILLE
790 CAS=CAS+1 :: IF CAS=21 THEN 1150
800 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,-
Y*2,0,#2,-Y*2,0):: CALL KEY(1,A,B):: CAL
L COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THEN 990 :
: IF B=0 THEN 800
810 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990 :: TIR=TIR-1 :: IF TIR<=0 THEN 103
0
820 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0)
830 CALL POSITION(#1,S1,S2):: CALL SOUND
(100,-7,0)
840 CALL SPRITE(#6,124,16,S1,S2+16,#20,1
16,16,S1+7,S2+16,0,127)
850 CALL DELSPRITE(#6)
860 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
870 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
880 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
890 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
900 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
910 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
920 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
930 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
940 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
950 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
960 CALL COINC(#20,#3,7,C):: IF C=-1 THE
N 990
970 CALL DELSPRITE(#20)
980 GOTO 800
990 CALL DELSPRITE(#20,#6):: CALL SOUND(
100,110,0):: ELLE=ELLE+1
1000 CALL PATTERN(#3,120)
1010 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
1020 GOTO 780
1030 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: FOR I
=0 TO 12 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
1040 CALL DELSPRITE(ALL)
1050 DISPLAY AT(10,5):"VOUS N'AVEZ PLUS
DE": : :"          MUNITIONS"
1060 DISPLAY AT(16,5):"OU DE BOUTEILLE P
OUR": :"      LE DEXIEME TABLEAU"
1070 DISPLAY AT(21,5):"VOULEZ-VOUS REJOU
ER"
1080 ACCEPT AT(23,15)VALIDATE("ONon")SIZ
E(-1)BEEP:REP$
1090 IF REP$="O" OR REP$="o" THEN 1110
1100 GOTO 1120
1110 JEU=JEU+1 :: CAS,ELLE,ELLE2=0 :: GO
TO 1440
1120 CAS,ELLE,ELLE2=0
1130 JEU=JEU+1
1140 GOTO 420
1150 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=110 TO
1000 STEP 15
1160 CALL SOUND(-100,I,0,I*PI,0):: NEXT
I :: FOR I=1000 TO 110 STEP -15
1170 CALL SOUND(-100,I,0,I*PI,0):: NEXT
I
1180 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
1190 FOR I=0 TO 12 :: CALL COLOR(I,16,1)
:: NEXT I
1200 FOR I=1 TO 24 :: DISPLAY AT(I,10):"
B R A V O" :: CALL SOUND(-100,110*(I+1/2
),I):: NEXT I
1210 FOR I=24 TO 1 STEP -1 :: DISPLAY AT
(I,10):: CALL SOUND(-100,110*(I+1/2),I):
: NEXT I
1220 DISPLAY AT(12,7):"DEUXIEMME PARTIE
DU": : :"           PROGRAME"
1230 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I
1240 CALL CARRACTERE
1250 CALL DESSIN
1260 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(
3)
1270 CALL SPRITE(#1,40,5,110,30,#2,44,5,
126,30)
1280 RANDOMIZE
1290 COU2=INT(RND*13)+3
1300 CALL SPRITE(#20,72,COU2,120,230,-5,
-3)
1310 FOR BOUT=1 TO 7
1320 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,
-Y*2,0,#2,-Y*2,0):: CALL KEY(1,A,B):: IF
 A=18 THEN 1390 :: CALL PATTERN(#20,76)
1330 CALL PATTERN(#20,80):: CALL JOYST(1
,X,Y):: CALL MOTION(#1,-Y*2,0,#2,-Y*2,0)
:: CALL KEY(1,A,B):: IF A=18 THEN 1390
1340 CALL PATTERN(#20,88):: CALL JOYST(1
,X,Y):: CALL MOTION(#1,-Y*2,0,#2,-Y*2,0)
:: CALL KEY(1,A,B):: IF A=18 THEN 1390 :
: CALL PATTERN(#20,92)
1350 NEXT BOUT :: BILLE=BILLE+1 :: IF BI
LLE=20 THEN 1370
1360 GOTO 1280
1370 CALL DELSPRITE(#20):: BILLE=0 :: GO
TO 1030
1380 CALL MOTION(#20,0,0):: CALL PATTERN
(#20,120):: CALL DELSPRITE(#3,#6):: CALL
 SOUND(100,-4,0):: ELLE2=ELLE2+1 :: GOTO
 1280
1390 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0):: CALL S
OUND(100,-7,0):: CALL POSITION(#1,S1,S2)
:: CALL SPRITE(#6,124,16,S1,S2+16)
1400 CALL SPRITE(#3,116,16,S1+8,S2+32,0,
127)
1410 FOR W=1 TO 8 :: CALL COINC(#3,#20,7
,C):: IF C=-1 THEN 1380
1420 NEXT W
1430 CALL DELSPRITE(#3,#6):: GOTO 1320
1440 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL
 CHARSET :: FOR I=0 TO 12 :: CALL COLOR(
I,16,1):: NEXT I
1450 DISPLAY AT(5,3):"VOUS AVEZ CASSE AU
"
1460 DISPLAY AT(7,3):"PREMIER TABLEAU :
":ELLE
1470 DISPLAY AT(9,3):"DEUXIEME TABLEAU :
":ELLE2
1480 ELLE3=ELLE+ELLE2
1490 DISPLAY AT(12,1):"AU TOTAL : ":ELLE
3;" BOUTEILLES"
1500 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I
1510 IF REP$="O" OR REP$="o" THEN 420
1520 DISPLAY AT(16,8):"A U  R E V O I R"
1530 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I
1540 GOTO 140
1550 SUB CARRACTERE
1560 FOR I=0 TO 12 :: CALL COLOR(I,2,2):
: NEXT I :: CALL CLEAR
1570 CALL CHAR(116,RPT$("0",32)&"FFFF"&R
PT$("0",28))
1580 !DECORATION (96 A 108)
1590 CALL CHAR(96,"1008101008080810")
1600 !
1610 CALL CHAR(97,"0000010608080810")
1620 CALL CHAR(98,"0106C83000000000")
1630 CALL CHAR(99,"8142241818244281")
1640 CALL CHAR(100,"8060100804080402")
1650 CALL CHAR(101,"0204080808040402")
1660 CALL CHAR(102,"1010202010204080")
1670 CALL CHAR(103,"0101060C10106080")
1680 CALL CHAR(104,"0000000F10204080")
1690 CALL CHAR(105,"000000F008040201")
1700 CALL CHAR(106,"8080487408C0607")
1710 CALL CHAR(107,"0000304B84000000")
1720 CALL CHAR(108,"010206CD30106080")
```

Suite page 19



FLIPP

Suite de la page 17

```
1160 RETURN
1170 ! B1
1180 CALL TOP
1190 SC=SC+400 :: BON=BON+200 :: FOR I=-
50 TO -20 STEP 10 :: CALL MOTION(#1,I,0)
:: NEXT I :: GOSUB 1750
1200 FOR X=-20 TO -5 :: CALL MOTION(#1,I
,0):: CALL SOUND(-1,1000,0):: NEXT X
1210 Y=INT(RND*4)+4 :: FOR X=-Y TO Y ::
CALL MOTION(#1,X/2,Y/2):: NEXT X :: Z=5
:: RETURN
1220 ! B2
1230 CALL TOP
1240 X=-4
1250 X=X+.5 :: CALL MOTION(#1,X,9):: CAL
L POSITION(#1,A,B):: IF B<86 THEN 1250 E
LSE CALL LOCATE(#1,A,88):: Z=16 :: RETUR
N
1260 ! B3
1270 CALL TOP
1280 CALL MOTION(#1,-18,-10):: CALL COIN
C(#1,#4,8,CO):: IF NOT CO THEN 1280 ELSE
 Z=6 :: CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCAT
E(#1,68,41):: RETURN
1290 ! B4
1300 CALL TOP
1310 CALL MOTION(#1,3,-9):: Z=INT(RND*3)
+15 :: IF Z=15 THEN CALL COLOR(#11,1)ELS
E CALL COLOR(#11,13)
1320 CALL MOTION(#1,3,-9):: CALL POSITIO
N(#1,A,B):: IF B>29 THEN 1320
1330 FOR I=2 TO 8 :: CALL MOTION(#1,1+I,
I-9):: NEXT I :: CALL LOCATE(#1,106,22):
: X=7 :: SC=SC+3000 :: BON=BON+500 :: GO
SUB 1750
1340 X=X+1 :: CALL MOTION(#1,X,0):: CALL
 POSITION(#1,A,B):: IF A<132 THEN 1340 E
LSE IF Z=15 THEN 1360 ELSE Z=18
1350 CALL LOCATE(#1,135,B):: FOR I=8 TO
5 STEP -1 :: CALL MOTION(#1,I,11-I):: NE
XT I :: CALL MOTION(#1,7,6):: C=6
1360 RETURN
1370 ! FD1
1380 CALL LOCATE(#1,160,72):: FOR X=-17
TO 12 :: CALL MOTION(#1,X,-8):: NEXT X :
: Z=18 :: C=12 :: RETURN
1390 ! FD2
1400 CALL LOCATE(#1,163,67):: FOR X=-42
TO -26 :: CALL MOTION(#1,X,-4):: NEXT X
1410 CALL TOP :: FOR I=1 TO 45 :: CALL M
OTION(#1,24,0):: NEXT I :: CALL MOTION(#
1,0,0):: Z=30 :: RETURN
1420 ! FD3
1430 CALL LOCATE(#1,165,65)
1440 CALL MOTION(#1,-26,-7):: CALL POSIT
ION(#1,A,B):: IF B>56 THEN 1440 ELSE CAL
L LOCATE(#1,A-2,55):: X=-22 :: Y=12
1450 X=X+1 :: CALL MOTION(#1,X,Y):: CALL
 POSITION(#1,A,B):: IF B<72 THEN 1450 EL
SE X=-17 :: Y=-7
1460 X=X+1 :: CALL MOTION(#1,X,Y):: CALL
 COINC(#1,#4,6,CO):: IF NOT CO THEN 1460
 ELSE CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCATE(
#1,68,41):: Z=6 :: RETURN
1470 ! FD4
1480 CALL LOCATE(#1,167,58):: FOR Y=-26
TO -8 :: CALL MOTION(#1,-13,Y):: NEXT Y
:: Z=INT(RND*2)+21 :: X=-15
1490 FOR Y=-7 TO 0 :: CALL MOTION(#1,X,Y
):: NEXT Y :: SC=SC+3000 :: BON=BON+500
:: GOSUB 1750
1500 CALL POSITION(#1,A,B):: IF A>115 TH
EN 1500
1510 FOR Y=1 TO 11 :: CALL MOTION(#1,-16
+Y,Y):: NEXT Y :: IF Z=21 THEN 1530
1520 CALL MOTION(#1,-3,9):: CALL COINC(#
1,#2,8,CO):: IF NOT CO THEN 1520 ELSE 15
40
1530 CALL MOTION(#1,-6,9):: CALL COINC(#
1,#2,6,CO):: IF NOT CO THEN 1530
1540 RETURN
1550 ! FG1
1560 CALL LOCATE(#1,158,41):: FOR X=-40
TO -15 :: CALL MOTION(#1,X,0):: NEXT X :
: SC=SC+500 :: BON=BON+200 :: GOSUB 1750
1570 X=X+.5 :: CALL MOTION(#1,X,0):: CAL
L COINC(#1,#4,6,CO):: IF NOT CO THEN 157
0 ELSE Z=6 :: CALL MOTION(#1,0,0):: RETU
RN
1580 ! FG2
1590 CALL LOCATE(#1,158,52):: X=-23 :: Y
=7
1600 X=X+.2 :: CALL MOTION(#1,X,Y):: CAL
L POSITION(#1,A,B):: IF B<86 THEN 1600 E
LSE CALL LOCATE(#1,A-2,88)
1610 X=X+1 :: CALL MOTION(#1,X,-2):: CAL
L POSITION(#1,A,B):: IF B>86 THEN 1610 E
LSE CALL MOTION(#1,X,0):: SC=SC+600 :: B
ON=BON+200 :: GOSUB 1750
1620 X=X+.5 :: CALL MOTION(#1,X,0):: CAL
L POSITION(#1,A,B):: IF A>9 THEN 1620 EL
SE X=4 :: Y=-6 :: CALL MOTION(#1,X,Y)::
Z=5 :: RETURN
1630 ! FG3
1640 CALL LOCATE(#1,165,58):: X=-22
1650 X=X+.2 :: CALL MOTION(#1,X,10):: CA
LL POSITION(#1,A,B):: IF B<72 THEN 1650
ELSE CALL LOCATE(#1,A-3,74)
1660 X=X+.5 :: CALL MOTION(#1,X,-11):: C
ALL POSITION(#1,A,B):: IF B>64 THEN 1660
1670 CALL TOP :: FOR I=1 TO 45 :: CALL M
OTION(#1,24,0):: NEXT I :: CALL MOTION(#
1,0,0):: Z=30 :: RETURN
1680 ! CGB
1690 X=X+.5 :: CALL POSITION(#1,A,B):: I
F A<162 THEN CALL MOTION(#1,X,0):: GOTO
1690
1700 CALL LOCATE(#1,166,23):: FOR Y=1 TO
 5 :: CALL MOTION(#1,X+2,Y*2):: NEXT Y :
: FOR Y=-31 TO -2 :: CALL MOTION(#1,0,-Y
/3):: NEXT Y
1710 CALL MOTION(#1,6,6):: CALL COINC(#1
,#10,3,CO):: IF NOT CO THEN 1710 ELSE CA
LL MOTION(#1,6,8)
1720 FOR I=1 TO 30 :: NEXT I :: CALL DEL
SPRITE(#1):: Z=30 :: RETURN
1730 FOR I=1 TO 5 :: CALL MOTION(#1,3+I/
3,0):: BON=BON+40 :: SC=SC+S1 :: GOSUB 1
750 :: NEXT I :: RETURN
1740 ! SC
1750 DISPLAY AT(7,19)SIZE(6):USING "####
##":SC :: CALL SOUND(10,1320,1,1540,2,-4
,0):: DISPLAY AT(15,19)SIZE(6):USING "##
####":BON :: RETURN
1760 ! OUT
1770 DATA 3,587,1,523,4,494,4,440,3,494,
1,-4,3,587,1,523,4,494,4,440,3,392
1780 RESTORE 1770 :: FOR I=1 TO 11 :: GO
SUB 1830 :: NEXT I :: Z=1 :: RETURN
1790 ! FIN
1800 DATA 3,494,1,494,2,494,2,494,4,494,
1,-4,1,494,3,523,1,494,-1,440,2,392,4,44
0,2,370,4,294
1810 DATA 2,-4,4,294,2,370,2,440,4,294,2
,370,2,440,5,294
1820 RESTORE 1800 :: FOR I=1 TO 22 :: GO
SUB 1830 :: NEXT I :: GOSUB 1770 :: FOR
I=1 TO 200 :: NEXT I :: RETURN
1830 READ D,F :: IF F=-4 THEN CALL SOUND
(D*100,F,30)ELSE CALL SOUND(D*100,F,3,F*
3,12,F/2,6):: RETURN
1840 CALL JOYST(1,K,S):: CALL PATTERN(#8
,120,#6,140):: IF K=-4 THEN CALL PATTERN
(#6,116)ELSE IF K=4 THEN CALL PATTERN(#8
,124)
1850 RETURN
1860 PRINT TAB(10):"F L I P P E R",,,,,,
,,"LIRE LA NOTICE DANS L'HEBDO",,,,,,,::
 RETURN
1870 GOSUB 1800 :: DISPLAY AT(22,17)SIZE
(11):"PARTIE O NO" :: ACCEPT AT(22,27)SI
ZE(-1)BEEP VALIDATE("ONon"):R$
1880 IF R$="O" OR R$="o" THEN DISPLAY AT
(22,17)SIZE(11):"           " :: GOTO 40
1890 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=-20 TO
20 :: CALL SOUND(100,165,ABS(I),660,ABS(
I)):: CALL SOUND(-100,466,ABS(I),587,ABS
(I)):: NEXT I :: CALL CLEAR :: END
1900 SUB TOP
1910 CALL PATTERN(#2,60):: CALL SOUND(-2
0,-1,0):: CALL PATTERN(#2,36)
1920 SUBEND
```

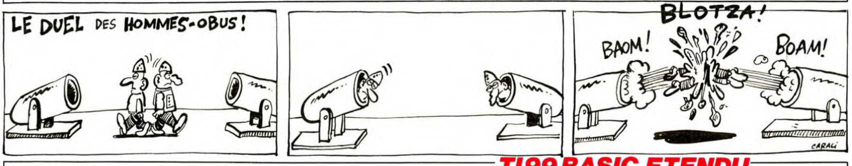
LABY MAN

Essayez dans un temps limite, de vous tirer d'une galère en 3D.

Renan JEGOUZO

Mode d'emploi :
En ligne 460, les caractères DO, PD et x correspondent aux caractères graphiques suivants (QWERTY, AZERTY) :
D - > GRPH + A ou GRPH + Q
O - > GRPH + W ou GRPH + Z
P - > GRPH + SHIFT + W ou GRPH + SHIFT + Z
x - > GRPH + 1
Pour le reste, les règles sont incluses.

```
10 ZX=RND(-TIME):DEFINT A-Z:AS=0
20 COLOR2,0,0:KEYOFF:OPEN"grp:" FO
R OUTPUT AS 1
30 DIM M(32,32),W(400):JK=0
40 NI=1:SC=0:SCREEN0:PRINT"Renan J
egouzo":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT:PRINT"          Presente...":PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT"
 LABY-MAN":FORI=1TO10000:NEXT
50 NM=0:CC=INT(RND(1)*14+2):IF CC=
8 OR CC=10 OR CC=4 OR CC=6 THEN 50
60 GOTO 450
70 N=2:A=H:B=V:FF=2^(F-1)
80 COLOR2,0,0:LINE(9,1)-(MX+7,MY-1
),0,BF
90 Z=M(A,B)*FF
100 IF INT(Z/16) MOD 2=0 THEN 130
110 RL=-1:GOSUB 390
120 GOTO 160
130 W=M(A+S,B-R)*FF
140 IF INT(W/128)MOD 2=0 THEN 160
150 RL=-1:GOSUB 340
160 IF INT(Z/64)MOD 2=0 THEN 190
170 RL=1:GOSUB390
180 GOTO 220
190 W=M(A-S,B+R)*FF
200 IF INT(W/128)MOD 2=0 THEN 220
210 RL=1:GOSUB 340
220 IF INT(Z/128) MOD 2=1 THEN 260
230 N=N+1: IF N>8 THEN 270
240 A=A+R:B=B+S:IF B<2 THEN 270
250 GOTO 90
260 GOSUB 280
270 RETURN
280 PSET(8+VX+DX(N),YU(N)),15
290 LINE-(8+VX+DX(N),YD(N)),CC
300 LINE-(8+VX-DX(N),YD(N)),CC
310 LINE-(8+VX-DX(N),YU(N)),CC
320 LINE-(8+VX+DX(N),YU(N)),CC
330 RETURN
340 PSET(8+VX+RL*DX(N-1),YU(N)),CC
350 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YU(N)),CC
360 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YD(N)),CC
370 LINE-(8+VX+RL*DX(N-1),YD(N)),C
C
380 RETURN
390 PSET(8+VX+RL*DX(N-1),YU(N-1)),
CC
400 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YU(N)),CC
410 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YD(N)),CC
420 LINE-(8+VX+RL*DX(N-1),YD(N-1))
,CC
430 IF N>2 THEN LINE-(8+VX+RL*DX(N
-1),YU(N-1)),CC
440 RETURN
450 '===< Generation labyrinthe >=
==
460 SCREEN2,,0:CLS:PRESET(0,0):COL
OR2:PRINT#1,"  -La touche ^ vous p
ermet         d'avancer.":COLOR3:PR
INT#1,"  -Les deux touches DO et P
D":PRINT#1,"  Vous font faire x de
 tour       sur place."
470 COLOR2:PRINT#1,"  -La touche S
PACE vous permet    de voir le lab
yrinthe du         dessus."
480 PRESET(48,96):COLOR8:PRINT#1,"
Niveau";:COLOR13:PRINT#1,NI:LINE(4
4,94)-(115,105),10,B:FORI=0TO13:SO
UNDI,0:NEXT:SOUND7,7:SOUND6,20
490 V=NI+7:H=INT(V*1.333)
500 N=H*V-1:H=H+1:V=V+1:D=1
510 FORJ=1TOV+1:M(1,J)=4:M(H+1,J)=
1:NEXT
520 MX=128:MY=96:VX=MX\2:VY=MY\2:X
=VX
530 FORJ=1TO8:DX(J)=X:YU(J)=INT(VY
-X*VY/VX):YD(J)=INT(VY+X*(MY-VY)/V
X):X=INT(X*7/10):NEXT
540 FOR I=2 TO H:M(I,V+1)=8:M(I,1)
=2
550 FOR J=2 TO V:M(I,J)=15:NEXT:NE
XT
560 R=INT(H/2+1):S=INT(V/2+1):M(R,
S)=15
570 PRESET(56,116):COLOR9:PRINT#1,
"Patientez un peu...":PRESET(48,13
6):COLOR11:PRINT#1,"Generation du
labyrinthe":FOR I# = 15 TO 6 STEP
-.05:SOUND8,I#:SOUND10,I#:NEXT:SOU
ND8,0:SOUND10,0:I!=0
580 FOR IW=1 TO N
590 I=0
600 IF M(R-1,S)<15 THEN 620
610 I=I+1:C(I)=1
620 IF M(R,S-1)<15 THEN 640
630 I=I+1:C(I)=2
640 IF M(R+1,S)<15 THEN 660
650 I=I+1:C(I)=3
660 IF M(R,S+1)<15 THEN 680
670 I=I+1:C(I)=4
680 IF I=0 THEN 870
690 IF I<>1 THEN I=INT(RND(1)*I)+1
700 ON C(I) GOTO 710,750,790,830
710 M(R,S)=M(R,S)-INT(M(R,S))MOD 2
720 R=R-1
730 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/4)MO
D2)*4
740 GOTO 980
750 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/8)MO
D2)*8
760 S=S-1
770 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/2)MO
D2)*2
780 GOTO 980
790 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/4)MO
D2)*4
800 R=R+1
810 M(R,S)=M(R,S)-INT(M(R,S))MOD2
820 GOTO 980
830 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/2)MO
D2)*2
840 S=S+1
850 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/8)MO
D2)*8
860 GOTO 980
870 IF D=-1 THEN 910
880 IF R<>H THEN 950
890 IF S<>V THEN 940
900 R=2:S=2:GOTO 960
910 IF R<>2 THEN 950
920 IF S<>V THEN 940
930 R=H:S=2:GOTO 960
940 S=S+1:D=-D:GOTO960
950 R=R+D
960 IF M(R,S)=15 THEN 870
970 GOTO 590
980 NEXT
990 MH=H:MV=V
1000 I=INT(RND(1)*(MH-1))+2
1010 M(I,1)=0
1020 M(I,2)=M(I,2)-(INT(M(I,2)/8)M
OD2)*8
1030 H=INT(RND(1)*(MH-1))+2
1040 H1=H:V1=V
1050 FOR I# = 15 TO 6 STEP -.05:SO
UND8,I#:SOUND10,I#:NEXT:SOUND8,0:S
OUND10,0:I!=0
1060 PRESET(50,170):COLOR13:PRINT#
1,"Labyrinthe termine":FOR I# = 15
 TO 6 STEP -.05:SOUND8,I#:SOUND10,
I#:NEXT:SOUND8,0:SOUND10,0:I!=0
1070 CLS:PRESET(30,170):COLOR13:PR
INT#1,"Energie ":LINE(95,168)-(200
,178),9,B:FORI=96TO199:LINE(I,169)
-(I,177),8:SOUND8,(I-96)/7:SOUND10
,4+(I-96)/9:NEXT:SOUND8,0:SOUND10,
0:GOTO1260
1080 HZ=INT(MX/MH):VZ=INT(MY/MV)
1090 LINE(0,0)-(MX+8,MY+8),0,BF
1100 PSET(1+HZ,1+VZ)
1110 HZ=INT(MX/MH):VZ=INT(MY/MV)
1120 LINE-(1+HZ,MV*VZ+1),CC
1130 FOR J=1 TO MV:FOR I=2 TO MH
1140 N=M(I,J):X=I*HZ+1:Y=J*VZ+1
1150 IF INT(N/2) MOD 2=0 THEN 1180
1160 PSET(X,Y),CC
1170 LINE-(X-HZ,Y),CC
1180 IF INT(N/4) MOD 2=0 THEN 1210
1190 PSET(X,Y),CC
1200 LINE-(X,Y-VZ),CC
1210 NEXT:NEXT
1220 X=H*HZ-1:Y=V*VZ-1
1230 LINE(X+2-3/8*HZ,Y+2-3/8*VZ)-(
X+1-5/8*HZ,Y+1-5/8*VZ),8,BF
1240 LINE(X+1-HZ/2,Y+1-VZ/2)-(X+1-
HZ/2+((F=4)-(F=2))*HZ/3,Y+1-VZ/2+(
(F=1)-(F=3))*VZ/3),8
1250 RETURN
1260 FOR X=1 TO MH: FOR Y=1 TO MV
1270 M(X,Y)=M(X,Y)+M(X,Y)*16
1280 NEXT:NEXT
1290 F=INT(RND(1)*4)+1
1300 ON F GOTO 1310,1320,1330,1340
1310 R=0:S=-1:GOTO 1350
1320 R=1:S= 0:GOTO 1350
1330 R=0:S= 1:GOTO 1350
1340 R=-1:S=0
1350 GOSUB 70
1360 IF INKEY$<>"" THEN 1360
1370 LINE(8,0)-(MX+8,MY),CC,B
1380 RR=206-NM:IF RR<1 THEN 1710
1390 LINE(199,177)-(96+RR/2,169),0
,BF
1400 K=STICK(JK):TT=STRIG(JK):IF T
T=0 AND K=0 THEN 1400
1410 SOUND8,15:SOUND10,15:AS=5^5:S
OUND8,0:SOUND10,0
1420 IF K=7 THEN 1470
1430 IF K=3 THEN 1490
1440 IF K=1 THEN 1550
1450 IF TT THEN NM=NM+10:GOTO 1650
1460 SOUND7,0:SOUND1,0:SOUND0,50:F
ORI#=0TO15STEP.05:SOUND8,I#:NEXT:S
OUND8,0:SOUND7,7:I!=0:GOTO 1370
1470 F=F-1:IF F<1 THEN F=4
1480 GOTO 1500
1490 F=F+1:IF F>4 THEN F=1
1500 ON F GOTO 1510,1520,1530,1540
1510 R=0:S=-1:GOTO 1630
1520 R=1:S= 0:GOTO 1630
1530 R=0:S= 1:GOTO 1630
1540 R=-1:S=0:GOTO 1630
1550 Z=M(H,V)
1560 T=Z*2^(F-1):T=INT(T/128)MOD 2
1570 IF T=0 THEN 1590
1580 NM=NM+5:FOR I# = 15 TO 6 STEP
 -.05:SOUND8,I#:SOUND10,I#:NEXT:SO
UND8,0:SOUND10,0:I!=0:GOTO1370
1590 NM=NM+1
1600 IF NM<400 THEN W(NM)=F
1610 H=H+R:V=V+S
1620 IF V<2 THEN 1670
1630 GOSUB 70
1640 GOTO 1370
1650 GOSUB 1080
1660 FORI=1TO5000:NEXT:LINE(0,0)-(
MX+10,MY+10),0,BF:GOTO1350
1670 LINE(0,0)-(255,150),0,BF:PRES
ET(80,50):COLOR9:PRINT#1,"BRAVO !!
!"
1680 PRESET(50,100):COLOR13:PRINT#
1,"SCORE":COLOR10:PRESET(96,100):P
RINT#1,SC
1690 SOUND7,0:SOUND1,0:SOUND0,50:F
ORI=RRTO0STEP-2:LINE(I/2+96,169)-(
I/2+96,177),0:SOUND8,15:SC=SC+2:LI
NE(104,100)-(128,108),0,BF:PRESET(
96,100):PRINT#1,SC:SOUND8,0:NEXT
1700 FORI=1TO10000:NEXT:NI=NI+1:GO
TO50
1710 SCREEN0:PRINT"Vous etes mort
!!!":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Et vo
us n'avez fait que";SC:FORI=1TO100
00:NEXT:RUN
```



TEXAS BOUTEILLE

Suite de la page 18

```
1840 !BONH. ARRET BAS <-
1850 CALL CHAR(52,"070807070301010101010
10101010307404 0E0F0E0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C
0C0")
1860 !BONH. MARCHE HAUT <-
1870 CALL CHAR(56,"0000071804080402050 90
918103868C800008040E08080800000804020A05
030")
1880 !BONH. MARCHE BAS <-
1890 CALL CHAR(60,"8B0A0A04030303060E1C1
C38B0E0E060384C4642C0C0C06070?8181C0E070
C18")
1900 !BONH. COUCHE BAS
1910 CALL CHAR(64,"00000000000020402030
1740 CALL CHAR(114,"FFFEFEFCFCF8E080")
1750 CALL CHAR(112,"0000018 3C7E7EFF")
1760 CALL CHAR(113,"FF7F7F3F3F1F0701")
1770 CALL CHAR(115,RPT$("F",16))
1780 !BONH. ARRET HAUT
1790 CALL CHAR(40,"00000102070101010 0000
102020202020000E01820102040A0A0A01090888
888")
1800 !BONH. ARRET BAS
1810 CALL CHAR(44,"0203070F0703030303030
30303030303037010E0E0C080808080808080800C
0E0")
1820 !BONH. ARRET HAUT <-
1830 CALL CHAR(48,"000007180408040205C050
50805111111000 08040E080808000008040404 04
040")
001433E0800000000000001C3E63C1FFFF8000000
000")
1920 !BONH. COUCHE HAUT
1930 CALL CHAR(68,"0000010306040 63FB181F
F0C183020410000800000000834C522DC00003C4
2C3")
1940 !BONH. MARCHE HAUT ->
1950 CALL CHAR(32,"00000102070101010 00000
10204050A0C0000E01820102040A0909018081C1
613")
1960 !BONH. MARCHE BAS ->
1970 CALL CHAR(36,"1C3262420303030 60E1C1
83870E06018D1505020C0C0C0607038381C0D070
606")
1980 !BOUT. ^
1990 CALL CHAR(72,"0101030604040407"&R
PT$("0",18)&"80C040404040C"&RPT$("0",15)
)
2000 CALL CHAR(76,"2A15201020100804020 10
00000000000000804020102040800000000000000
000")
2010 CALL CHAR(80,"0102040810201020152A0
00000000000008040201020408000000000000000
000")
2020 CALL CHAR(84,"07040404040406030100 0
0000000000C04040404040C08000000000000000
000")
2030 CALL CHAR(88,"0001020408040201000 00
00000000008040201008040804A8540000000000
000")
2040 CALL CHAR(92,"00000102040804020100 0
000000000054A80408040810204080000000000
000")
2050 CALL CHAR(120,"00000002100807 0C092A
04014A0C080F000000000000020000020809080 80
8080")
2060 CALL CHAR(124,"000000000000000083FF
FE000000000000000000008040FCC080000000
0000")
2070 SUBEND
2080 SUB DESSIN
2090 DATA 1,32,103,2,17,104,2,18,107,2,1
9,107,2,20,107,2,21,107,2,22,107,2,23,10
5
2100 DATA 2,30,97,2,31,98,3,16,103,3,24,
106,3,30,96,4,6,104,4,7,105,4,15,103,4,2
5,106
2110 DATA 4,30,96,5,5,103,5,8,106,5,143H
1033H53H263H1063H53H303H1023H63H
43H1033H63H93H1063H63H103H104 Dans le pr
ogramme il y a plusieurs fois
 les memes instructions. Elles sont repe
tees pour une bonne coincidence ou une b
onne gestion de la manette:"p7H103H565GV
OUS N'A VEZ PLUS DE: : :"          MU
NITIONS"
2120 DATA 6,11,107,6,12,107,6,13,98,6,27
,106,6,29,103,7,3,103,7,10,106,7,28,99,8
,2,103
2130 DATA 8,11,100,8,27,103,8,29,106,9,1
,103,9,11,101,9,26,103,9,30,106,10,11,10
1
2140 DATA 11,11,101,12,12,106,15,7,112,1
5,25,112,16,7,115,16,7,115,16,25,115,16,
32,103
2150 DATA 17,7,115,17,25,115,17,31,103,1
8,7,115,18,23,112,18,25,115,18,27,112,18
,30,103
2160 DATA 19,5,112,19,7,115,19,9,112,19,
22,104,19,23,113,19,24,115,19,25,115,19,
26,115
2170 DATA 19,27,114,19,28,107,19,29,98,2
0,5,115,20,7,115,20,9,115,20,21,103,20,2
5,115
2180 DATA 21,5,115,21,7,115,21,9,115,21,
12,104,21,13,107,21,14,107,21,15,107,21,
16,107
2190 DATA 21,17,107,21,18,107,21,19,107,
21,20,108,21,21,107,21,22,107,21,23,107,
21,24,107
2200 DATA 21,25,107,21,26,107,21,27,107,
21,28,107,21,29,107,21,30,107,21,31,107,
21,32,107
2210 DATA 22,5,113,22,5,113,22,6,115,22,
7,115,22,8,115,22,9,114,22,11,103,22,19,
103
2220 DATA 23,6,113,23,7,115,23,8,114,23,
10,103,23,18,103,24,7,115,24,9,103
2230 CALL COLOR(9,11,1,10,11,1,11,13,1):
: CALL SCREEN(2)
2240 RESTORE 2090 :: FOR I=1 TO 113 :: R
EAD A,B,C
2250 CALL HCHAR(A,B,C):: NEXT I
2260 SUBEND
2270 SUB BOUTEILLE
2280 RANDOMIZE
2290 LI=INT(RND*100)+1 :: CO=INT(RND*150
)+1 :: COU=INT(RND*13)+3
2300 CALL SPRITE(#3,72,COU,40+LI,80+CO)
2310 CALL SOUND(100,1233,0)
2320 SUBEND
2330 SUB TRAIN
2340 CALL CHAR(96,"001C08083F4040FF14080
000000000003E4040DF0101FF140800000000
000")
2350 CALL CHAR(100,"0000040B1020E03F1408
00000000000060904909090FF95020000000000
0000")
2360 CALL CHAR(104,"000000FFC9C9FFFF2810
000000000000000000FF2727FFFF140800000000
0000")
2370 CALL MAGNIFY(4)
2380 CALL SPRITE(#1,96,8,96,130,0,-10,#2
,100,8,96,162,0,-10,#3,104,8,96,194,0,-1
0)
2390 CALL SPRITE(#4,104,8,96,226,0,-10)
2400 SUBEND
2410 SUB LETTRES
2420 CALL MAGNIFY(2)
2430 FOR I=5 TO 19 :: RANDOMIZE :: RE=IN
T(RND*-30)-20 :: RA=-INT(RND*50)+40 :: C
=INT(RND*13)+3 :: CALL SPRITE(#I,42,C,96
,125,RE,RA):: NEXT I
2440 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I :: FOR I=5
 TO 19 :: CALL MOTION(#I,0,0):: NEXT I :
: CALL LOCATE(#5,30,30,#6,56,66,#7,30,11
0,#8,56,166,#9,30,220)
2450 CALL LOCATE(#10,90,30,#11,110,50,#1
2,130,70,#13,150,90,#14,150,110,#15,150,
130)
2460 CALL LOCATE(#16,150,150,#17,130,170
,#18,110,190,#19,90,210)
2470 CALL PATTERN(#5,84,#6,69,#7,88,#8,6
5,#9,83,#10,66,#11,79,#12,85,#13,84,#14,
69)
2480 CALL PATTERN(#15,73,#16,76,#17,76,#
18,69,#19,83)
2490 SUBEND
```

FROG

Aidez un gentil batracien imprudent, à éviter les dangers du monde moderne.

Gilles GAMBIN

Mode d'emploi :
Notre grenouille doit regagner son nid, représenté par une ces cases blanches en haut de l'écran. Pour cela, elle doit prendre garde à la circulation et traverser la rivière en évitant le contact avec la pollution figurée par divers objets. Le déplacement s'effectue à l'aide des touches fléchées, mais vous pouvez utiliser le joystick, en changeant STICK(0) par STICK(1) en ligne 500. Vous disposez de 5 vies, obtenez 1000 points arrivé dans un nid et 1000 points plus un bonus une fois les 3 nids occupés (tableau). La vitesse de la circulation augmente à chaque tableau, ainsi que le courant.

```
1 REM==================
2 REM=    AUTEUR :    =
3 REM= GAMBIN Gilles  =
4 REM=  REALISE SUR :  =
5 REM= SAGE 2 MHC 28 S =
6 REM==================
12 OPEN'grp:"FOROUTPUTAS#1
13 DIM#(15)
15 CHLOR,1,1:SCREEN2,2,0:DEFINTA-Y
16 HSC=0
18 PP=0:SC=0:BS=2000:VI=5:VT=0:G=0
:GOSUB2000:GOSUB8010:RESTORE
20 FORI%=1TO15
25 A#(I)=""
30 FORI=1TOR
35 READX#
40 A#(I%)=A#(I%)+CHR#(VAL("&B"+X#
)
50 NEXTN:NEXTI%
52 REM==========================
54 REM= DEFINITION DES SPRITES =
56 REM==========================
59 X=126:Y=160:A=50:B=200:C=145:D=
200:E=20:G=0:H=0:I=25
60 SPRITE#(1)=A#(2):SPRITE#(2)=A#(
4):SPRITE#(3)=A#(2):SPRITE#(4)=A#(
6):SPRITE#(5)=A#(7)
63 SPRITE#(6)=A#(7):SPRITE#(7)=A#(
4):SPRITE#(8)=A#(3):SPRITE#(9)=A#(
2):SPRITE#(10)=A#(6):SPRITE#(11)=A
#(7):SPRITE#(12)=A#(5):SPRITE#(13)
=A#(2):SPRITE#(14)=A#(2)
64 SPRITE#(15)=A#(4):SPRITE#(0)=A#
(1):PUTSPRITE#(0),(X,Y),15,1:PUTSP
(B)=A#(9)=A#(10)=A#(11):NEXT:FORI=
24TO30STEP2:SPRITE#(I)=A#(12)=A#(1
3)=A#(14)=A#(15):NEXT
141 REM==========================
143 REM= DEPLACEMENT DES SPRITES =
145 REM==========================
150 PUTSPRITE1,(A,141),4:PUTSPRITE
2,(A-90,141),8:PUTSPRITE3,(A-180,1
41),12:PUTSPRITE4,(B,131),2:PUTSPR
ITE5,(B+70,131),9:PUTSPRITE6,(B+17
0,131),11
160 PUTSPRITE7,(C,121),6:PUTSPRITE
8,(C-90,121),14:PUTSPRITE9,(C-160,
121),13:PUTSPRITE10,(D,111),5:PUTS
PRITE11,(D+80,111),9:PUTSPRITE12,(
D+180,111),12:PUTSPRITE13,(E,101),
7:PUTSPRITE14,(E-90,101),13
170 PUTSPRITE15,(E-170,101),13:PUT
SPRITE23,(G,73),6:PUTSPRITE24,(G+9
0,73),1:PUTSPRITE25,(G+180,73),13:
PUTSPRITE26,(H,56),9:PUTSPRITE27,(
H+90,56),1:PUTSPRITE28,(H+180,56),
13:PUTSPRITE29,(I,40),1:PUTSPRITE3
0,(I+90,40),12:PUTSPRITE31,(I+170,
40),2
485 REM==========================
487 REM= DEPLACEMENT DE FROGGIE =
489 REM==========================
500 Z=STICK(0)
510 IFZ=1THENY=Y-10:BEEP
520 IFZ=5THENY=Y+10:BEEP
530 IFZ=7THENX=X+10:BEEP
540 IFZ=3THENX=X-10:BEEP
550 IFX<7THENX=7ELSEIFX>247THENX=2
47
560 IFY>161THENY=161
590 PUTSPRITE0,(X,Y),12
682 REM==========================
684 REM= BOUCLE PRINCIPALE =
686 REM==========================
700 A=A-9-VT:B=B+9+VT:C=C-9-VT:D=D
+10+VT:E=E-9-VT:G=G-7-VT:H=H-14-VT
:I=I-10-VT
710 ONSPRITEGOSUB9000:SPRITEON
720 IFY<90ANDY>40THENX=X-(5+9)
740 IFPOINT(X,Y)=3ANDY(41THENY=41
750 IFPOINT(X,Y)=15ANDY(80THENGOSU
B5000
900 BS=BS-2:LINE(210,12)-(250,22),
1,BF
919 PRESET(210,15):PRINTM1,BS
920 IFBS=0THENGOSUB9000:BS=2000
990 GOTO150
1990 REM==========================
1992 REM= D A T A S =
1994 REM==========================
1996 REM -> SENS DE CIRCULATION
1997 REM <- SENS DE CIRCULATION
1999 REM FROGGIE
2000 DATA0011001
2010 DATA10111110
2020 DATA10011001
2030 DATA1111110
2040 DATA0111110
2050 DATA01011101
2060 DATA01011101
2070 DATA10011001
2080 REM 1er VOITURE ->
2090 DATA00000000
2100 DATA11111111
2110 DATA01101101
2120 DATA01101101
2130 DATA11111111
2140 DATA11111111
2150 DATA01101101
2160 DATA01101101
2190 REM 2
me VOITURE ->
2200 DATA00011010
2210 DATA00110110
2220 DATA11111111
2230 DATA11111111
2240 DATA11100111
2250 DATA11111111
2260 DATA01101101
2270 DATA00110110
2290 REM CAMION <-
2300 DATA00000000
2310 DATA11111000
2320 DATA01011000
2330 DATA01011000
2340 DATA11111111
2350 DATA11111111
2360 DATA01100110
2370 DATA01100110
2390 REM 1er VOITURE ->
2500 DATA00000000
2510 DATA11111111
2520 DATA01101110
2530 DATA01101110
2540 DATA11111111
2545 DATA11111111
2550 DATA01100110
2560 DATA01100110
2590 REM 2
me VOITURE ->
2600 DATA01101100
2610 DATA01101101
2620 DATA11111111
2630 DATA11111111
2640 DATA11100111
2650 DATA11111111
2660 DATA01101101
2670 DATA01101100
2690 REM CAMION ->
2700 DATA00000000
2710 DATA11111111
2720 DATA00011010
2730 DATA00011010
2740 DATA11111111
2750 DATA11111111
2760 DATA00011010
2770 DATA00011010
2780 REM CHAUSSURE
2800 DATA00000000
2810 DATA00000000
2820 DATA00000000
2830 DATA00011000
2840 DATA00011000
2850 DATA00010010
2860 DATA00000101
2870 DATA00000000
2890 REM CHAUSSURE
2900 DATA00011011
2910 DATA00011011
2920 DATA10111111
2930 DATA11111111
2940 DATA11111111
2950 DATA11111111
2960 DATA11111100
2970 DATA11111100
3000 DATA00000000
3010 DATA00000000
3020 DATA00011011
3030 DATA00011011
3040 DATA11111111
3050 DATA11111111
3060 DATA11111111
3070 DATA11111111
3090 REM CHAUSSURE
3100 DATA11111111
3110 DATA11111111
3120 DATA11111111
3130 DATA11111111
3140 DATA11111111
3150 DATA11111111
3160 DATA11111111
3170 DATA00011011
3190 REM POLLUTION
3200 DATA00000111
3210 DATA00000111
3220 DATA00011111
3230 DATA00011111
3240 DATA00011111
3250 DATA11111111
3260 DATA11111111
3270 DATA11111111
3290 REM POLLUTION
3300 DATA11111111
3310 DATA11111111
3320 DATA11111111
3330 DATA11111111
3340 DATA01111111
3350 DATA00111111
3360 DATA00000111
3370 DATA00000111
3390 REM POLLUTION
3400 DATA11100000
3410 DATA11111000
3420 DATA11111100
3430 DATA11111100
3440 DATA11111100
3450 DATA11111111
3460 DATA11111111
3470 DATA11111100
3490 REM POLLUTION
3500 DATA11111111
3510 DATA11111111
3520 DATA11111111
3530 DATA11111110
3540 DATA11111100
3550 DATA11111100
3560 DATA11111000
3570 DATA11100000
4990 REM==========================
4992 REM= FROGGIE DANS UN NID =
4994 REM==========================
5000 Y=31:PUTSPRITE0,(X,Y),12:PLAY
"T90L128INO6S3S05ADFFFDAFDAECDEDM4
O000C1:"FORI=1TO13000:NEXT
5010 PP=PP+1
5040 IFX>40ANDX<70THENLINE(45,30)-
(65,40),3,BF
5050 IFX>110ANDX<140THENLINE(115,3
0)-(135,40),3,BF
5060 IFX>170THENLINE(185,30)-(205,
40),3,BF
5070 IFPP=3THENSC=SC+BS:GOSUB6000:
PP=0:BS=2000:GOSUB8000:VT=VT+2:G=G
+1
5080 SC=SC+1000:GOSUB6000
5300 X=126:Y=160:PUTSPRITE0,(X,Y),
12
5400 RETURN
5991 REM==========================
5993 REM= AFFICHAGE SCORE =
5995 REM==========================
6000 LINE(63,15)-(150,21),,1,BF
6010 PRESET(63,15):PRINTM1,SC
6020 RETURN
8001 REM==========
8003 REM= D E C O R =
8005 REM==========
8010 LINE(0,30)-(255,40),3,BF:LINE
(0,90)-(255,100),3,BF:LINE(0,150)-
(255,191),3,BF:GOSUB8500:
8020 LINE(0,41)-(255,89),4,BF
8030 FORI=0TO255STEP8:LINE(I,110)-
(I+3,110),15:LINE(I,120)-(I+3,120)
,15:LINE(I,130)-(I+3,130),15:LINE(
I,140)-(I+3,140),15:NEXT
8050 COLOR2:PRESET(15,15):PRINTM1,
"SCORE:"+SC:PRESET(166,15):PRINTM1
,"BONUS:"+BS:PRESET(64,4):PRINTM1,
"HSCORE:"+PRESET(115,4):PRINTM1,HS
:PRESET(174,5):PRINTM1,"VIES:"+PRE
SET(210,5):PRINTM1,VI
8100 RETURN
8500 LINE(45,30)-(65,40),15,BF:LIN
E(115,30)-(135,40),15,BF:LINE(185,
30)-(205,40),15,BF:RETURN
9000 REM==========
9002 REM= COLLISION =
9004 REM==========
9010 X=126:Y=160:SPRITEOFF:FORI=1T
02:PLAY"V15T255L64O3AAEEDDCCDDGCBF
":NEXT:FORI=1TO300:NEXT:PUTSPRITE0
,(X,Y),12,1
9020 LINE(215,5)-(235,13),1,BF:PRE
SET(215,5):PRINTM1,VI:FORI=1TO9500
:NEXT
9030 IFVI=0THENGOTO10000
9040 RETURN
10000 REM==========
10002 REM= T E T R I N E =
10004 REM==========
10006 FORI=0TO31:SPRITE#(I)=""+NEX
T
10010 COLOR4:PRESET(103,93):PRINTM
1,"GAME OVER":SPRITEOFF
10015 IFSC>HSTHENHS=SC
10020 COLOR2:LINE(115,4)-(170,10),
1,BF:PRESET(115,4):PRINTM1,HS
10040 FORI=1TO1000:NEXT:CLS:GOTO1
0
20000 REM==========
20002 REM= PRESENTATION =
20004 REM==========
20030 LINE(30,4)-(41,5),13,BF:LINE
(50,4)-(61,5),13,BF:PSET(78,5),13:
PSET(79,5),13:LINE(80,4)-(124,5),1
3,BF:LINE(144,4)-(152,5),13,BF
20040 LINE(29,9)-(42,10),4,BF:LINE
(49,9)-(62,10),4,BF:PSET(74,10),4:
PSET(75,10),4:LINE(76,9)-(128,10),
4,BF:LINE(140,9)-(148,10),4,BF
20050 LINE(28,14)-(43,15),7,BF:LIN
E(48,14)-(63,15),7,BF:LINE(74,14)-
(81,15),7,BF:LINE(82,15)-(86,15),7
,BF:LINE(125,14)-(132,15),7,BF:LIN
E(136,14)-(143,15),7,BF
20060 LINE(27,19)-(34,20),3,BF:LIN
E(37,19)-(44,20),3,BF:LINE(47,19)-
(54,20),3,BF:LINE(57,19)-(64,20),3
,BF:PSET(77,19),3:PSET(78,19),3:LI
NE(79,19)-(102,20),3,BF:PSET(103,2
0),3:PSET(104,20),3:LINE(129,19)-(
139,20),3,BF
20070 LINE(26,24)-(33,25),11,BF:LI
NE(38,24)-(53,25),11,BF:LINE(58,24
)-(65,25),11,BF:LINE(96,24)-(101,2
4),11,BF:LINE(102,24)-(107,25),11,
BF:PSET(108,24),11:LINE(125,24)-(1
32,25),11,BF:LINE(136,24)-(143,25)
,11,BF
20080 LINE(25,29)-(32,30),9,BF:LIN
E(39,29)-(52,30),9,BF:LINE(59,29)-
(107,30),9,BF:PSET(108,29),9:LINE(
120,29)-(128,30),9,BF:LINE(140,29)
-(149,30),9,BF
20090 LINE(24,34)-(31,35),8,BF:LIN
E(40,34)-(47,35),8,BF:LINE(60,34)-
(103,35),8,BF:LINE(104,34)-(105,34
),8,BF:LINE(116,34)-(125,35),8,BF:
LINE(148,34)-(152,35),8,BF
20095 PLAY"T100O5L4S5S5L8FEFEG5E
9D6C305A0AGB5G902C305FEFEG5E9D6C30
5BEDBM4000:"
20100 LINE(171,9)-(172,36),13,BF:L
INE(175,9)-(189,11),13,BF:LINE(189
,10)-(190,20),13,BF:LINE(175,21)-(
189,22),13,BF:LINE(189,23)-(190,34
),13,BF:LINE(175,34)-(189,36),13,B
F
20110 LINE(195,21)-(204,22),7,BF:L
INE(194,22)-(195,33),7,BF:LINE(195
,33)-(204,35),7,BF:LINE(207,20)-(2
08,35),7,BF
20120 LINE(216,21)-(226,22),3,BF:P
SET(213,21),3:LINE(212,22)-(213,29
),3,BF:LINE(213,27)-(225,28),3,BF:
LINE(225,29)-(226,34),3,BF:PSET(22
5,35),3:LINE(212,34)-(222,35),3,BF
20130 LINE(232,21)-(233,23),9,BF:L
INE(230,27)-(233,35),9,BF
20135 LINE(239,21)-(249,22),8,BF:P
SET(236,21),8:LINE(235,22)-(236,34
),8,BF:PSET(234,35),8:LINE(239,34)
-(249,35),8,BF
20140 LINE(60,65)-(61,89),13,BF:LI
NE(64,65)-(72,66),13,BF:PSET(72,66
)-(74,77),13,BF:LINE(73,77)-(64,78
),13,BF
20150 LINE(79,64)-(80,78),4,BF:LIN
E(84,65)-(93,66),4,BF:PSET(83,66),
4
20160 PSET(99,65),7:LINE(98,66)-(9
9,77),7,BF:PSET(99,78),7:LINE(102,
65)-(111,66),7,BF:LINE(111,66)-(11
2,72),7,BF:LINE(102,72)-(111,73),7
,BF:LINE(102,77)-(112,78),7,BF:LIN
E(102,55)-(104,56),7,BF:LINE(105,5
4)-(108,55),7,BF
20190 PSET(116,65),3:LINE(117,66)-
(118,71),3,BF:LINE(118,71)-(130,72
),3,BF:LINE(130,72)-(131,77),3,BF:
PSET(130,78),3:LINE(117,77)-(127,7
8),3,BF:LINE(121,65)-(131,66),3,BF
20200 PSET(137,65),11:LINE(136,66)
-(137,77),11,BF:PSET(137,78),11:LI
NE(140,65)-(149,66),11,BF:LINE(149
,66)-(150,72),11,BF:LINE(140,72)-(
149,73),11,BF:LINE(140,77)-(150,78
),11,BF
20210 LINE(155,65)-(156,78),1,BF:L
INE(159,65)-(168,66),10,BF:LINE(1
68,66)-(169,78),10,BF
20220 LINE(175,61)-(176,77),9,BF:P
SET(174,78),9:LINE(179,65)-(184,66
),9,BF:LINE(179,77)-(186,78),9,BF
20230 PSET(192,65),8:LINE(191,66)-
(192,77),8,BF:PSET(192,78),8:LINE(
195,65)-(204,66),8,BF:LINE(204,66)
-(205,71),8,BF:LINE(195,71)-(204,7
2),8,BF:LINE(195,77)-(205,78),8,BF
20240 LINE(0,100)-(255,160),4,BF
```

Suite page 21

COMPOSITEUR MUSICAL MSX

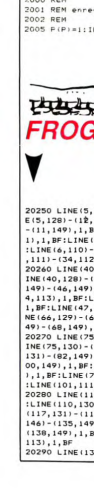
Ringards ou musiciens, éprouvez et perfectionnez vos talents de mélodistes.

Joseph PAUMIER

Mode d'emploi :
Permet la composition musicale sur trois voies. Un commentaire en fin de programme, explique comment récupérer votre musique dans un programme BASIC. Liste des fonctions :
- A, B, C : permet de basculer sur les voies A, B ou C du générateur sonore
- T : incrémente le tempo, SHIFT + T incrémente de 10 en 10.
- L : modifie la longueur des notes, SHIFT + L incrémente de 10 en 10.
- P : changement de page (1 à 9).
- J : interprétation de l'oeuvre créée (page courante ou toutes les pages).
- V : incrémente le volume de la voie en cours.
- RETOUR : permet de placer ou d'enlever la note située sur le curseur.
- TOUCHES FLECHEES : permettent par déplacement du curseur, le choix d'une note (horizontal) et détermination sa hauteur (vertical).

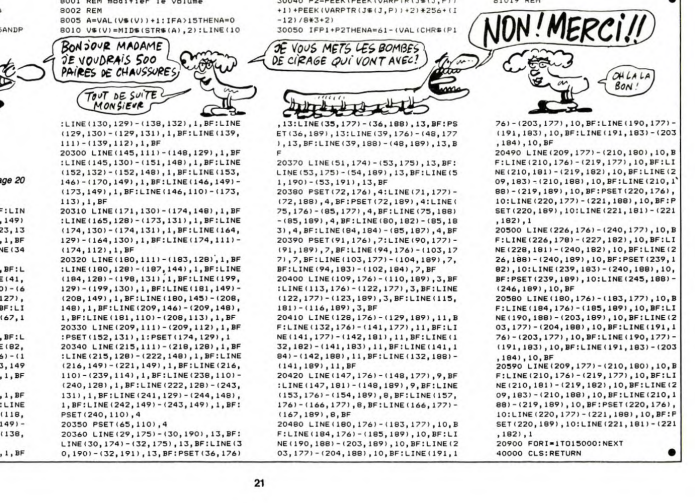
Chaque page autorise 30 notes par voie, soit 90 notes (total 90 * 9= 810 notes). L'absence d'une note produit un silence. Chaque voie a sa couleur et l'écran permet d'accéder à 3 octaves et demie.

```
1 REM ************************
2 REM *                      *
3 REM *                      *
4 REM *  MONITEUR DE COMPOSITION
5 REM *                      *
6 REM ************************
7 REM
8 REM J.PAUMIER     MAI 1985
9 REM
10 CLEARS500:DEFINTA-Z:COLOR4,15,1
5:SCREEN2,0,0:KEOFF:XX=12:YY=100:
DIMMO$(12),CO(3),P(9),VV$(3),S$(3)
:M$(3),V$(3),J$(3,9)
20 A$="":FORJ=1TOR:READA:A$=A$+CHR
$(A):NEXT:SPRITE$(0)=A$:CO(1)=1:CO
(2)=6:CO(3)=12
30 FORI=1TO3:V$(I)="8":NEXT:T$="12
0":LV=1:FF=6:LL=1:P=1:L$="4"
40 FORI=1TO30:J$(1,I)=J$(1,I)+"R
":NEXT:FORI=1TO9:J$(1,I)=J$(1,I):J
$(2,I)=J$(1,I):J$(3,I)=J$(1,I):NEX
T
50 FORI=1TO12:READNO$(I):NEXT
80 GOSUB2000
100 REM
101 REM   boucle principale
102 REM
105 ONSTICK(0)GOTO210,100,230,100,
250,100,270:A$=INKEY$:IFA$=""THEN1
00
110 IFA$=CHR$(13)THEN2000
120 A=INSTR("LITtVaAaBbCcPpJj",A$
)\2:ONAGOSUB6005,7005,8005,9005,90
05,9005,30005,40005:GOTO100
200 REM
201 REM gestion du curseur
202 REM
210 IFYY>16THENYY=YY-3:GOSUB300:GO
TO100ELSE100
230 IFXX<244THENXX=XX+8:GOSUB300:G
OTO100ELSE100
250 IFYY<190THENYY=YY+3:GOSUB300:G
OTO100ELSE100
270 IFXX>12THENXX=XX-8:GOSUB300:GO
TO100ELSE100
300 COLOR6,15,15:LINE(16,16)-(39,2
3),15,BF:PRESET(16,16):PRINTM1,NO$
(12-(YY-6)/3)MOD12:PUTSPRITE0,(
XX-1,YY-2),CO(V):BEEP:COLOR4,15,15
:RETURN
2000 REM
2001 REM enregistrer les notes
2002 REM
2005 P(P)=1:IFPOINT(XX,YY)<15ANDP
OINT(XX,YY)<CO(V)THENFORI=1TO9:BE
EP:NEXT:GOTO100
2010 P1=PEEK(PEEK(VARPTR(J$(V,P)))
+1)*PEEK(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX
-12)/8*3+1
2015 P2=PEEK(PEEK(VARPTR(J$(V,P)))
+1)*PEEK(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX
-12)/8*3+2
2020 FIVAL(CHR$(P1)+CHR$(P2)>OTHE
N2200
2030 IFVAL(CHR$(P1)+CHR$(P2))<63-
YY-6)/3THEN2100
2040 FORI=0TO2:PSET(XX+I,YY),15:NE
XT:POKEPEEK(VARPTR(J$(V,P)))+1)+PE
K(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX-12)/8
*3,82
2045 POKEPEEK(VARPTR(J$(V,P))+1)+P
EEK(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX-12)
/8*3+1,32
2050 POKEPEEK(VARPTR(J$(V,P))+1)+P
EEK(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX-12)
/8*3+2,32:GOTO100
2100 J=6i-(VAL(CHR$(P1)+P1O+VAL(CH
R$(P2)+63)*3:FORI=0TO2:PSET(XX+I,
J),15:NEXT
2200 FORI=0TO2:PSET(XX+I,YY),CO(V)
:NEXT:IYY$=STR$(63-(YY-61)/3):PLAY"
VRT120L8N"+YY$
2210 POKEPEEK(VARPTR(J$(V,P))+1)+P
EEK(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX-12)
/8*3,78
2220 POKEPEEK(VARPTR(J$(V,P))+1)+P
EEK(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX-12)
/8*3+1,ASC(MID$(YY$,2,1))
2230 POKEPEEK(VARPTR(J$(V,P))+1)+P
EEK(VARPTR(J$(V,P))+2)*256+(XX-12)
/8*3+2,ASC(RIGHT$(YY$,1)):GOTO100
6000 REM
6001 REM modifier longeur notes
6002 REM
6005 A=VAL(L$)+1:GOSUB7020:IFA>64T
HENA=1
6010 L$=MID$(STR$(A),2):LINE(228,2
4)-(244,31),15,BF:PRESET(228,24):P
RINTM1,L$:RETURN
7000 REM
7001 REM modifier le tempo
7002 REM
7005 A=VAL(T$)+1:GOSUB7020:IFA>255
THENA=32
7010 T$=MID$(STR$(A),2):LINE(196,0
)-(220,7),15,BF:PRESET(196,0):PRIN
TM1,T$:RETURN
7020 IFPEEK(&HFBE8)=254THENA=A+9:R
ETURNELSERETURN
8000 REM
8001 REM modifier le volume
8002 REM
8005 A=VAL(V$(V))+1:IFA>15THENA=0
8010 V$(V)=MID$(STR$(A),2):LINE(10
,130,129)-(138,132),1,BF:LINE
(129,130)-(129,131),1,BFLINE(139,
111)-(139,112),1,BF
20300 LINE(145,111)-(148,129),1,BF
:LINE(145,130)-(151,148),1,BFLINE
(152,132)-(152,148),1,BFLINE(153,
146)-(170,148),1,BFLINE(146,149)-
(173,149),1,BFLINE(146,110)-(173,
113),1,BF
20310 LINE(171,130)-(174,148),1,BF
:LINE(165,128)-(173,131),1,BFLINE
(174,130)-(174,131),1,BFLINE(164,
129)-(164,130),1,BFLINE(174,111)-
(174,112),1,BF
20320 LINE(180,111)-(183,128),1,BF
LINE(180,128)-(187,144),1,BFLINE
(184,128)-(198,131),1,BFLINE(199,
129)-(199,130),1,BFLINE(181,149)-
(208,149),1,BFLINE(180,145)-(208,
148),1,BFLINE(209,146)-(209,148),
1,BFLINE(181,110)-(208,113),1,BF
20330 LINE(209,111)-(209,112),1,BF
:PSET(182,131),1:PRESET(184,129),1
20340 LINE(215,111)-(218,128),1,BF
:LINE(215,128)-(222,148),1,BFLINE
(216,149)-(221,149),1,BFLINE(216,
110)-(239,114),1,BFLINE(238,110)-
(240,128),1,BFLINE(222,128)-(243,
131),1,BFLINE(241,129)-(244,148),
1,BFLINE(242,149)-(243,149),1,BF:
PSET(240,110),4
20350 PSET(65,110),4
20360 LINE(29,175)-(30,190),1,BF:
LINE(30,174)-(32,175),1,BFLINE(3
0,190)-(32,191),1,BF:PSET(36,176)
,13:LINE(35,177)-(36,188),13,BF:PS
ET(36,189),13:LINE(39,176)-(48,177
),13,BFLINE(39,188)-(48,189),13,B
F
20370 LINE(51,174)-(53,175),13,BF:
LINE(53,175)-(54,189),13,BF:LINE(5
1,190)-(54,191),13,BF
20380 PSET(72,176),4:LINE(71,177)-
(72,188),4,BF:PSET(72,189),4:LINE(
75,176)-(85,177),4,BF:LINE(75,188)
-(85,189),4,BF:LINE(80,182)-(85,18
3),4,BF:LINE(84,184)-(85,187),4,BF
20390 PSET(91,176),7:LINE(90,177)-
(91,189),7,BF:LINE(94,176)-(103,17
7),7,BF:LINE(103,177)-(104,189),7,
BFLINE(94,183)-(102,184),7,BF
20400 LINE(112,176)-(110,189),3,BF
:LINE(113,176)-(122,177),3,BF:LINE
(122,177)-(123,189),3,BF:LINE(115,
181)-(122,189),3,BF
20410 LINE(128,176)-(129,189),11,B
F:LINE(132,176)-(141,177),11,BFLI
NE(143,177)-(142,189),11,BF:LINE(1
32,182)-(141,183),11,BF:LINE(141,1
84)-(142,188),11,BF:LINE(132,188)-
(141,189),11,BF
20420 LINE(147,176)-(148,177),9,BF
:LINE(147,181)-(148,189),9,BF:LINE
(153,176)-(154,189),8,BF:LINE(157,
176)-(166,177),8,BF:LINE(166,177)-
(167,189),8,BF
20480 LINE(180,176)-(183,177),10,B
F:LINE(184,176)-(185,189),10,BFLI
NE(190,188)-(203,189),10,BF:LINE(2
03,177)-(204,188),10,BF:LINE(191,1
8,8#V)-(124,8#V+7),15,BF:PRESET(10
,8#V):PRINTM1,V$(V):RETURN
9000 REM changer de voie
9005 LINE(60,8#V)-(68,8#V+7),15,BF
:V=A-3:PRESET(60,8#V):PRINTM1,"A";
:BEEP:GOSUB300:RETURN
10000 REM
10001 REM sprite curseur, notes
10002 REM
10010 DATA96,144,96,,,,,,
10055 DATALA,SLb,SI,DO,DOW,RE,MIb,
MI,FA,FAW,SOL,LAb
10100 DATARE,MIb,MI,FA,FAW,SOL,LAb
,LA,SIb,SI,DO,DOW
20000 REM
20001 REM   ecran initial
20002 REM
20005 CLS:FORI=1TO2:OPEN"grp:"FORO
UTPUTAS1
20010 PRESET(18,0):PRINTM1,"P"RIGH
T$(STR$(P),1)
20020 PRESET(44,0):PRINTM1,"VOIE V
OLUME TEMPO:T":FORI=1TO3:PRESET(52
,8*I):PRINTM1,CHR$(64+I):PRESET(10
0,8*I):PRINTM1,"V"VV$(I):NEXT
20030 PRESET(60,8#V):PRINTM1,"*":P
RESET(196,0):PRINTM1,T$:PRESET(140
,16):PRINTM1,"LONGUEUR":PRESET(140
,24):PRINTM1,"DES NOTES:L":PRESET(
228,24):PRINTM1,L$
20040 PRESET(15,34):PRINTM1,"Menu:
ABC,V,T,L,P=page,J=jouer"
20050 PRESET(15,42):PRINTM1,"RETOU
Rplacerenlevanla note":GOSUB20200
20060 I1=61:LINE(0,I1-1)-(255,I1-1
):LINE(0,I1+43#3+1)-(255,I1+43#3+1
)
20100 GOSUB300:RETURN
20200 LINE(0,50)-(255,57),15,BF
20210 PRESET(15,50):PRINTM1,"T/L:+
Shift pour accelerer":RETURN
30000 REM
30001 REM changer de page
30002 REM
30005 LINE(0,50)-(255,57),15,BF:PR
ESET(15,50):PRINTM1,"Sur quelle pa
ge(1-9) ya-t-on ?"
30010 A=INKEY$:IFA$<"1"ORA$>"9"TH
EN30010ELSEIFP=VAL(A$)THEN30200ELS
EP=VAL(A$)
30020 LINE(12,61)-(248,190),15,BF:
FORI=12TO244STEP8:IFP()=OTHEN3010
OELSEFORJ=1TO3
30030 P1=PEEK(PEEK(VARPTR(J$(I,P)
))+1)*PEEK(VARPTR(J$(I,P))+2)*256+(I
-12)/8*3+1
30040 P2=PEEK(PEEK(VARPTR(J$(I,P)
))+1)*PEEK(VARPTR(J$(I,P))+2)*256+(I
-12)/8*3+2
30050 IFP1+P2THENA=61-(VAL(CHR$(P1
)+10+VAL(CHR$(P2))-63)*3:FORK=0TO
2:PSET(I+K,A),CO(I):NEXT
30060 NEXT:NEXT
30100 LINE(26,0)-(34,7),15,BF:PRES
ET(26,0):PRINTM1,RIGHT$(STR$(P),1)
30200 BEEP:GOSUB20200:GOTO100
40000 REM
40001 REM jouer la musique
40002 REM
40005 LINE(0,50)-(255,57),15,BF:PR
ESET(15,50):PRINTM1,"Jouer (1)La p
age ou (9)Tout ?"
40010 A$=INKEY$:IFA$="9"THEN40050E
LSEIFA$<"1"THEN40010
40020 PP=P:GOSUB40100:GOTO40060
40050 PP=1:GOSUB40200:FORPP=2TO9:G
OSUB40300:NEXT:GOSUB40120
40060 GOSUB20200:GOTO100
40100 GOSUB40200
40120 IFPLAY(0)THEN40120ELSERETURN
40200 IFP(PP)=0THENRETURNELSEFORI=
1TO3:VV$(I)="V"+V$(I)+"T"+T$+"L"+L
$:NEXT:PLAYVV$(1),VV$(2),VV$(3)
40210 IFPLAY(0)THEN40210ELSEPLAYJ$
(1,PP),J$(2,PP),J$(3,PP):RETURN
40300 IFP(PP)THENPLAYJ$(1,PP),J$(2
,PP),J$(3,PP):RETURNELSERETURN
60000 REM
61000 REM ----------
--
61001 REM RECUPERATION DE LA MUSIQ
UE
61002 REM ----------
--
61003 REM
61004 REM 1:Faire CTRL+STOP
61005 REM 2:Faire "CLS"
61006 REM 3:Soit P le numero de pa
ge
61007 REM   et V le numero de voie
.
61008 REM   faire "PRINT J$(V,P)"
61009 REM 4:Recuperer avec l'edite
ur
61010 REM   la chaine de caractere
s
61011 REM   (contenant la musique
61012 REM   pour l'instruction PLA
Y)
61013 REM   dans une ligne basic.
61014 REM ----------
61015 REM NB:La chaine ne contient
61016 REM   que les notes
61017 REM ----------
61018 REM ----------
--
61019 REM ----------
```



Suite de la page 20

```
20250 LINE(5,111)-(9,127),1,BFLIN
E(5,128)-(12,149),1,BFLINE(6,149)
-(11,149),1,BFLINE(13,128)-(23,13
1),1,BFLINE(24,129)-(24,130),1,BF
:LINE(6,110)-(33,113),1,BFLINE(34
,111)-(34,112),1,BF
20260 LINE(40,111)-(43,128),1,BFL
INE(40,128)-(47,148),1,BFLINE(41,
149)-(46,149),1,BFLINE(41,110)-(6
4,113),1,BFLINE(63,110)-(65,127),
1,BFLINE(47,128)-(68,131),1,BFLI
NE(66,129)-(69,148),1,BFLINE(67,1
49)-(68,149),1,BF
20270 LINE(75,111)-(78,129),1,BFL
INE(75,130)-(81,148),1,BFLINE(82,
131)-(82,149),1,BFLINE(83,146)-(1
00,149),1,BFLINE(76,149)-(103,149
),1,BFLINE(76,110)-(103,113),1,BF
:LINE(101,111)-(104,148),1,BF
20280 LINE(110,111)-(113,129),1,BF
LINE(110,130)-(116,148),1,BFLINE
(117,131)-(117,148),1,BFLINE(118,
146)-(135,149),1,BFLINE(111,149)-
(138,149),1,BFLINE(111,110)-(138,
113),1,BF
20290 LINE(136,130)-(139,148),1,BF
:LINE(130,129)-(138,132),1,BFLINE
(129,130)-(129,131),1,BFLINE(139,
111)-(139,112),1,BF
20300 LINE(145,111)-(148,129),1,BF
:LINE(145,130)-(151,148),1,BFLINE
(152,132)-(152,148),1,BFLINE(153,
146)-(170,148),1,BFLINE(146,149)-
(173,149),1,BFLINE(146,110)-(173,
113),1,BF
20310 LINE(171,130)-(174,148),1,BF
:LINE(165,128)-(173,131),1,BFLINE
(174,130)-(174,131),1,BFLINE(164,
129)-(164,130),1,BFLINE(174,111)-
(174,112),1,BF
20320 LINE(180,111)-(183,128),1,BF
LINE(180,128)-(187,144),1,BFLINE
(184,128)-(198,131),1,BFLINE(199,
129)-(199,130),1,BFLINE(181,149)-
(208,149),1,BFLINE(180,145)-(208,
148),1,BFLINE(209,146)-(209,148),
1,BFLINE(181,110)-(208,113),1,BF
20330 LINE(209,111)-(209,112),1,BF
:PSET(182,131),1:PRESET(184,129),1
20340 LINE(215,111)-(218,128),1,BF
:LINE(215,128)-(222,148),1,BFLINE
(216,149)-(221,149),1,BFLINE(216,
110)-(239,114),1,BFLINE(238,110)-
(240,128),1,BFLINE(222,128)-(243,
131),1,BFLINE(241,129)-(244,148),
1,BFLINE(242,149)-(243,149),1,BF:
PSET(240,110),4
20350 PSET(65,110),4
20360 LINE(29,175)-(30,190),1,BF:
LINE(30,174)-(32,175),1,BFLINE(3
0,190)-(32,191),1,BF:PSET(36,176)
,13:LINE(35,177)-(36,188),13,BF:PS
ET(36,189),13:LINE(39,176)-(48,177
),13,BFLINE(39,188)-(48,189),13,B
F
20370 LINE(51,174)-(53,175),13,BF:
LINE(53,175)-(54,189),13,BF:LINE(5
1,190)-(54,191),13,BF
20380 PSET(72,176),4:LINE(71,177)-
(72,188),4,BF:PSET(72,189),4:LINE(
75,176)-(85,177),4,BF:LINE(75,188)
-(85,189),4,BF:LINE(80,182)-(85,18
3),4,BF:LINE(84,184)-(85,187),4,BF
20390 PSET(91,176),7:LINE(90,177)-
(91,189),7,BF:LINE(94,176)-(103,17
7),7,BF:LINE(103,177)-(104,189),7,
BFLINE(94,183)-(102,184),7,BF
20400 LINE(112,176)-(110,189),3,BF
:LINE(113,176)-(122,177),3,BF:LINE
(122,177)-(123,189),3,BF:LINE(115,
181)-(122,189),3,BF
20410 LINE(128,176)-(129,189),11,B
F:LINE(132,176)-(141,177),11,BFLI
NE(143,177)-(142,189),11,BF:LINE(1
32,182)-(141,183),11,BF:LINE(141,1
84)-(142,188),11,BF:LINE(132,188)-
(141,189),11,BF
20420 LINE(147,176)-(148,177),9,BF
:LINE(147,181)-(148,189),9,BF:LINE
(153,176)-(154,189),8,BF:LINE(157,
176)-(166,177),8,BF:LINE(166,177)-
(167,189),8,BF
20480 LINE(180,176)-(183,177),10,B
F:LINE(184,176)-(185,189),10,BFLI
NE(190,188)-(203,189),10,BF:LINE(2
03,177)-(204,188),10,BF:LINE(191,1
76)-(203,177),10,BF:LINE(190,177)-
(191,183),10,BF:LINE(191,183)-(203
,184),10,BF
20490 LINE(209,177)-(210,180),10,B
F:LINE(210,176)-(219,177),10,BFLI
NE(210,181)-(219,182),10,BF:LINE(2
09,183)-(210,188),10,BF:LINE(210,1
88)-(219,189),10,BF:PSET(220,176),
10:LINE(220,177)-(221,188),10,BF:P
SET(220,189),10:LINE(221,181)-(221
,182),1
20500 LINE(226,176)-(240,177),10,B
F:LINE(239,178)-(227,182),10,BFLI
NE(228,181)-(240,182),10,BF:LINE(2
26,188)-(240,189),10,BF:PSET(239,1
82),10:LINE(239,183)-(240,188),10,
BF:PSET(239,189),10:LINE(245,188)-
(246,189),10,BF
20580 LINE(180,176)-(183,177),10,B
F:LINE(184,176)-(185,189),10,BFLI
NE(190,188)-(203,189),10,BF:LINE(2
03,177)-(204,188),10,BF:LINE(191,1
76)-(203,177),10,BF:LINE(190,177)-
(191,183),10,BF:LINE(191,183)-(203
,184),10,BF
20590 LINE(209,177)-(210,180),10,B
F:LINE(210,176)-(219,177),10,BFLI
NE(210,181)-(219,182),10,BF:LINE(2
09,183)-(210,188),10,BF:LINE(210,1
88)-(219,189),10,BF:PSET(220,176),
10:LINE(220,177)-(221,188),10,BF:P
SET(220,189),10:LINE(221,181)-(221
,182),1
20900 FORI=1TO1500:NEXT
40000 CLS:RETURN
```



D.A.O

Faites honneur ou injure aux qualités graphiques de votre MSX, par quelques étonnantes réalisations picturales.

Stéphane PIEL

Mode d'emploi :
Nécessite 32 Ko pour la sauvegarde de dessins sur cassette (transfert de la VIDEO RAM vers la RAM et inversement), ainsi qu'une manette à deux boutons de tir. Si vous ne possédez pas ce type de manette, les modifications nécessaires sont indiquées en REM (emploi de la touche F1). Si vous ne disposez que de 16 Ko RAM, vous n'aurez pas la possibilité de sauvegarder ou de charger vos oeuvres (bien fait..). Après lancement, 14 symboles s'affichent en bas de l'écran et un curseur indique la fonction en cours. Celui du milieu de l'écran pointe la place du crayon à déplacer avec la manette. Vous changez de fonction par appui sur le second bouton du joystick ou la touche F1, Dans ce cas, vous déplacez un nouveau curseur devant la fonction désirée, et validez en appuyant sur le bouton de tir. Certaines fonctions font apparaître une palette de couleurs, effectuez choix et validation. Voici de gauche à droite, les différentes fonctions :

1-Dessine un rectangle plein, en délimitant les extrémités de sa diagonale par appui sur le bouton de tir.
2-Dessine un rectangle vide de la même manière.
3-Dessine un cercle plein en déterminant son centre et un point quelconque de sa périphérie.
4-Dessine un cercle vide de la même manière.
5-Dessine une ligne brisée en reliant chaque nouveau point au point précédent.
6-Dessine une droite entre deux points déterminés.
7-Mode crayon, permet de dessiner point par point en appuyant sur le bouton de tir.
8-Permet de changer la couleur du contour de l'écran.
9-Permet de changer la couleur de fond. A déterminer avant l'exécution du dessin, effectif avec EFF.
10-Colore une zone d'écran en plaçant le curseur à l'intérieur de celle-ci.
11-EFF : effacement total du dessin après confirmation par appui sur le bouton de tir. L'appui sur le second bouton ou ESC, annule la commande.
12-A-Z : Permet d'écrire sur l'écran après entrée du message, positionnement du curseur à l'endroit voulu et appui sur le bouton de tir.
13-Mode gomme : efface ce qui se trouve sur le passage du curseur, en coloriant en couleur de fond. Si cette dernière a été changée, ce mode est assimilé à un mode "pinceau".
14-Sauvegarde ou chargement de dessins sur cassette, suivre les indications.

```
10 REM---------------------------
20 REM-   D.A.O. POUR M.S.X.    -
30 REM-      S. PIEL  1/4/85    -
40 REM---------------------------
50 REM
60 REM      ATTENTION
70 REM
80 REM Ce logiciel necessite une
90 REM manette a deux boutons de
100 REM de tir.Si vous avez une
 manette a un seul bouton de tir
110 REM   vous devez remplacer
120 REM "ONSTRIGGOSUB,,1420" par
130 REM un "ONKEYGOSUB1420" , les
140 REM"STRIG(3)ON" par "KEY(1)ON"
150 REM et les "STRIG(3)OFF" par
160 REM des "KEY(1) OFF"
170 REM   Ce programme necessite
32Koctets de RAM.Pour les versions
 16K RAM, les lignes a supprimer
sont indiquees.Vous n'aurez pas la
 possibilite d'enregistrer sur K7
 les dessins realises
180 CLEAR200,&HC5CA
190 ON STOP GOSUB 1580:STOP ON
200 GOSUB 1630 ' a supprimer pour
les versions 16K RAM
210 PI#=ATN(1)*4:OPEN "GRP:" AS 1
220 DEFINTA-Y:DEFFNR=SQR((Y-Y1)^2+
((X-X1)*1.25)^2)
230 DIMC(12):FOR I=0 TO 12:READC(I
):NEXT:DATA15,15,15,15,15,15,15,1,
4,15,15,4,4
240 GOSUB 350
250 ON STRIG GOSUB ,,,1420'a rempl
acer par ON KEY GOSUB1420 pour les
 manettes a un seul bouton de tir
260 M=6:CB=1:CF=4
270 DEFFNZ=-(-ATN((Z3/FNR)/SQR(-(Z
3/FNR)*(Z3/FNR)+1))+PI#/2)+2*PI#
280 M=6:X=128:Y=96:PUT SPRITE2,(-1
6,-16),15,1
290 PUT SPRITE1,(X-3,Y-4),C(M),2:P
UT SPRITE3,(M*16+21,169),15,3
300 STRIG(3) ON' a remplacer par
KEY(1) ON pour les manettes a un
seul bouton de tir
310 GOTO 600
320 REM---------------------------
330 REM-    PREPARATION ECRAN   -
340 REM---------------------------
350 COLOR 15,4,1:SCREEN2:LINE(0,17
6)-(255,191),7,BF:LINE(0,168)-(255
,175),1,BF
360 FOR I=1 TO 3:A$="":FOR J=1 TO
8:READA:A$=A$+CHR$(A):NEXT:SPRITE$
(I)=A$:NEXT
370 DATA 128,64,32,20,12,28,0,0,16
,16,16,238,16,16,16,0,4,4,4,31,14,
4,0,0
380 D1$="BM81,186E5D1F1D1F1D1F1E3"
:D2$="BM96,177F9"
390 D3$="BM112,183E7R5D1L5D3NR4D3N
R4D3NR4D3NR4D1NH7R5U14"
400 D4$="BM166,179R2D2R2D1R1D3G5L1
U1L1U2L3U3E5"
410 D5$="BM177,180R2F1D3ND2L4ND2U3
BM+8,-1R4D1G4D1R4BM-5,-3L1"
420 D6$="BM193,180NR2D3NR1D3R2BM+2
,-6NR2D3NR1D3BM+4,-6NR2D3NR1D3"
430 D7$="BM216,176F4NG7D4G6L2U1NE1
L1H3U1E1U1NF3E7"
440 D8$="BM225,180R10D8L1H2L4G2NR7
L1U8BM+2,+3D1R1U1L1BR5D1R1U1L1"
450 GOSUB 500
460 RETURN
470 REM---------------------------
480 REM-   AFFICHAGE DES SIGNES  -
490 REM---------------------------
500 LINE(0,176)-(255,191),7,BF:LIN
E(17,178)-STEP(10,11),1,BF
510 LINE(33,178)-STEP(10,11),1,B:C
IRCLE(54,183),6,1,,,1.25:PAINTSTEP
(0,0),1
520 CIRCLE(70,183),6,1,,,1.25:LINE
(128,177)-STEP(12,13),1,BF:LINESTE
P(-9,-10)-STEP(6,7),7,BF
530 LINE(144,177)-STEP(12,13),1,B:
LINESTEP(-9,-10)-STEP(6,7),1,BF
540 DRAW"XD1$;XD2$;XD3$;XD4$;XD5$;
XD6$;XD7$;XD8$;":PAINT(166,180),1
550 PUT SPRITE3,(M*16+21,169),15,3
560 RETURN
570 REM---------------------------
580 REM-  DEPLACEMENT  CURSEUR   -
590 REM---------------------------
600 A=STICK(1)
610 IF (A=8 OR A=1 OR A=2) AND Y>0
 THEN Y=Y-1
620 IF (A=4 OR A=5 OR A=6) AND Y<1
67 THEN Y=Y+1
630 IF (A=2 OR A=3 OR A=4) AND X<2
55 THEN X=X+1
640 IF (A=6 OR A=7 OR A=8) AND X>0
 THEN X=X-1
650 IF Y>167 THEN Y=167 ELSE IF Y<
0 THEN Y=0
660 PUT SPRITE1,(X-3,Y-4),C(M):PUT
 SPRITE3,(M*16+21,169)
670 IF STRIG(1) THEN GOSUB 680:GOT
O 600 ELSE 600
680 ON (M+1) GOTO 800,850,900,950,
1030,1080,720,720,720,1210,1320,,7
60
690 REM
700 REM    MODE CRAYON
710 REM
720 PSET(X,Y),C(6):RETURN
730 REM
740 REM    MODE GOMME
750 REM
760 LINE(X-3,Y-4)-(X+3,Y+3),CF,BF:
RETURN
770 REM
780 REM    MODE CARRE PLEIN
790 REM
800 IF D=0 THEN IF X=X1 AND Y=Y1 T
HEN RETURN ELSE X1=X:Y1=Y ELSE IF
X=X1 AND Y=Y1 THEN RETURN ELSE LIN
E(X1,Y1)-(X,Y),C(0),BF:X1=X:Y1=Y
810 D=(D+1)MOD2:RETURN
820 REM
830 REM    MODE CARRE VIDE
840 REM
850 IF D=0 THEN IF X=X1 AND Y=Y1 T
HEN RETURN ELSE X1=X:Y1=Y ELSE IF
X=X1 AND Y=Y1 THEN RETURN ELSE LIN
E(X1,Y1)-(X,Y),C(1),B:X1=X:Y1=Y
860 D=(D+1)MOD2:RETURN
870 REM
880 REM    MODE CERCLE PLEIN
890 REM
900 IF D=0 THEN X1=X:Y1=Y ELSE IF
X=X1 AND Y=Y1 THEN RETURN ELSE GOS
UB 980:CIRCLE(X1,Y1),FNR,C(2),Z1,Z
2,1.25:PAINTSTEP(0,-1),C(2):LINE(0
,168)-(255,175),1,BF
910 D=(D+1)MOD2:RETURN
920 REM
930 REM    MODE CERCLE VIDE
940 REM
950 IF D=0 THEN X1=X:Y1=Y ELSE IF
X=X1 AND Y=Y1 THEN RETURN ELSE GOS
UB 980:CIRCLE(X1,Y1),FNR,C(3),Z1,Z
2,1.25:LINE(0,168)-(255,175),1,BF
960 D=(D+1)MOD2:RETURN
970 REM CERCLES DEBORDANT ECRAN
980 IF Y1+FNR<168 THEN Z1=1E-62:Z2
=2*PI#:RETURN
990 Z3=SQR(FNR^2-(168-Y1)^2):Z1=FN
Z:Z3=-Z3:Z2=FNZ:IF M=2 THEN LINE(X
1+(Z3/1.25),167)-(X1-(Z3/1.25),167
),C(M)
1000 REM
1010 REM    MODE DROITE BRISEE
1020 REM
1030 IF D=1 THEN IF X=X1 AND Y=Y1
THEN RETURN ELSE 1040 ELSE IF D=2
THEN IF X=X1 AND Y=Y1 THEN RETURN
ELSE 1040 ELSE X1=X:Y1=Y
1040 LINE(X1,Y1)-(X,Y),C(4):X1=X:Y
1=Y:D=D+1:IF D>2 THEN D=2:RETURN E
LSE RETURN
1050 REM
1060 REM    MODE DROITE
1070 REM
1080 IF D=0 THEN IF X=X1 AND Y=Y1
THEN RETURN ELSE X1=X:Y1=Y ELSE IF
 X=X1 AND Y=Y1 THEN RETURN ELSE LI
NE(X1,Y1)-(X,Y),C(5):X1=X:Y1=Y
1090 D=(D+1)MOD2:RETURN
1100 REM
1110 REM CHANGEMENT COULEUR CONTOU
R
1120 REM
1130 COLOR ,,C(7):M=Q:RETURN
1140 REM
1150 REM   CHANGEMENT COULEUR FOND
1160 REM
1170 COLOR ,C(8):CF=C(8):M=Q:RETUR
N
1180 REM
1190 REM     MODE COLORIAGE
1200 REM
1210 LINE(0,167)-(255,167),C(9):PA
INT(X,Y),C(9):RETURN
1220 REM
1230 REM     MODE ECRITURE
1240 REM
1250 LINE(0,176)-(255,191),7,BF:CO
LOR 1
1260 DRAW"BM16,184":PRINT#1,"-> ";
:B$=""
1270 A$=INPUT$(1):IF A$<>CHR$(13)
AND LEN(B$)<27 THEN 1280 ELSE RETU
RN
1280 IF A$=CHR$(8) OR A$=CHR$(127)
 THEN 1290 ELSE 1310
1290 B$=LEFT$(B$,LEN(B$)-1):LINE(2
55,191)-(40,184),7,BF:PRINT#1,B$;
1300 GOTO 1270
1310 PRINT#1,A$;:B$=B$+A$:GOTO 127
0
1320 COLOR C(10):DRAW"BM=X;,=Y;":P
RINT#1,B$:M=6:RETURN
1330 REM
1340 REM          RETOUR
1350 REM
1360 GOSUB 500:PUT SPRITE1,(X-3,Y-
4),C(M):PUT SPRITE2,(-16,-16)
1370 STRIG(3) ON'a remplacer par
KEY(1) ON pour les manettes a un
seul bouton de tir
1380 GOTO 600
1390 REM--------------------------
1400 REM-      CHOIX OPTION      -
1410 REM--------------------------
1420 STRIG(3) OFF'a remplacer par
KEY(1) OFF pour les manettes a un
 seul bouton de tir
1425 FORI=&HF55E TO &HF660:POKEI,0
:NEXT I
1430 D=0:PUT SPRITE1,(-16,-16):N=M
:Q=M:X1=-1:Y1=-1
1440 PUT SPRITE3,(M*16+21,169):GOT
O 1460
1450 N=(N-((STICK(1)=3)*1)-((STICK
(1)=7)*13))MOD14:A$=INKEY$
1460 PUT SPRITE2,(N*16+17,169):IF
STRIG(1) THEN 1470 ELSE FOR I=0 TO
 400:NEXT:GOTO 1450
1470 M=N:IF N=12 THEN C(12)=C(Q):R
ETURN 1360
1480 IF N=11 THEN LINE(0,176)-(255
,191),7,BF:COLOR 1:DRAW"BM118,180"
:PRINT#1,"Ok ?":FOR I= 0 TO 500:NE
XT ELSE GOTO 1500
1490 IF STRIG(3) OR INKEY$=CHR$(27
) THEN GOSUB 500:GOTO 1440 ELSE IF
 STRIG(1) THEN LINE(0,0)-(255,167)
,CF,BF:GOSUB 500:RETURN 280 ELSE 1
490
1500 IF N=13 THEN GOSUB 1750'dans
  le cas d'une version 16 KRAM ,
remplacer cette ligne par "IF N=13
 THEN 1450 "
1510 LINE(0,176)-(255,1919),7,BF:N
=C(M)-1:GOSUB 1570
1520 PUT SPRITE3,((C(M)-1)*16+15,1
69):GOTO 1540
1530 N=(N-((STICK(1)=3)*1)-((STICK
(1)=7)*14))MOD15
1540 PUT SPRITE2,(N*16+9,169):IF S
TRIG(1) THEN C(M)=N+1 ELSE FOR I=
0 TO 400:NEXT:GOTO 1530
1550 IF M=7 THEN GOSUB 1130 ELSE I
F M=8 THEN GOSUB1170 ELSE IF M=10
THEN GOSUB 1250
1560 RETURN 1360
1570 FOR I=1 TO 15:LINE(16*I-6,177
)-STEP(11,14),I,BF:NEXT:RETURN
1580 COLOR 15,4,4:END
1590 REM--------------------------
1600 REM-     ROUTINES L.M.      -
1610 REM--------------------------
1620 'debut des lignes a supprimer
 pour les versions 16K RAM
1630 CK=0:RESTORE1700:FOR I=&HC5CA
 TO &HC5FF
1640 READ A$:DO=VAL("&H"+A$)
1650 POKEI,DO:CK=CK+DO
1660 NEXT I
1670 DEFUSR=&HC5CA:DEFUSR1=&HC5E5
1680 IF CK<>4701 THEN SCREEN0:PRIN
T"ERREUR DE DATAS.VERIFIEZ LES!!":
PRINT:LIST 1700-1710
1690 RESTORE:RETURN
1700 DATA F3,CD,1F,52,F5,21,00,00,
11,00,C6,01,00,15,F1,A7,20,05,CD,5
9,00,18,03,CD,45,07,C9
1710 DATA F3,CD,1F,52,F5,21,00,20,
11,00,DB,01,00,15,F1,A7,20,05,CD,5
9,00,18,03,CD,45,07,C9
1720 REM--------------------------
1730 REM-     MODE CASSETTE      -
1740 REM--------------------------
1750 L=USR(0):L=USR1(0)
1760 PUTSPRITE3,(M*16+21,169)
1770 LINE(0,0)-(255,167),4,BF
1780 COLOR 15
1790 DRAW"BM30,30":PRINT#1,"1-SAUV
EGARDE DU DESSIN"
1800 DRAW"BM30,46":PRINT#1,"2-CHAR
GEMENT D'UN DESSIN"
1810 DRAW"BM30,62":PRINT#1,"3-RETO
UR AU DESSIN"
1820 DRAW"BM60,96":PRINT#1,"VOTRE
CHOIX ?"
1830 A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>
"3"THEN 1830 ELSE ON VAL(A$) GOTO
1850,1910,1840
1840 L=USR(1):L=USR1(1):M=6:RETURN
1360
1850 GOSUB 2010
1860 MOTORON:GOSUB 2000
1870 MOTOROFF:GOSUB 1980
1880 BSAVE"CAS:"+B$,&HC600,&HEFFF
1890 GOSUB 1990
1900 GOTO 1840
1910 GOSUB 2010
1920 MOTORON:GOSUB 2000
1930 MOTOROFF:GOSUB 1970
1940 BLOAD"CAS:"+B$
1950 GOSUB 1990
1960 GOTO 1840
1970 DRAW"BM10,116":PRINT#1,"MAGNE
TO SUR PLAY PUIS <ENTER>":A$=INPUT
$(1):RETURN
1980 DRAW"BM10,116":PRINT#1,"MAGNE
TO SUR ENREG. PUIS <ENTER>":A$=INP
UT$(1):RETURN
1990 DRAW"BM10,132":PRINT#1,"MAGNE
TO SUR STOP PUIS <ENTER>":A$=INPUT
$(1):RETURN
2000 DRAW"BM10,84":PRINT#1,"POSITI
ONNEZ LA K7 PUIS <ENTER>":A$=INPUT
$(1):RETURN
2010 LINE(0,0)-(255,167),4,BF:DRAW
"BM30,60"
2020 PRINT#1,"NOM DE L'IMAGE :";:B
$=""
2030 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) T
HEN 2060 ELSE IF A$<="9" AND A$>="
0" OR A$<="Z" AND A$>="A" OR A$<="
z" AND A$>="a" THEN B$=B$+A$
2040 PRINT#1,A$;
2050 IF LEN(B$)<6 THEN 2030
2060 RETURN
2070 ' fin des lignes a supprimer
  pour les versions 16K RAM
```

ENTREE HEXADECIMALE

APPLE

Princes de l'hexadécimal, traitez vos codes avec méthode et élégance.

Rémy et Régis RINGENBACH

Mode d'emploi :
Cet utilitaire permet la Saisie des codes hexadécimaux d'un listing, avec le maximum de rapidité et le minimum d'erreurs. Voici les moyens utilisés :
1-Pour la rapidité :
-Saisie des codes à la volée sans utiliser SPACE pour les séparer.
-Mise à jour et affichage automatique de l'adresse de saisie.
-Corrections rapides.
2-Pour la sécurité :
-Validation des entrées par groupe de huit avec contrôle HEX-CHECK simultané.
-Inhibition des touches inutiles à la saisie.
-Contrôle des zones mémoire pour ne pas écraser le Basic ou le DOS.
Guide opératoire :
Suivre les indications du programme en utilisant les touches proposées par le menu. Seule la touche 'ESC' mérite une explication : elle est la touche de correction et peut servir pour annuler la (ou les) dernière(s) frappe(s), ou bien pour revenir sur la dernière série de huit codes, lorsque la valeur HEX-CHECK est incorrecte. Dans le second cas, les flèches Droite et Gauche permettent de passer ou de revenir sur chacun des huit codes. En corrigeant le dernier code, ou en utilisant la flèche à Droite au-delà de ce code, on provoque un nouveau contrôle HEX-CHECK. L'utilisation du programme est très simple, l'accent ayant été mis sur la convivialité. Les fausses manoeuvres sont évitées et de nombreux contrôles sont gérés par le programme. ATTENTION, la responsabilité de la sauvegarde est laissée à l'utilisateur.

```
10  IF  PEEK (115) +  PEEK (116)
     * 256 <  > 38000 THEN  TEXT
    : HOME : VTAB 8:A$ = "": FOR
    I = 1 TO 20:A$ = A$ + ""§": NEXT
    : PRINT A$: PRINT "Sur APPLE
     IIe, passez en clavier QWER
    TY pour une saisie plus aise
    e des chiffres ": PRINT A$: HTAB
    20: GET A$
15 DP =  PEEK (103) +  PEEK (104
    ) * 256: HIMEM: DP + 6142:FP
     =  PEEK (115) +  PEEK (116)
     * 256: GOTO 100
20  GET A$:A =  ASC (A$): RETURN

25 A = 0: FOR I = 0 TO  LEN (A$)
     - 1:J =  ASC ( MID$ (A$, LEN
    (A$) - I,1)):J = J - 48 - 7 *
    (J > 64):A = A + J * 16 ^ I:
     NEXT : RETURN
30 A(1) =  INT (A / 16):A(2) = A
     - A(1) * 16:A$ = "": FOR J =
    1 TO 2:A$ = A$ +  CHR$ (48 +
    A(J) + 7 * (A(J) > 9)): NEXT
    : RETURN
35 A$ = "": FOR I = 3 TO 0 STEP
     - 1:B =  INT (A / 16 ^ I):A
     = A - B * 16 ^ I:A$ = A$ +
     CHR$ (48 + B + 7 * (B > 9))
    : NEXT : RETURN
40  POKE 7, INT ((AD - I) / 256)
    : POKE 6,(AD - I - 256 *  PEEK
    (7)): POKE SR + 6,I: CALL SR
    :A =  PEEK (8): GOSUB 30: HTAB
    35: PRINT "($"A$")" CHR$ (7)
    ; CHR$ (7): RETURN
45  IF A < 768 OR (A > DP - 8 AND
    AD < FP) OR (A > 975 AND AD <
    2048) OR A > 38399 THEN  POP
    : GOTO 800
50  RETURN
100  TEXT : HOME : INVERSE : HTAB
    10: PRINT "ENTREE HEXADECIMA
    LE": NORMAL : HTAB 10:A = DP
    : GOSUB 35:AD$ = A$:A = FP: GOSUB
    35: PRINT "(Basic "AD$" a "A
    $")"
105  PRINT "____Saisie par group
    e de huit____ RETURN____Corr
    ections______________________
    _ESC____Groupes de codes ide
    ntiques________=____Acces au
     moniteur___________________*
    ____Sortie__________________
    ____________.": POKE 34,8: VTAB
    10
110 SR = 750: FOR I = 0 TO 16: READ
    J: POKE SR + I,J: NEXT : DATA
       160,0,177,6,200,192,7,24
    0,5,81,6,24,144,246,133,8,96

115  PRINT : PRINT "Adresse de d
    ebut (hexa) ?  ";:AD$ = ""
120  GOSUB 20: ON (A = 27) + 2 *
    (A = 13) + 3 * ((A <  > 27 AND
    A <  > 13 AND A < 48) OR (A >
    57 AND A < 65) OR (A > 70)) GOTO
    125,135,120: PRINT A$;:AD$ =
    AD$ + A$: GOTO 120
125  ON AD$ = "" GOTO 120: PRINT
     CHR$ (8)" " CHR$ (8);: IF  LEN
    (AD$) = 1 THEN AD$ = "": GOTO
    120
130 AD$ =  LEFT$ (AD$, LEN (AD$)
     - 1): GOTO 120
135  IF AD$ = "" THEN 120
140  PRINT : PRINT : PRINT :A$ =
    AD$: GOSUB 25:AD = A: GOSUB
    45:A = 40000: GOTO 200
200 Z =  FRE (0):HT =  PEEK (36)
    :VT =  PEEK (37)
205  VTAB 9: HTAB 1: PRINT  SPC(
    80): VTAB 9: HTAB 30: FLASH
    : PRINT "OPTION ?";: NORMAL
    : GET A$: VTAB 9: HTAB 30: PRINT
     SPC( 8): HTAB HT: VTAB VT
210  ON 1 + (A$ =  CHR$ (13)) +
    2 * (A$ =  CHR$ (27) AND A <
    40000) + 3 * (A$ = "*") + 4 *
    (A$ = "=") + 5 * (A$ = ".") GOTO
    205,300,400,500,600,700
300  PRINT : PRINT :A = AD + 8: GOSUB
    45:A = AD: GOSUB 35:AD$ = A$

305  PRINT AD$"-";:H = 7:B = 0:J
     = 8 * (AD / 8 -  INT (AD /
    8)): FOR I = 0 TO 7 - J
310  HTAB H + 3 * I:B = 0: GOSUB
    20: IF A = 27 THEN AD = AD -
    (I > 0):I = I - (I > 0): GOTO
    310
315  IF A < 48 OR (A > 57 AND A <
    65) OR A > 70 THEN 310
320  PRINT A$;:B = A: GOSUB 20: ON
    A < 48 OR (A > 57 AND A < 65
    ) OR A > 70 GOTO 310: PRINT
    A$" " CHR$ (7);:P = (B - 48 -
    7 * (B > 64)) * 16 + A - 48 -
    7 * (A > 64): POKE AD,P:AD =
    AD + 1: NEXT : GOSUB 40: GOTO
    200
400 H = 7
405  HTAB H: GOSUB 20: IF A = 8 THEN
    H = H - 3 * (H > 9): GOTO 40
    5
410  IF A = 21 THEN H = H + 3: ON
    1 + (H > 7 + 3 * (I - 1)) GOTO
    405,425
415  IF A < 48 OR (A > 57 AND A <
    65) OR A > 70 THEN 405
420  PRINT A$;:B = A: GOSUB 20: ON
    A < 48 OR (A > 57 AND A < 65
    ) OR A > 70 GOTO 405: PRINT
    A$" " CHR$ (7);:P = (B - 48 -
    7 * (B > 64)) * 16 + A - 48 -
    7 * (A > 64): POKE AD - I +
    (H - 7) / 3,P: IF H < 7 + 3 *
    (I - 1) THEN H = H + 3: GOTO
    405
425  GOSUB 40: GOTO 200
500  PRINT : PRINT : PRINT "Voul
    ez-vous sortir du programme
    et       passer en moniteur (
    O/N) ?";
505  GET A$: ON 1 + (A$ = "O") +
    2 * (A$ = "N") GOTO 505,510,
    515
510  PRINT : PRINT "Pour revenir
    , frappez    3D0G   (RETURN)
                        et  GOTO
    115 (RETURN)" CHR$ (7): CALL
     - 151
515  PRINT : GOTO 200
600  PRINT : PRINT :A = AD: GOSUB
    35:AD$ = A$: PRINT "Code uni
    que de "AD$" a ";:AF$ = ""
605  GOSUB 20: ON (A = 27) + 2 *
    (A = 13) + 3 * ((A <  > 27 AND
    A <  > 13 AND A < 48) OR (A >
    57 AND A < 65) OR (A > 70)) GOTO
    610,620,605: PRINT A$;:AF$ =
    AF$ + A$: GOTO 605
610  ON AF$ = "" GOTO 605: PRINT
     CHR$ (8)" " CHR$ (8);: IF  LEN
    (AF$) = 1 THEN AF$ = "": GOTO
    605
615 AF$ =  LEFT$ (AF$, LEN (AF$)
     - 1): GOTO 605
620  IF AF$ = "" THEN 605
625  HTAB 23:A$ = AF$: GOSUB 25:
    AF = A: IF A < AD THEN  PRINT
     SPC( 10); CHR$ (7); CHR$ (7
    );: HTAB 23:AF$ = "": GOTO 6
    05
630  GOSUB 45: GOSUB 35:AF$ = A$
    : PRINT AF$: PRINT "Valeur d
    u code (ESC pour annuler) : ";:
635  GOSUB 20: IF A = 27 THEN  PRINT
    : PRINT "Code abandonne":A$ =
    CHR$ (13): GOTO 655
640  IF A < 48 OR (A > 57 AND A <
    65) OR A > 70 THEN 635
645  PRINT A$;:B = A: GOSUB 20: IF
    A < 48 OR (A > 57 AND A < 65
    ) OR A > 70 THEN  PRINT  CHR$
    (8)" " CHR$ (8);: GOTO 635
650  PRINT A$; CHR$ (7):P = (B -
    48 - 7 * (B > 64)) * 16 + A -
    48 - 7 * (A > 64): FOR I = A
    D TO AF: POKE I,P: NEXT :AD =
    AF + 1: PRINT " Code introdu
    it : ";:A = P: GOSUB 30: PRINT
    A$"  "
655 A = 40000: GOTO 200
700  PRINT : PRINT "Avez-vous fi
    ni (O/N) ?";
705  GET A$: ON 1 + (A$ = "O") +
    2 * (A$ = "N") GOTO 705,710,
    115
710  PRINT : PRINT : PRINT : HTAB
    7: INVERSE : PRINT "N'OUBLIE
    Z PAS DE SAUVEGARDER": NORMAL
    : TEXT : END
300 : PRINT : PRINT : INVERSE : PRINT
    "ENTREE IMPOSSIBLE SANS DETR
    UIRE LE BASIC"; SPC( 15);"OU
     LE DOS"; SPC( 16): NORMAL
805  PRINT "Voulez-vous deplacer
     le programme Basic de la pl
    age ";: IF  PEEK (104) = 8 THEN
     PRINT "800-1FFF a 2000-37FF
     (O/N)?";: GOTO 815
810  PRINT "2000-37FF a 800-1FFF
     (O/N)?";
815  GET A$: ON 1 + (A$ = "O") +
    2 * (A$ = "N") GOTO 815,830,
    820
820  PRINT : PRINT : PRINT "Voul
    ez-vous repartir de "AD$" (O
    /N) ?";:A = 40000
825  GET A$: ON 1 + (A$ = "O") +
    2 * (A$ = "N") GOTO 825,200,
    115
830  HIMEM: 38000: POKE 103,( PEEK
    (103) = 1): POKE 104,8 + 24 *
    ( PEEK (104) = 8): POKE ( PEEK
    (104) * 256 +  PEEK (103) -
    1),0: PRINT  CHR$ (13); CHR$
    (4)"RUNENTREE HEXADECIMALE"
```

LE JUSTICIER

RUN MAN

APPLE

Joueurs masochistes, souffrez à récupérer les dollars disséminés par vos soins, dans des tableaux de votre choix farcis de pièges de votre cru.

Alain GODON

Mode d'emploi: Tapez et sauvegardez ces trois listings sous les noms "SCORE", "RUN-MAN", et "CREATE". Lancez "SCORE" avant de lancer "RUN-MAN" et n'oubliez pas de créer vos tableaux quand le programme vous le propose (les tableaux créés seront sauvegardés).

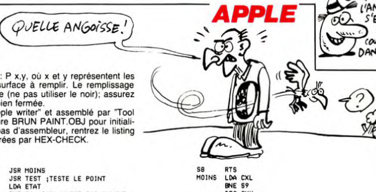
LISTING 1

```
0  REM
5  POKE  - 16368,0: CLEAR
10  ONERR  GOTO 0
50 OP = 1
55 D$ = ""
57  GOSUB 30000
59  POKE  - 16368,0
60  GOSUB 1000
70 V = 1024: HOME
100 T$ = "T":TV$ =  STR$ (OP):TS
    $ = T$ + TV$
102 VI = VI + 3: IF VI >  = 110 THEN
VI = VI - 65
105  PRINT
107  ONERR  GOTO 10000
110  PRINT D$;"BLOAD "TS$: GOSUB
    1500
112  ONERR  GOTO 0
115  GOTO 600
120  POKE  - 16368,0
130 Z =  PEEK ( - 16384) - 128
135 S =  PEEK ( - 16336):SA =  PEEK
S)
136 SD = SA + SA + SA * SA * SA *
    SA * SA * SA + SA + SA - SA -
    SA
138  FOR IJ = 1 TO VI: NEXT IJ
140  IF Z = H THEN K = 1: GOTO 2
    30
150  IF Z = B THEN K = 2: GOTO 2
    80
160  IF Z = D THEN K = 3: GOTO 3
    30
170  IF Z = G THEN K = 4: GOTO 3
    60
180  IF Z = 21 THEN 1140
200  IF Z = 18 THEN 1080
210  ON K GOTO 230,280,330,360
215  GOTO 130
220  HOME : END
230 X = V
240  IF X > 1063 AND X < 1104 THEN
    X = X + 856: GOTO 400
250  IF X > 1103 AND X < 1144 THEN
    X = X + 856: GOTO 400
260 X = X - 128
270  GOTO 400
280 X = V
290  IF X > 1919 AND X < 1960 THEN
    X = X - 856: GOTO 400
300  IF X > 1959 AND X < 2000 THEN
    X = X - 856: GOTO 400
310 X = X + 128
320  GOTO 400
330 X = V
340 X = X + 1
350  GOTO 400
```

Suite page 24

PAINT

APPLE



Programmeurs agoraphobes, comblez par ce programme le vide qui vous angoisse.

Jean HOTTERBEEX

Mode d'emploi :
Ce programme vous permet de remplir une forme fermée, simplement avec la commande suivante : P x,y, où x et y représentent les coordonnées d'un point dans la surface à remplir. Le remplissage s'effectue dans la couleur courante (ne pas utiliser le noir); assurez vous que la surface à remplir est bien fermée.
Le listing 1 a été rédigé sous "apple writer" et assemblé par "Tool kit". Une fois tapé et assemblé, faire BRUN PAINT.OBJ pour initialiser les " ". Si vous ne possédez pas d'assembleur, rentrez le listing 2 par CALL-151 et vérifiez vos entrées par HEX-CHECK.

```
***************************
*                         *
*REMPLISSAGE D'UNE SURFACE*
*                         *
*SYNTAXE: &P X,Y          *
*                         *
*X,Y:COORDONNES D'UN POINT*
*                         *
*DANS LA SURFACE          *
*                         *
***************************
;
        ORG $9600-$129 POUR QU'IL FINISSE
;                       EN 9600
;
CXL     EQU $06
CXH     EQU $07
CY      EQU $08
ETAT    EQU $09
YP      EQU $CE
YM      EQU $CF
XRL     EQU $4A
XRH     EQU $4B
DIRX    EQU $4C
CMPT    EQU $4D
CHRGET  EQU $B1
ADR     EQU $0100
HPOSN   EQU $F411
HPLOT   EQU $F457
GETINT  EQU $E105
GTBYTC  EQU $E6F5
ERROR   EQU $DEC9
;
        LDA #$4C
        STA $3F5 ;MISE EN PLACE DE &
        LDY #>PROC
        STY $3F6
        STY $73 ;ET DE HIMEM
        LDY #<PROC
        STY $3F7
        STY $74
        RTS
PROC    CMP #$50 ;EST-CE 'P' ?
        BEQ PAINT
        JMP ERROR ;NON: IMPRIME 'SYNTAX ERROR'
PAINT   JSR CHRGET
        JSR GETINT
        LDA $A0 ;LIT LES COORDONNEES DU POINT
        STA CXH
        STA ADR+5
        LDA $A1 ;ET LES STOCKE EN CXL,CXH ET CY
        STA CXL
        STA ADR+4
        JSR GTBYTC
        STX CY
        STX ADR+6
        LDA #$01
        STA CMPT
DEBUT   LDA CMPT ;TESTE LE COMPTEUR POUR SAVOIR
        BNE S0 ;SI LA SURFACE EST REMPLIE
        RTS  ;SI CMPT VAUT 0,ON A TERMINE (OUF!)
S0      LDA #$01
        STA YP
        STA YM
        STA DIRX
        LDA CMPT
        ASL A
        ASL A
        TAX
        LDA ADR,X ;CHARGE LE POINT DE DEPART
        STA CXL
        STA XRL
        LDA ADR+1,X
        STA CXH
        STA XRH
        LDA ADR+2,X
        STA CY
        DEC CMPT
DESSOU  INC CY ;TESTE LE POINT EN-DESSOUS
        JSR TEST
        LDA ETAT
        BEQ S1
        STA YP ;ICI,A VAUT FORCEMENT 1
        BNE DESSUS ;ICI,EQUIVAUT A 'JMP DESSOU'
S1      LDA YP
        BEQ DESSUS
        JSR STOCK
        LDA #$00
        STA YP
DESSUS  DEC CY ;TESTE LE POINT AU-DESSUS
        DEC CY
        JSR TEST
        LDA ETAT
        BEQ S2
        STA YM ;ICI,A VAUT FORCEMENT 1
        BNE PLOT ;ICI,EQUIVAUT A 'JMP PLOT'
S2      LDA YM
        BEQ PLOT
        JSR STOCK
        LDA #$00
        STA YM
PLOT    INC CY ;DESSINE LE POINT
        LDA CY
        LDY CXH
        LDX CXL
        JSR HPLOT
        LDA DIRX
        BMI S2.5 ;INCREMENTE OU DECREMENTE CX
        JSR PLUS ;SUIVANT QUE DIRX EST
        JMP S3 ;POSITIF OU NEGATIF
S2.5    JSR MOINS
S3      JSR TEST ;TESTE LE POINT
        LDA ETAT
        BNE S4 ;S'IL N'EST PAS ALLUME
        JMP DESSOU ;ON REPART EN 'DESSOU'
S4      LDA DIRX ;S'IL EST ALLUME
        BPL S5 ;ON CHANGE DE DIRECTION
        JMP DEBUT
S5      LDA #$FF
        STA DIRX
        LDA XRL
        STA CXL
        LDA XRH
        STA CXH
        JMP DESSOU
STOCK   INC CMPT ;CONSERVE UN POINT DE RETOUR
        LDA CMPT
        ASL A
        ASL A
        TAX
        LDA CXL
        STA ADR,X
        LDA CXH
        STA ADR+1,X
        LDA CY
        STA ADR+2,X
        RTS
SCRN    LDA CY ;SCRN HGR
        LDY CXH
        LDX CXL ;A LA FIN DE CETTE ROUTINE
        JSR HPOSN ;ETAT VAUT 1 SI LE POINT CX,CY
        LDA $30 ;EST ALLUME,0 S'IL EST ETEINT
        AND #$7F
        AND ($26),Y
        BEQ FIN
        LDA #$01
FIN     STA ETAT
        RTS
TEST    JSR SCRN ;TESTE UN POINT
        LDA ETAT
        BEQ S6 ;LE POINT EST CONSIDERE ALLUME
        RTS  ;S'IL EST EFFECTIVEMENT ALLUME,
S6      JSR PLUS ;MAIS AUSSI SI LES POINTS DE PART
        JSR SCRN ;ET D'AUTRE SONT ALLUMES
        JSR MOINS ;CECI PERMET DE TRAITER LES
        LDA ETAT ;AUTRES COULEURS QUE LE BLANC
        BNE S7 ;OU LES POINTS SONT SEULEMENT
        RTS  ;ALLUMES UNE COLONNE SUR DEUX
S7      JSR MOINS
        JSR SCRN
        JSR PLUS
        RTS
PLUS    INC CXL
        BNE S8
        INC CXH
S8      RTS
MOINS   LDA CXL
        BNE S9
        DEC CXH
S9      DEC CXL
        RTS

*
 00 01 EF D8 00
*

*BLOAD PAINT.OBJ 00 01 EF D8 00
*94D7.9600

94D7- A9                         ($A9)
94D8- 4C 8D F5 03 A0 EB 8C F6 ($06)
94E0- 03 84 73 A0 94 8C F7 03 ($B8)
94E8- 84 74 60 C9 50 F0 03 4C ($B6)
94F0- C9 DE 20 B1 00 20 05 E1 ($42)
94F8- A5 A0 85 07 8D 05 01 A5 ($AB)
9500- A1 85 06 8D 04 01 20 F5 ($7F)
9508- E6 86 08 8E 06 01 A9 01 ($49)
9510- 85 4D A5 4D D0 01 60 A9 ($38)
9518- 01 85 CE 85 CF 85 4C A5 ($6C)
9520- 4D 0A 0A AA BD 00 01 85 ($DE)
9528- 06 85 4A BD 01 01 85 07 ($F6)
9530- 85 4B BD 02 01 85 08 C6 ($3B)
9538- 4D E6 08 20 D0 95 A5 09 ($6A)
9540- F0 04 85 CE D0 0B A5 CE ($0F)
9548- F0 07 20 A3 95 A9 00 85 ($CD)
9550- CE C6 08 C6 08 20 D0 95 ($AB)
9558- A5 09 F0 04 85 CF D0 0B ($C9)
9560- A5 CF F0 07 20 A3 95 A9 ($22)
9568- 00 85 CF E6 08 A5 08 A4 ($AD)
9570- 07 A6 06 20 57 F4 A5 4C ($CD)
9578- 30 06 20 F0 95 4C 83 95 ($29)
9580- 20 F7 95 20 D0 95 A5 09 ($BB)
9588- D0 03 4C 39 95 A5 4C 10 ($CA)
9590- 03 4C 12 95 A9 FF 85 4C ($57)
9598- A5 4A 85 06 A5 4B 85 07 ($00)
95A0- 4C 39 95 E6 4D A5 4D 0A ($A9)
95A8- 0A AA A5 06 9D 00 01 A5 ($3A)
95B0- 07 9D 01 01 A5 08 9D 02 ($A8)
95B8- 01 60 A5 08 A4 07 A6 06 ($CF)
95C0- 20 11 F4 A5 30 29 7F 31 ($37)
95C8- 26 F0 02 A9 01 85 09 60 ($90)
95D0- 20 BA 95 A5 09 F0 01 60 ($32)
95D8- 20 F0 95 20 BA 95 20 F7 ($9D)
95E0- 95 A5 09 D0 01 60 20 F7 ($5F)
95E8- 95 20 BA 95 20 F0 95 60 ($BF)
95F0- E6 06 D0 02 E6 07 60 A5 ($16)
95F8- 06 D0 02 C6 07 C6 06 60 ($B5)
9600- 00                         ($00)
*BRUN HEX-CHEK 00 01 EF D8 00
*94B7.9600
```

RUN MAN

Suite de la page 23

```
360 X = V
370 X = X - 1
380  GOTO 400
390  REM    FIN
400 CE =  PEEK (X)
410  IF CE = 160 THEN  POKE V,16
    0:V = X: POKE V,189: GOTO 13
    0
420  IF CE = 164 THEN  POKE V,16
    0:V = X: POKE V,189:SC = SC +
    10: GOTO 600
430  IF CE = 171 THEN  POKE V,16
    0: CALL  - 198: GOTO 470
440  IF CE = 255 THEN  POKE V,16
    0: CALL  - 198: GOTO 500
450  IF CE = 170 THEN 530
460  POKE X,189:V = X: GOTO 130
470 SC = SC - 20
480  POKE V,189
490  GOTO 600
500 SC = SC - 5
510  POKE V,189
520  GOTO 600
530 SC = SC + 25:WC$ = "OK"
535  POKE V,160: POKE X,42: GOSUB
    8000
540  GOTO 600
600  REM
605  VTAB 23: HTAB 13: PRINT "SC
    ORE= ";: PRINT SC;" VITESSE=
    ";VI;"  "
610  IF SC <  - 200 THEN 1080
620  IF WC$ = "OK" THEN 7000
630  GOTO 130
1000  HOME
1005  VTAB 2: HTAB 11: INVERSE :
    PRINT " CHOIX DES TOUCHES "
    : NORMAL
1010  FOR I = 1 TO 4
1020  READ MV$
1030  VTAB 7: HTAB 5
1040  PRINT "TOUCHE POUR ";MV$;"
    ";: GET W$(I):O(I) =  PEEK
    (49152)
1050  NEXT I
1060 H = O(1):B = O(2):D = O(3):
    G = O(4)
1065  HOME : VTAB 2: HTAB 3: PRINT
    "VITESSE INITIALE (2 rapide/
    200 lent) ": VTAB 5: HTAB 4:
    INPUT "VOTRE CHOIX -> ";VX
    : FOR I = 1 TO 20: NEXT I
1066  IF VX < 2 OR VX > 200 THEN
    CALL  - 198: GOTO 1065
1068 VI = VX
1070  RETURN
1080  FLASH : VTAB 12: HTAB 16: SPEE
D= 50
1090  PRINT "GAME OVER": NORMAL
    : SPEED= 255: FOR X = 1 TO 2
    000: NEXT X
1095  HOME
1100  GOTO 220
1130  GOTO 70
1140  FOR I = 1 TO 50:HG =  PEEK
    ( - 16384): IF HG <  > 213 THEN
NEXT I: GOTO 600
1142 SC = SC + 50
1150  GOTO 600
1500  FOR I = 1024 TO 2039
1510 W =  PEEK (I)
1520  IF W = 189 THEN 1550
1530  NEXT I
1540  PRINT "TABLEAU IMPOSSIBLE"
    :OP = OP + 1: GOTO 70
1550 V = I: RETURN
2000  DATA  MONTER,DESCENDRE,"AL
    LER A DROITE","ALLER A GAUCH
    E "
7000 OP = OP + 1:WC$ = "": GOTO
    70
8000  GOSUB 8040: GOTO 8030
8010  IF JK > 0 THEN  FOR X = 1 TO
    JK: NEXT :JK = 0: RETURN
8020  POKE 0,255 - PL: POKE 1,LI
    : CALL 771: RETURN
8030 PL = 61:LI = 38: GOSUB 8010
    :PL = 109: GOSUB 8010:PL = 1
    39: GOSUB 8010:PL = 157:LI =
    48: GOSUB 8010:JK = 098: GOSUB
    8010:PL = 139:LI = 58: GOSUB
    8010:PL = 157:LI = 253: GOSUB
    8010: RETURN
8040  POKE 771,173: POKE 772,48:
    POKE 773,192: POKE 774,136:
    POKE 775,208: POKE 776,4: POKE
777,198: POKE 778,1: POKE 779,240

8050  POKE 780,8: POKE 781,202: POKE
782,208: POKE 783,246: POKE 784,
    166: POKE 785,0: POKE 786,76
    : POKE 787,3: POKE 788,3: POKE
    789,96: RETURN
10000  HOME
10005  PRINT
10010  PRINT D$;"OPEN SCORE"
10020  PRINT D$;"READ SCORE"
10030  INPUT KS
10040  IF KS > SC THEN 20000
10050  PRINT D$;"CLOSE SCORE"
10060  POKE  - 16368,0: HOME : VTAB
3: HTAB 2: INPUT "VEUILLEZ ENTRER
    VOTRE NOM ->   ";NO$
10070  PRINT D$;"OPEN SCORE"
10080  PRINT D$;"WRITE SCORE"
10090 KS = SC: PRINT KS
10100  PRINT NO$
10110  PRINT D$;"CLOSE SCORE"
10120  HOME : VTAB 3: HTAB 3
10125  PRINT : INPUT "Voulez-vou
    s voir le HIGHT SCORE (O/N)
    ";RE$: IF RE$ = "O" THEN 200
    02
10126  HOME : PRINT : PRINT : PRINT

10130  PRINT NO$;" VOUS ETES RES
    SORTIS AVEC ": INVERSE : HTAB
    3: PRINT " ";SC;" ";: NORMAL
    : PRINT " DOLLARS"
10140  VTAB 9: HTAB 3: INPUT "Un
    e autre partie (O/N) ->  ";R
    E$
10150  IF RE$ = "O" THEN 59
10160  IF RE$ = "N" THEN 0
10170  CALL  - 198: GOTO 10140
20000  HOME : PRINT "VOUS ETES R
    ESORTIS AVEC ";SC;" DOLLARS"

20001  FOR I = 1 TO 4000: NEXT I
    : PRINT
20002  HOME : VTAB 2: HTAB 14: INVER
SE : PRINT " HIGHT SCORE ": NORMAL

20003  PRINT : PRINT D$;"OPEN SC
    ORE": PRINT D$;"READ SCORE":
    INPUT SC: INPUT NO$: PRINT
    D$;"CLOSE SCORE"
20004  VTAB 6: HTAB 3: PRINT NO$
    ,SC
20005  FOR I = 1 TO 5000: NEXT I

20010  PRINT : PRINT D$;" RUN RU
    N-MAN"
30000  HOME
30010  VTAB 1: HTAB 14: INVERSE
    : PRINT "            "
30020  VTAB 2: HTAB 14: PRINT "
    THE RUN MAN "
30030  VTAB 3: HTAB 14: PRINT "
             "

30040  NORMAL
30050  VTAB 12: HTAB 4
30060  PRINT " (1) Faire une par
    tie "
30070  PRINT : HTAB 4
30080  PRINT " (2) Creer un tabl
    eau "
30090  PRINT : HTAB 4
30100  PRINT " (3) Quitter le pr
    ogramme "
30110  VTAB 22: HTAB 10
30120  PRINT " VOTRE CHOIX: ";: INVE
RSE
30130  GET RE$: PRINT RE$: FOR I
    = 1 TO 300: NEXT I
30135  NORMAL
30140  IF RE$ = "1" THEN  RETURN

30150  IF RE$ = "2" THEN  PRINT
    : PRINT D$;" RUN CREATE "
30160  IF RE$ <  > "3" THEN  CALL
    - 198: GOTO 30110
30170  GOTO 220
```

LISTING 2

```
10 D$ =  CHR$ (4)
20  PRINT D$"OPEN SCORE"
30  PRINT D$"WRITE SCORE"
40  PRINT 10
50  PRINT D$"CLOSE SCORE"
```

LISTING 3

```
0 :
1  REM
2  REM  ******************
3  REM  *                *
4  REM  * CREATE, PAR A.G *
5  REM  *                *
6  REM  ******************
7  REM
8  REM
9 :
10 D$ =  CHR$ (4)
20  HOME : VTAB 1: HTAB 13: INVERSE

30  PRINT "                  ": HTAB
    13
40  PRINT " INSTRUCTIONS ": HTAB
    13
50  PRINT "                  "
60  NORMAL
70  VTAB 8: HTAB 4
75  INVERSE : PRINT "*";: NORMAL
    : PRINT " Vous deplacez le c
    urseur aves les        flech
    es "
80  PRINT : HTAB 4: INVERSE : PRINT
"*";: NORMAL : PRINT " Vous inscr
    ivez les signes (=,";: PRINT
    CHR$ (255);: PRINT ",$,*)
       en les tapant au clavier
    "
85  PRINT : HTAB 4: INVERSE : PRINT
"*";: NORMAL : PRINT " Le signe '
    ";: PRINT  CHR$ (255);: PRINT
    "' correspond a la touche
     'DEL' "
95  PRINT : HTAB 4: INVERSE : PRINT
"*";: NORMAL : PRINT " Vous effac
    er l'ecran avec CTRL-E et
       vous le sauver avec CTRL-
    S ";
100  VTAB 24: HTAB 40: GET R$
250  REM     DEBUT FAIRE  TABLEA
    U
260  HOME
270  VTAB 3: HTAB 3: INPUT "Quel
    tableau -->  ";TA$
280  FOR I = 1 TO 20: NEXT I
290  HOME
295  GOSUB 1000
300  POKE  - 16368,0:V = 2:H = 2

310  VTAB V: HTAB H
320  GET CA$:Z =  PEEK (49152)
330  IF Z > 28 THEN 470
340  IF Z = 21 THEN H = H + 1: IF
    H = 40 THEN H = 39: GOTO 310

350  IF Z = 10 THEN V = V + 1: IF
    V = 22 THEN V = 21: GOTO 310

360  IF Z = 8 THEN H = H - 1: IF
    H = 1 THEN H = 2: GOTO 310
370  IF Z = 11 THEN V = V - 1: IF
    V = 1 THEN V = 2: GOTO 310
380  IF Z = 19 THEN 415
390  IF Z = 5 THEN  HOME : GOTO
    295
410  GOTO 310
415  ONERR  GOTO 2000
420  PRINT :T$ = "T":TS$ = T$ +
    TA$: PRINT D$;"BSAVE "TS$",A
    1024,L1024"
425  PRINT D$;" LOCK "TS$
430  HOME : VTAB 3: HTAB 2
440  PRINT : PRINT : HTAB 3: PRINT
    "Le tableau ";TS$;" est sauv
    e"
450  FOR J = 1 TO 2000: NEXT J
460  PRINT : PRINT D$;" RUN RUN-
    MAN"
470  REM   AFFICHAGE DES SIGNES
480  IF Z = 127 OR Z = 42 OR Z =
    36 OR Z = 43 OR Z = 61 OR Z =
    32 THEN 500
490  GOTO 410
500  PRINT  CHR$ (Z)
505 H = H + 1: IF H = 41 THEN H =
    2
510  GOTO 310
1000  HOME
1010  FOR I = 1 TO 40
1020  VTAB 1: HTAB I: PRINT  CHR$
    (255)
1030  NEXT I
1040  FOR I = 1 TO 40
1050  VTAB 22: HTAB I: PRINT  CHR$
    (255)
1060  NEXT I
1065  VTAB 1: HTAB 1
1070  FOR I = 1 TO 21
1080  PRINT  CHR$ (255)
1090  NEXT I
1100  FOR I = 1 TO 21
1110  VTAB I: HTAB 40: PRINT  CHR$
    (255)
1120  NEXT I
1130  RETURN
2000  REM  TABLEAU DEJA EXISTANT

2010 TA =  VAL (TA$):TA = TA + 1
    :TA$ =  STR$ (TA)
2020  GOTO 415
```

BANQUISE

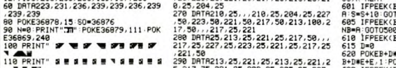
VIC 20

Remuez-vous le joystick, notre pingouin d'aujourd'hui a bien besoin d'être réchauffé.

Patrick ANGLADE

Mode d'emploi :
Une extension 3 Ko et un joystick sont nécessaires pour ce jeu glacial. Les règles sont incluses.

```
1 POKE36879,238:POKE36869,242:PRIN
T"♥"SPC(222)"■▬AITES '●I▔' ●UR"
2 PRINT"    ▪LE \AGNETO":WAIT37151
,255,62:PRINT"♥"SPC(27)"■▔,● ●▔-I0
♠-"SPC(31)
3 PRINT"COPYRIGHT(1985)"SPC(76)"■▔
-●▔/I▔"SPC(50)
4 FORR=0TO3000:NEXT
5 PRINT"   ▔ONCOCTE , ▔ENSE ,▪ ▬E
ALISE , IESTE ▔●-"SPC(51)"▔,●NGLA
DE.."
6 FORR=0TO3000:NEXT
7 PRINTSPC(74)"■▪▔¬..";
10 CLR:RESTORE
20 POKE52,28:POKE52,26
25 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PEEK
(I+25600):NEXT
30 FORI=0TO31
35 READF:POKEI+A,F:NEXT
36 RESTORE
37 FORI=0TO31:READF:NEXT:DIMP(18)
38 FORI=0TO8:READF:P(I)=F:NEXT:FOR
I=9TO14:P(I)=P(I-9):NEXT:FORI=15TO
18:P(I)=231:NEXT
40 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,127,193,253
,253,253,189,189,255
50 DATA60,66,126,24,126,153,36,36,
127,193,253,253,253,189,157,255
60 DATA223,231,236,239,239,236,239
,239,239
80 POKE36878,15:SO=36876
90 N=0:PRINT"♥♥":POKE36879,111:POK
E36869,240
100 PRINT" ▰ ▰ ▰ ▰ ▰▰ ▰▰ ▰
 ▟▙
110 PRINT" ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪
 ▪ ▪
120 PRINT" ▪ ▰ ▪ ▰ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪
 ▪ ▪
130 PRINT" ▪ ▪  ▪ ▰  ▪ ▰▪▪ ▪ ▪
 ▪ ▪
140 PRINT" ▪ ▪  ▪ ▪ ▰▪ ▪ ▪ ▪ ▪
 ▪ ▪
150 PRINT" ▰  ▪▰ ▰ ▰ ▰ ▪▰ ▰ ▪
▰"
155 PRINT
160 PRINT:PRINT"▪ ┌──────────
──   I   PAUVRE PENGO   I . I EGAR
E,VOUS DEVEZ I"
170 PRINT" I POUSSER DES BLOCS I  I
 DE GLACE(OU LES  I  I CASSER)POUR
ALI- I"
180 PRINT" I GNER LES TROIS  I  I
 INDESTRUCTIBLES  I └─────────
190 PRINT:PRINT"▙    LE TEMPS EST
        LIMITE
 A 4 MN";
200 RESTORE:FORO=0TO40:READD:NEXT
210 FORZZ=0TO96:READF,O:POKESO,F:F
ORR=0TOG*6:NEXT:NEXT:POKESO,0
220 DATA170,25,,,170,25,187,25,198
,60,187,20,198,75,,,198,25,,,198,2
5,213,25,221,60
230 DATA213,20,221,75,227,50,,,227
,25,230,25,227,25,223,25,221,25,21
7,25,221,50,,
240 DATA221,25,223,25,221,25,217,2
5,213,25,210,25,213,50,204,50,213,
50,204,25,213,25
250 DATA221,75,217,50,221,25,223,2
5,225,25,227,50,,,227,25,230,25,22
7,25,223,25
260 DATA221,25,217,25,221,50,,,221
,25,223,25,221,25,217,25,213,25,21
0,25,204,25
270 DATA210,25,,,210,25,204,25,227
,50,223,50,221,50,217,50,213,100,2
17,50,,,217,25,221
280 DATA25,213,25,221,25,217,50,,,
217,25,227,25,223,25,221,25,217,25
,221,50
290 DATA213,25,221,25,213,25,221,2
5,217,75,221,25,223,25,225,25,227,
100
300 DATA230,50,213,50,210,50,230,5
0,227,50,210,50,213,100
400 PRINT"♥":POKE36879,216:POKE368
69,255:POKE36878,15
410 FORA=0TO131:POKE7680+A,0:POKE3
8400+A,0:NEXT
420 FORA=0TO153:POKE8185-A,0:POKE3
8905-A,0:NEXT
430 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪@@@@▪A A AAAA
 A @@@@@@@A A A  AAAAA A @@@";
440 PRINT"@@@@▪A    AA A   ▪C▪ A ▪@
@@@@@@A AAA  A AAA A @@@@@@@
 A AA A A A A @@@";
450 PRINT"@@@@▪AAA       A     ▪@@@
@@@@  CAA AAAAAAAAA@@@@@@@@A
A A       @@@";
460 PRINT"@@@@▪AAA ▪C▪ A AAAA AA▪@
@@@@@A       A     A @@@";
470 FORA=7168TO7175:POKEA,255:NEXT
490 A=7933:C=30720:B=A:SO=36876:M1
=7871:M2=7950:M3=7996:IFSTHENGOTO9
00
495 TI$="000000"
500 POKEA,32:POKEB,2:POKEB+C,0:A=B
:IFVAL(TI$)>400THEN1000
510 GOSUB700:E=J0+22*J1-J2-22*J3:B
=A+E:IFJ4THEN2000
511 IFE=0THEN510
520 IFPEEK(B)=0THENB=A:GOTO500
530 IFPEEK(B)<>32THEN600
550 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪
SCORE :";S:PRINT"temPs :";va
L(TI$)
590 GOTO500
600 IFPEEK(B+E)<>32ANDPEEK(B)=1THE
NPOKEB,32:FORR=150TO140STEP-1:POKE
SO,R:NEXT
601 IFPEEK(B+E)<>32THENPOKESO,0:B=
A:S=S+10:GOTO500
605 IFPEEK(B+E)<>32ANDPEEK(B)=3THE
NB=A:GOTO500
610 IFPEEK(B)=3THEN645
615 D=0
620 POKEB+D*E,32:POKESO,242+D:POKE
B+D*E+E,1:POKEB+D*E+E+C,6
630 IFPEEK(B+D*E+2*E)<>32THENPOKES
O,0:GOTO500
640 D=D+1:GOTO620
645 D=0
650 POKEB+D*E,32:POKESO,242+D:POKE
B+D*E+E,3:POKEB+D*E+E+C,1
652 IFB+D*E=M1THENM1=B+D*E+E
653 IFB+D*E=M2THENM2=B+D*E+E
654 IFB+D*E=M3THENM3=B+D*E+E
660 IFPEEK(B+D*E+2*E)<>32THENPOKES
O,0:GOTO680
670 D=D+1:GOTO650
680 Q=(M1+M2+M3)/3
690 IFQ=M1THENQ1=ABS(M2-M1):IFQ1=1
ORQ1=22THEN800
691 IFQ=M2THENQ1=ABS(M2-M1):IFQ1=1
ORQ1=22THEN800
692 IFQ=M3THENQ1=ABS(M3-M1):IFQ1=1
ORQ1=22THEN800
695 GOTO500
700 P1=37151:P2=37152:DD=37154
710 POKEDD,127
720 P=PEEK(P2)AND128
730 J0=-(P=0)
740 POKEDD,255
750 P=PEEK(P1)
760 J1=-((PAND8)=0)
770 J2=-((PAND16)=0)
780 J3=-((PAND4)=0)
785 J4=-((PAND32)=0)
790 RETURN
800 AA$=TI$
801 FORR=0TO18:POKE36879,152:FORT=
0TO75:NEXT:POKE36879,216:FORT=0TO7
5:NEXT
805 POKESO,P(R):NEXT:POKESO,0
810 FORR=0TO14:IFPEEK(7816+R)=3THE
N850
820 IFPEEK(8014+R)=3THEN850
830 NEXT
835 FORR=0TO9:IFPEEK(7816+R*22)=3T
HEN850
838 IFPEEK(7830+R*22)=3THEN850
840 NEXT:T=5000:GOTO860
850 T=1000
860 S=S+T:PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪
▪BONUS▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪"
870 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪SCORE :";S
875 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪EN▪ ";MID$(AA$,4,1
);"▪ MN ▪";RIGHT$(AA$,2);"▪ S"
880 FORR=0TO4000:NEXT
890 FORR=7168TO7175:POKER,0:NEXT:G
OTO400
900 FORR=0TO2:X=INT(RND(0)*12)+1:Y
=INT(RND(0)*7)+1:M(R)=7839+X+22*Y
908 IFM(R)=7933THEN900
909 NEXT
911 IFM(0)=M(1)ORM(1)=M(2)ORM(0)=M
(2)THEN900
913 POKEM1+C,6:POKEM2+C,6:POKEM3+C
,6:POKEM1,1:POKEM2,1:POKEM3,1
915 M1=M(0):M2=M(1):M3=M(2)
920 POKEM1,3:POKEM2,3:POKEM3,3:POK
EM1+C,1:POKEM2+C,1:POKEM3+C,1:TI$=
AA$:GOTO500
1000 POKE36869,240:POKE36879,8:PRI
NT"♥▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪TEMPS ECOULE":P
RINT"▪SCORE FINAL :";S
1005 FORR=0TO2000:NEXT
1010 IFHI<STHENHI=S
1020 PRINT"♥":POKE36879,216:POKE36
869,255
1030 FORR=0TO21:POKE7680+R,3:POKE8
164+R,3:POKE7680+R*22,3:POKE7701+R
*22,3:NEXT
1040 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪AAAAAAA▪▪
A▪▪▪▪A
AAAAAAA"
1050 PRINT"▪▪▪▪▪▪HIGHT SCORE";HI
:PRINT"▪▪DERNIER SCORE";S
1055 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪BB":PRIN
T"▪▪▪▪▪FIRE POUR JOUER"
1060 GOSUB700:IFJ4THENPOKE36875,0:
GOTO1070
1065 POKE36875,P(MM):MM=MM-1:IFMM<
0THENMM=18
1067 FORF=0TO10:NEXT:GOTO1060
1070 PRINT"♥":POKE36869,240:FORI=7
168TO7175:POKEI,0:NEXT:S=0:GOTO80
2000 AA$=TI$
2010 SS=INT(S/10):S=S-SS
2020 PRINT"♥▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪MALUS"
:PRINT"▪▪▪▪DE▪"SS
2030 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪SCORE :▪";S
2040 PRINT"▪▪▪▪▪▪EN▪ ";MID$(AA$,4,
1);"▪ MN ▪";RIGHT$(AA$,2);"▪ S"
2050 FORR=0TO4000:NEXT
2060 FORR=7168TO7175:POKER,0:NEXT:
GOTO400
```



PANIC CITY

VIC 20

Il serait facile d'abattre les insectes qui menacent votre fluide, s'il n'y avait ces foutues alertes à la bombe (?).

Pascal SUBTIL

Mode d'emploi :
Nécessité de l'extension 16 Ko. Le premier programme doit être exécuté, avant la frappe et le chargement du programme principal. Les règles sont incluses.

```
10 POKE642,32
20 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(38
866)OR128
30 POKE648,30
31 POKE36866,150
40 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,20
7:POKE633,13
50 POKE634,82:POKE635,213:POKE636,
13
60 POKE650,128
70 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS
0
```

```
0 REM ***************
1 REM * PANIC  CITY *
2 REM *             *
3 REM *PAR SUBTIL P.*
4 REM * & CAPELLE A.*
5 REM *             *
6 REM *     1985    *
7 REM *             *
8 REM * VIC-20+16KO *
9 REM ***************
10 POKE52,28:CLR
11 DIMHI(5,4),HI$(5,4),S1(91),TE(9
1)
12 GOSUB6000:GOSUB6100:GOSUB6200:G
OSUB10000
13 POKE36876,0:FORT=1TO5:FORR=1TO4
:HI$(T,R)="INCONNU":NEXTR,T
15 DATA129,129,129,153,255,153,129
,129,195,102,24,60,60,60,24,24
17 DATA0,124,124,68,68,124,124,1
24,124,68,68,124,124,40
19 DATA48,80,144,24,60,126,126,60,
56,56,16,56,56,56,56,56
21 DATA24,60,126,219,255,24,36,66,
0,0,0,255,36,136,255,36,255
22 DATA255,136,255,36,255,0,0,0,24
8,136,136,248,248,136,136,248
25 DATA126,66,66,126,24,24,126,66,
0,238,136,232,40,238,0,0
27 DATA0,238,170,174,172,234,0,0,0
,224,132,224,132,224,0,0
28 DATA60,36,60,36,60,0,60,36,60,3
6,36,0,36,52,44,36,36,0,36,40,48,4
0,36,0
29 DATA0,175,168,239,163,175,0,0
30 DATA0,0,151,210,210,178,178,151
35 GOSUB6125:GOSUB6500
40 A=7956:C=7833:B=0:I(1)=7752:I(2
)=7755
50 I(3)=7758:I(4)=7761:I(5)=7764:Z
=0:SC=0
60 FORI=1TO5:J(I)=I(I):NEXT:N=0
70 POKE650,128
100 FORT=180TO38STEP-1:POKE36865,T
:NEXT
110 POKEA,0
200 P=PEEK(197)
210 IFP=29ANDPEEK(A-1)<>10ANDPEEK(
A-1)<>9THENB=-1:GOSUB7000
220 IFP=37ANDPEEK(A+1)<>10THENB=1:
GOSUB7000
230 IFP=17ANDPEEK(A-22)<>10ANDA>CT
HENB=-22:GOSUB7000
240 IFP=33ANDA<8076THENB=22:GOSUB7
000
250 FORI=1TO5
255 IFRND(1)<PPTHEN280
256 I(I)=I(I)+22
260 IFPEEK(I(I))<>32THEN9000
265 IFI(I)>8164THEN9020
270 POKEI(I),1:POKEI(I)-22,32
280 NEXTI
310 IFZ=0ANDRND(1)<.02THENGOSUB100
0
330 IFPEEK(7881)=4THENZ=Z+.2:PRINT
"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪";INT(Z)" ":IFZ>20THEN
GOSUB1200:GOTO8000
340 IFA=7881ANDZ>0THENZ=0:SC=SC+5:
POKE36876,254:POKE36876,0:PRINT"▪
"
350 PRINT"▪▪▪▪";SC
360 GOTO200
1000 FORT=7706TO8036STEP22:POKET,2
1005 POKE36878,5
1010 POKET+22,3
1020 POKE36877,180
1050 IFT=7882THENPOKE7881,4:POKE36
878,15:POKE36877,255
1060 FORF=1TO90:NEXT
1070 POKET,32
1075 POKE36878,15
1080 NEXT
1090 POKE36877,0
1100 Z=1:POKET,32:POKET+22,32:POKE
A,0
1110 RETURN
1200 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪!!
!!!!"
1205 FORT=1TO50:POKE36865,37:POKE3
6865,39:POKE36877,140+T:NEXT
1210 POKE36865,38:POKE36877,0:RETU
RN
6000 POKE36879,8:PRINT"♥▪"
6010 PRINTSPC(6);"PANIC CITY"
6020 PRINT"▪▪▪▪"
6030 FORT=1TO3:PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪ ▪▪▪▪
":NEXT
6040 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪ ▪▪ ▪▪ ":PRINT
"▪▪▪▪▪▪▪▪      ":PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪
"
6050 FORT=1TO2:PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪ ▪▪▪▪
":NEXT
6060 PRINT"▪▪▪▪QUELQUES SECONDES S
VP"
6090 RETURN
6100 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PE
EK(I+25600):NEXT
6112 FORL=0TO151:READF:POKEA+L,F:N
EXT
6120 FORT=1TO91:READS:READTE:S1(T)
=S:TE(T)=TE:NEXTT
6125 FORT=38TO180:POKE36865,T:NEXT
6190 RETURN
6200 PRINT"♥"
6210 PRINT"ATTRAPPEZ LES INSECTES"
6220 PRINT"▪▪▪DESAMORCEZ LA BOMBE▪
"
6230 PRINT"▪▪'A' POUR MONTER"
6240 PRINT"▪▪'Z' POUR DESCENDRE"
6250 PRINT"▪▪',' POUR LA GAUCHE"
6260 PRINT"▪▪'.' POUR LA DROITE"
6270 PRINT"▪▪▪▪▪ACTIONNEZ ▪'▪SHIF
T & F1'"
6280 FORT=180TO38STEP-1:POKE36865,
T:NEXT
6290 GETA$:POKE36878,15
6300 POKE36876,200:POKE36877,130:F
ORT=1TO30:NEXT:POKE36876,0:POKE368
77,0
6310 IFA$<>"■"THEN6290
6320 RETURN
6500 PRINT"♥▪▪KLM    D:    Q";HI
(1,NI)
6510 PRINT"▪    JF  F  F  F  F"
6520 PRINT"           J"
6530 PRINT"R";NI" J"
6540 PRINT"      J"
6550 PRINT"HHI   J"
6555 PRINT"  I   J"
6557 PRINT"N I   J"
6560 PRINT"O I   J"
6564 PRINT"P I   J"
6565 PRINT"  I   J"
6566 PRINT"  I   J"
6570 PRINT"  I":PRINT"  I"
6580 PRINT"GGI"
6590 PRINT"▪▪▪▪GGGGGGGGGGGGGGGGGGG
GGGHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH"
6600 PRINT"▪   E E E E E";
6605 POKE36869,255:POKE36878,15
6606 FORT=7701TO8185STEP22:POKET,1
0:NEXT
6610 RETURN
6650 REM ************
6660 REM *          *
6670 REM *O'SUSANNAH*
6680 REM *          *
6690 REM ************
6700 DATA187,100,195,100,201,200,2
09,200,209,200,215,200
6705 DATA209,200,201,200,187,200,1
87,100,195,100
6710 DATA201,200,201,200,195,200,1
87,200,195,600,187,100,195,100
6720 DATA201,200,209,200,209,200,2
15,200
6725 DATA209,200,201,200,187,200,1
87,100,195,100,201,200,201,200,195
,200,195,200
6730 DATA187,600,187,100,195,100,2
01,200,209,200,209,200,215,200
6735 DATA209,200,201,200,187,200,1
87,200,195,100
6740 DATA201,200,201,200,195,200,1
87,200,195,600,187,100,195,100
6745 DATA201,200,209,200,209,200,2
15,200
6750 DATA209,200,201,200,187,200,1
87,100,195,100
6755 DATA201,200,201,200,195,200,1
95,200,187,800,203,400,203,400
6760 DATA215,200,215,400,215,200,2
09,200,209,200,201,200,187,200
6765 DATA195,600,187,100,195,100,2
01,200,209,200,209,200,215,200
6770 DATA209,200,201,200,187,200,1
87,100,195,100
6775 DATA201,200,201,200,195,200,1
95,200,187,800
7000 POKEA,32:A=A+B
7010 FORI=1TO5:IFI(I)=ATHENPOKEI(I
),0:I(I)=J(I):SC=SC+1:POKE36876,23
2:POKE36876,0
7022 POKEA,0
7025 NEXTI
7030 RETURN
8000 FORT=38TO180:POKE36865,T:NEXT
8001 POKE36869,240
8010 PRINT"♥"
8011 FORT=180TO38STEP-1:POKE36865,
T:NEXT
8012 FORI=1TO5:IFSC>HI(I,NI)THEN80
17
8013 NEXTI:GOTO8030
8017 INPUT"VOTRE NOM";NO$
8018 PRINT"♥▪▪"
8020 FORJ=5TOI+1STEP-1:HI(J,NI)=HI
(J-1,NI)
8022 HI$(J,NI)=HI$(J-1,NI)
8025 NEXTJ
8027 HI$(I,NI)=NO$
8028 HI(I,NI)=SC
8030 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪NIVEAU ->";NI:PR
INT
8031 FORT=1TO5
8032 PRINTTAB(4);T;" ";LEFT$(HI$(T
,NI),8):PRINT"▔",TAB(17);HI(T,NI):
PRINT
8033 NEXT
8035 GOSUB10070:POKE36876,0
8090 FORT=38TO180:POKE36865,T:NEXT
:POKE36869,255
8100 GOSUB6500:GOTO40
9000 IFI(I)=ATHENPOKEI(I),0:POKEI(
I)-22,32:I(I)=J(I):SC=SC+1:GOTO903
0
9015 IFPEEK(I(I))=5THENN=N+1:IFN=3
THEN8000
9017 POKEI(I),1
9020 POKEI(I),32:POKEI(I)-22,32:I(
I)=J(I)
9030 POKE36876,232:POKE36876,0:GOT
O320
10000 FORT=38TO180:POKE36865,T:NEX
T
10010 POKE36869,255
10020 PRINT"♥▪▪LES INSECTES SONT:
'▪▪"
10030 PRINT"▪▪▪LA BOMBE EST:▪'▪▪
▪▪"
10040 PRINT"▪▪▪VOUS ETES:▪'▪▪▪'
10050 PRINT"▪▪LA BOMBE EXPLOSE AP
RES    20 SECONDES"
10060 PRINT"▪▪PROTEGEZ LES FLUIDE
S E"
10065 FORT=180TO38STEP-1:POKE36865
,T:NEXT
10070 PRINT"▪▪▪SUIVANT LE NIVEA
U:"
10080 PRINT"▪▪▪▪▪▪ACTIONNER▪'▪F1
"
10090 PRINT"▪▪▪▪▪      ▪'▪F3▪
10100 PRINT"▪▪▪▪▪      ▪'▪F5▪'
10110 PRINT"▪▪▪▪▪      ▪'▪F7▪'
10115 FORT=1TO91:POKE36876,S1(T)
10120 GETA$
10130 IFA$="■"THENPP=.5:NI=4:RETUR
N
10140 IFA$="■"THENPP=.6:NI=3:RETUR
N
10150 IFA$="■"THENPP=.7:NI=2:RETUR
N
10160 IFA$="■"THENPP=.8:NI=1:RETUR
N
10170 FORR=1TOTE(T):NEXT:POKE36876
,0:FORR=1TO5:NEXTR
10190 NEXTT
10195 FORT=1TO2000:NEXT
10200 GOTO10115
```

SCHMURBLURP

VIC 20

Visez juste et bien, les vaisseaux qui ont l'outrecuidance de vous gâcher le paysage.

Laurent KRIEGEL

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces 2 programmes. Chargez et lancez de même (n'oubliez pas d'arrêter votre K7). Ce jeu tourne sur version de base et le joystick est indispensable.

```
1 REM******************
2 REM---SCHMURBLURP---
3 REM******************
4 REM-LAURENT KRIEGEL-
5 REM--LE 17/05/1985--
6 REM******************
7 REM---CARACTERES----
8 REM******************
9 GOSUB100
10 PRINT"□":POKE53,0:POKE54,28:POK
E55,0:POKE56,28:CLR
20 POKE36869,255:G=7168:FORI=GTOG+
512:POKEI,0:NEXT
30 FORI=G+384TOG+463:POKEI,PEEK(I+
32768-G):NEXT
50 FORI=0TO6:FORA=0TO7:READB:POKEG
+8*I+A,B:NEXT:NEXT
60 DATA,,16,8,4,1,2,,,8,16,32,12
8,64,2,1,4,8,16,,,64,128,32,16,8,
,,0
70 DATA24,24,60,36,126,255,219,129
,,,,126,,,,66,20,64,25,36,208,73,
4
80 GOTO200
90 REM******************
91 REM-----REGLES-----
92 REM-----DU JEU-----
93 REM******************
100 PRINT"□        SCMURBLURP":P
RINT:PRINT
110 PRINT"PERDU DANS LA GALAXIE S
CHMURBLURP,VOUS       N'AVEZ RIEN
DE MIEUX AFAIRE ";
120 PRINT"QUE D'ELIMINER  LES SCHM
URBLURPS QUI  VOUS BOUCHENT LA VUE
"
130 PRINT"GRACE A VOTRE CANON,  DO
NT VOUS VOYEZ LE     COLLIMATEUR.
SI VOUS NE";
140 PRINT"BOUGEZ PAS,VOUS         E
XPLOSEZ.AU 3E TABLEAU";
150 PRINT"LES SCHMURBLURPS VOUS TI
RENT DESSUS           (EXPLOSIONS NO
IRES)."
160 PRINT:PRINT:PRINT"■  FRAPPEZ U
NE TOUCHE"
170 GETA$:IFA$=""THEN170
180 RETURN
200 POKE36869,240:POKE36879,8:PRIN
T"□FAITES SHIFT/RUNSTOP":NEW

READY.

80 POKE36879,232:POKE37151,0:PA=37
151:PB=37152:RB=37154:C=7747:PRINT
"□":CO=30720:MU=100
90 POKE36869,255:POKEC,0:POKEC+1,1
:POKEC+22,2:POKEC+23,3:POKE36878,1
5
95 PRINT"  SCORE  TABLEAU   MUN
 0           1        100
"
97 SO=230:T=1:FOROB=1TO10:OJ=INT(R
ND(1)*440)+7746:POKEOJ,4
100 A=PEEK(PA):POKERB,127:B=PEEK(P
B):POKERB,255
105 GOTO200
110 POKEC,32:POKEC+1,32:POKEC+22,3
2:POKEC+23,32
115 IFA=126ANDB=247THENTE=TE+1:GOT
O120
117 TE=0
120 IFA=122THENC=C-22:SO=SO+1:IFC<
7746THENC=C+22:SO=SO-1
130 IFA=118THENC=C+22:SO=SO-1:IFC>
8162THENC=C-22:SO=SO+1
140 IFA=110THENC=C-1:IF(C-7679)/22
=INT((C-7679)/22)THENC=C+1
150 IFB=119THENC=C+1:IF(C-7701)/22
=INT((C-7701)/22)THENC=C-1
155 IFDC=CORDC=C+1ORDC=C+22ORDC=C+
23THEN600
160 POKEC+CO,6:POKEC+CO+1,6:POKEC+
CO+22,6:POKEC+CO+23,6
170 POKEC,0:POKEC+1,1:POKEC+22,2:P
OKEC+23,3
180 IFA=94THEN300
185 IFTE=20THEN600
190 POKE36876,SO:POKE36876,0:GOTO1
00
200 POKEOJ,32:J=INT(RND(1)*3)-1:K=
INT(RND(1)*L)-1:IFT=1THENOJ=OJ+22
205 OJ=OJ+J+K*22:Q=PEEK(OJ)
210 IFOJ<7746THENOJ=7746
220 IFOJ>8185THENOJ=8185
230 POKEOJ,4:POKEOJ+CO,7
240 IFT<3THEN110
250 POKEDC,32:J1=INT(RND(1)*3)-1:K
1=INT(RND(1)*3)-1
260 DC=DC+J1+K1*22
270 IFDC<7746THENDC=7746
280 IFDC>8185THENDC=8185
290 POKEDC,6:POKEDC+CO,0:GOTO110
300 MU=MU-1:PRINT"
3:POKE36879,200:FOROB=1TO10:GOTO10
    ";MU:IFMU=0THEN400
310 FORY=1TO10:POKE36877,200:FORX=
1TO20:NEXT:POKE36877,0:FORX=1TO15:
NEXT:NEXT
320 IFQ=0ORQ=1ORQ=2ORQ=3THENS=S+50
:PRINT"";S:GOTO330
325 GOTO185
330 FORX=250TO230STEP-2:POKE36877,
X:FORY=1TO100:NEXT:NEXT:POKE36877,
0
335 POKE36877,220:FORX=1TO40:NEXT:
POKE36877,0
340 POKEOJ,6:POKEOJ+CO,2:POKE36877
,200:FORX=1TO1500:NEXT:POKE36877,0
350 POKEOJ,32:OJ=INT(RND(1)*440)+7
746
390 NEXTOB
392 ONTGOTO500,510,520
400 POKE36879,8
405 PRINT"         VOUS ETES A CO
URT DE
 MUNITIONS."
410 PRINT:PRINT"  VOUS AVEZ FAILL
I A                          VOT
RE MISSION."
420 POKE36878,15:FORI=200TO192STEP
-2:POKE36875,I:FORA=1TO500:NEXT:NE
XT:FORA=1TO500:NEXT
430 POKE36875,0:PRINT"□VOULEZ VOU
S REJOUER?"
440 GETA$:IFA$=""THEN440
450 IFA$="O"THENRUN80
460 IFA$="N"THENEND
470 GOTO440
500 T=2:PRINT"             ";T:L=
0
510 T=3:PRINT"             ";T:PO
KE36879,200:MU=MU+15:FOROB=1TO10:G
OTO100
520 POKE36879,8:PRINT"         VOU
S AVEZ REUSSI VOTRE"
530 PRINT"        MISSION.
                    VOUS MONTEZ E
N GRADE."
540 FORI=150TO230:POKE36876,I:NEXT
:POKE36876,0:FORI=230TO150STEP-1:P
OKE36876,I:NEXT
550 POKE36876,0
560 FORI=140TO150STEP3:POKE36876,I
:FORX=1TO500:NEXT:POKE36876,0
570 NEXT:FORX=1TO200:NEXT
580 GOTO430
600 FORL=1TO5:POKEC+CO,2:POKEC+CO+
1,2:POKEC+CO+22,2:POKEC+CO+23,2
610 FORM=185TO235STEP2:POKE36876,M
:FORN=1TO10:NEXT:NEXT:POKE36876,0
620 POKEC+CO,6:POKEC+CO+1,6:POKEC+
CO+22,6:POKEC+CO+23,6
630 FORM=1TO100:NEXT:NEXT
640 POKEC+CO,2:POKEC+CO+1,2:POKEC+
CO+22,2:POKEC+CO+23,2
650 POKEC,6:POKEC+1,6:POKEC+22,6:P
OKEC+23,6
660 POKE36877,200:FORI=1TO1500:NEX
T:POKE36877,0:FORX=1TO2000:NEXT:PO
KE36879,8:GOTO430
```

SOS TGV

VIC 20

Vous disposez d'un hélicoptère et de 15 minutes, pour reconstruire un pont avant l'arrivée du TGV. Parviendrez-vous à éviter la catastrophe ?..

Pierre Henri BERSANI

Mode d'emploi:
Nécessite un joystick et une extension 3 Ko. Ce jeu comporte 3 tableaux que vous passez en dirigeant votre hélicoptère vers le coin supérieur (droite ou gauche selon le cas). Le premier tableau comporte le pont et un canon ennemi. Le second représente un immeuble, dans lequel un homme tente d'atteindre un tableau de commande (s'il y parvient, vous êtes cuit). Le troisième comporte un second canon, des réserves de poutrelles et un réservoir de fuel pour vous réapprovisionner.

```
1 REM **************
2 REM    SOS  TGV
3 REM  VIC-20 + 3KO
4 REM  P.H. BERSANI
5 REM **************
9 POKE51,0:POKE55,0
10 POKE52,29:POKE56,29:CLR:POKE368
69,255:POKE36879,14:FORI=7424TO767
9:POKEI,0:NEXT
15 FORI=0TO95:READA:POKEI+7432,A:N
EXT:POKE7534,63:POKE7542,254:POKE7
543,128:POKE36878,15
20 DATA1,7,141,253,159,7,2,15,192,
248,132,194,254,252,17,254,3,31,33
,67,127,63,136,127
21 DATA128,224,177,191,249,224,64,
240,0,12,254,255,30,12,12,63,0,48,
127,255,120,48,48
22 DATA252,12,12,28,47,44,14,18,27
,12,12,14,61,13,28,18,54,255,255,2
55,255,255,255,255
23 DATA255,1,3,7,15,31,63,127,255,
128,192,224,240,248,252,254,255,0,
48,48,11,7,31,31,31
30 POKE7550,127:POKE7551,1:POKE755
8,252:FORI=0TO95:READA:POKEI+7560,
A:NEXT
35 DATA0,3,0,31,63,127,255,120,0,2
55,255,192,128,0,255,63,0,255,255,
0,0,0,255,255
36 DATA0,239,239,0,0,0,239,131,0,1
92,0,248,252,254,255,30,0,255,255,
3,1,0,255,252
38 DATA8,8,8,8,8,0,0,0,64,64,32,32
,32,16,16,16,9,9,9,6,6,0,0,0,32,32
,64,64,64,128,128
39 DATA128,0,0,0,0,128,128,128,64,
0,0,0,0,16,16,16,32
50 PRINT"
51 GOSUB55:PRINT" UN PONT FERROV
IAIRE   VIENT DE S'EFFONDRER "
52 PRINT" REPAREZ-LE AVANT QUE
LE TRAIN ARRIVE":GOSUB55
53 PRINT"UTILISEZ LES TOUCHES
K O :  , Z X":PRINT"
 JOUER":GOTO800
54 POKE198,0:WAIT198,1:GOTO60
55 PRINT" 1234334334334334365":
RETURN
60 FORI=0TO43:READA:POKEI+880,A:NE
XT
65 DATA248,248,248,32,228,228,228,
228,228,228,228,228,228,228,228,22
8,228,228,32,248,248
66 DATA248,32,32,32,206,205,206,20
5,206,205,206,205,206,205,206,205,
206,205,206,205,32
67 DATA32,32
100 CLR:FORI=0TO43:POKE830+I,32:NE
XT:W=17:GOSUB600:K=7976:L=39:M=1
110 O=7894:A=7875:POKEA,35:POKEA+1
,36:TI$="000000":D=35:T=1:H=7881
120 G=0:E=PEEK(203):POKE36876,0:IF
W<=0THEN750
122 IFPEEK(A-22)=32THENIFPEEK(A-21
)=32THENPOKEA-22,D+12:POKEA-21,D+1
3
124 IFE=33THENIFT=2THENIFD=33THEN1
80
125 IFE=45THENIFPEEK(A+2)<37THENIF
PEEK(A-20)<37THENG=1:D=33
126 IFE=44THENIFPEEK(A-1)<37THENIF
PEEK(A-23)<37THENG=-1:D=35
127 IFE=52THENIFPEEK(A-44)<37THENI
FPEEK(A-43)<37THENG=-22
128 IFE=29THENIFPEEK(A+22+22*INT(S
QR(F)))<37THENIFPEEK(A+23+22*INT(S
QR(F)))<37THENG=22
129 IFE=26THEN160
130 ONTGOSUB200,300,400:POKE36877,
0
133 IFVAL(TI$)>1500THEN500
135 IFA=7810ANDG=1ANDT<3THENT=T+1:
A=7790:S=S+5:ONTGOSUB600,610,620
136 IFA=7791ANDG=-1ANDT>1THENT=T-1
:S=S+5:A=7810:ONTGOSUB600,610,620
139 IFPEEK(A-22)<49THENIFPEEK(A-21
)<49THENPOKEA-22,32:POKEA-21,32
140 ONTGOSUB200,300,400:POKE36877,
0
145 PRINT"TIME "MID$(TI$,3,2)":
"RIGHT$(TI$,2)" !UP
PRINTTAB(13)S
147 W=W-.05:POKE7729+W,32:IFA=7992
THENIFT=3THENW=17:S=S+10:POKE36876
,245:GOSUB903
148 IFE=64THEN120
150 POKEA,32:POKEA+1,32:IFF<>0THEN
POKEA+22,32:POKEA+23,32
155 A=A+G:POKEA,D:POKEA+1,D+1:IFF=
1THENPOKEA+22,250:POKEA+23,228
156 IFF=2THENPOKEA+22,206:POKEA+23
,205
159 GOTO120
160 IFF=0THENF=-(PEEK(A+22)=228)-2
*(PEEK(A+22)=206):B=B+(F=2)*(T=3):
GOTO169
165 IFF=1ANDPEEK(A+44)<>32THENF=0:
POKEA+22,228:POKEA+23,228
166 IFF=2ANDPEEK(A+44)<>32THENF=0:
S=S+50
168 POKE36876,130:FORI=0TO500:NEXT
:GOTO120
169 C=C+(F=1)*(T=3):GOTO168
180 I=A+2:J=0:POKE36876,240:POKE36
877,240
185 POKEI,198:I=I+1:J=J+1:IFPEEK(I
)>127ORJ>12THEN190
186 IFI=KTHENPOKE36879,9:POKEK,32:
K=7975:L=39:M=1:S=S+100:GOTO190
189 GOTO185
190 FORJ=A+2TOI-1:POKEJ,32:NEXT:PO
KE36879,14:GOTO120
200 IFH=7899THENPOKE7880,230:POKEH
,32:H=7880:POKE36877,200
205 POKEH,32:H=H+1:IFPEEK(H)>32AND
PEEK(H)<37THEN700
210 POKEH,196:RETURN
300 N=N+1:IFN<4THENRETURN
305 POKE36876,160:N=0:IFK=8161THEN
POKE36876,0:POKE7520,0:POKE7521,0:
GOTO320
310 POKEK,32:K=K+M:IFPEEK(K-22)<22
7THENM=-M:K=K+44:L=L-M
315 POKEK,L:POKE36876,0:RETURN
320 POKE7522,51:POKE7523,63:POKE75
24,63:GOTO700
400 IFO=7879THENPOKE7894,230:POKEO
,32:O=7894:POKE36877,200
405 POKEO,32:O=O-1:IFPEEK(O)>32AND
PEEK(O)<37THEN700
410 POKEO,196:RETURN
450 POKE36876,220:FORI=0TO300:NEXT
:POKE36876,190:FORI=0TO400
455 NEXT:POKE36876,220:FORI=0TO600
:NEXT:POKE36876,0:POKE36877,130
460 A$="1234334334334334365 ":FOR
I=0TO22:POKE781,15:POKE782,23-I:PO
KE783,0:SYS65520
465 PRINTLEFT$(A$,I):GOSUB599:NEXT
:POKE36877,0:FORI=0TO1000:NEXT:POK
E36877,240
470 FORI=0TO10:POKE36864,10:GOSUB5
98:POKE36864,14:GOSUB598:POKE36864
,12:GOSUB598
475 GOSUB598:NEXT:POKE36877,0
480 FORI=0TO15:FORJ=8035TO8145STEP
22:POKEJ+I+30720,4:POKEJ+I,PEEK(J+
I-22):POKEJ+I-22,32
485 POKE36876,220-I*2:NEXT:NEXT:PO
KE36876,0:FORI=0TO47:POKE7560+I,0:
GOSUB598:NEXT
490 PRINT""TAB(6)"9:;<  =>
<?":A$="GAMEOVR":FORI=0TO6:FORJ=0T
O7
495 POKE7624+8*I+J,PEEK(32256+J+8*
ASC(MID$(A$,I+1,1))):NEXT:NEXT
496 FORI=7679TO7625STEP-1:POKEI,PE
EK(I)ORPEEK(I-1):NEXT
499 POKE198,0:WAIT198,1:RUN
500 IFT=1THEN535
502 IFA<7812THEN520
505 POKEA,32:POKEA+1,32:IFF<>0THEN
POKEA+22,32:POKEA+23,32
510 A=A-22:POKEA,35:POKEA+1,36:POK
EA-22,47:POKEA-21,48
515 GOSUB599:GOTO500
520 FORI=ATO7790STEP-1:POKEI+2,32:
POKEI-20,32:IFF<>0THENPOKEI+24,32:
POKEI+23,32
525 POKEI,35:POKEI+1,36:POKEI-22,4
7:POKEI-21,48:GOSUB599:NEXT
530 IFT>1THENT=T-1:A=7810:ONTGOSUB
600,610,620:IFT>1THEN500
535 FORI=ATO7876STEP22:POKEI-22,32
:POKEI-21,32:POKEI+22,35:POKEI+23,
36
540 POKEI,47:POKEI+1,48:GOSUB599:G
OSUB599:NEXT
545 FORI=0TO43:IFPEEK(7988+I)=PEEK
(880+I)THENNEXT:GOTO549
546 GOTO450
549 POKE36876,220:FORI=0TO300:NEXT
:POKE36876,190:FORI=0TO400
550 NEXT:POKE36876,220:FORI=0TO600
:NEXT:POKE36876,0:POKE36877,130
555 A$="1234334334334334365 ":FOR
I=0TO23:POKE781,15:POKE782,23-I:PO
KE783,0:SYS65520
560 PRINTLEFT$(A$,I):GOSUB599:NEXT
:FORI=19TO0STEP-1:PRINT""RIGHT$(
A$,I)
565 POKE8009+I,PEEK(901+I):POKE387
30+I,1:GOSUB599:NEXT:POKE36877,0
570 PRINT""TAB(8)":;<=>?":
A$="BRAVO"+CHR$(97):FORI=0TO5:FORJ
=0TO7
575 POKE7632+8*I+J,PEEK(32256+J+8*
ASC(MID$(A$,I+1,1))):NEXT:NEXT
580 FORP=0TO5:FORI=7632TO7679:POKE
I,PEEK(I)*2:NEXT:GOSUB599:FORI=763
2TO7679
585 POKEI,PEEK(I)/2:NEXT:GOSUB599:
NEXT:A$="AGKGQ":FORI=1TO5
590 POKE36876,157+ASC(MID$(A$,I,1)
):GOSUB599:GOSUB599:NEXT:POKE36876
,0
595 POKE198,0:WAIT198,1:RUN
598 FORJ=0TO20:NEXT:RETURN
599 FORJ=0TO80:NEXT:RETURN
600 PRINT"  ))+",TA
B(19)"*)))))":FORI=0TO2:PRINT"
)))))":NEXT
601 FORI=0TO43:POKE7988+I,PEEK(830
+I):NEXT
602 PRINT"  )))
                    ":FORI=0TO3:PRINT"
))))))":NEXT
603 PRINT")))))+","         *)))
":GOSUB900:RETURN
610 IFG=1THENFORI=0TO43:POKE830+I,
PEEK(7988+I):NEXT
611 PRINT"
I":FORI=0TO4:PRINTTAB(8)"
         ":NEXT
615 POKE7974,229:POKE38694,3:POKE8
162,44:POKE8163,41:POKEK,L:GOSUB90
0:RETURN
620 PRINT"
":PRINT"
 I":PRINT"
625 PRINT" !!FUEL !":PRINT"
":PRINT"
2STEP22:FORJ=0TO2
630 POKE38636+I+J,7:NEXT:POKEI+791
6,231:POKEI+7917,214:POKEI+7918,22
9:NEXT:POKE7917,41
635 POKE7895,37:FORI=0TO9-B:POKE81
54-22*I,206:POKE8155-22*I,205:NEXT
:FORI=0TO9-C
640 POKE8151-22*I,228:POKE8152-22*
I,228:NEXT:GOSUB900:RETURN
700 POKE36877,250:FORI=0TO31:POKE7
432+I,PEEK(7432+I)AND85:POKE7528+I
,PEEK(7528+I)AND85
705 NEXT:GOSUB599:FORI=0TO31:POKE7
432+I,0:POKE7528+I,0:NEXT:POKE3687
7,0:GOTO490
750 PRINT""TAB(9)":;<=>":A
$="FUEL"+CHR$(97):FORI=0TO4:FORJ=0
TO7
755 POKE7632+8*I+J,PEEK(32256+J+8*
ASC(MID$(A$,I+1,1))):NEXT:NEXT
760 FORI=7632TO7679:POKEI,PEEK(I)O
RPEEK(I)*2:NEXT:FORI=0TO2000:NEXT:
GOTO700
800 A$="#FLFHF@CHCLC#FLFHF@C7A:B@B
:FTFOFLCQCTC:FTFQFLCFAHBLB"
810 FORQ=1TO52STEP2:A=145+ASC(MID$
(A$,Q,1)):B=ASC(MID$(A$,Q+1,1))-64
:POKE198,0:FORP=0TOB
815 GOSUB830:NEXT:IFPEEK(198)<>0TH
EN60
820 NEXT:GOTO800
830 POKE36875,A:FORI=0TO30:NEXT:PO
KE36875,0:FORI=0TO15:NEXT:RETURN
900 FORI=0TO22:POKE8164+I,41:POKE3
8884+I,5:NEXT
901 PRINT"TIME "MID$(TI$,3,2)":
"RIGHT$(TI$,2)" !UP
PRINTTAB(13)S
902 PRINT"
-FUEL
                    "
903 FORI=1TOW:POKEI+7728,226:NEXT
909 RETURN
```

BIDOUILLE, GENOUILLE ET CHOUCROUTE

C'est la galère, là. J'ai pas du tout envie d'écrire un bidouille grenouille. Est-ce parce que c'est l'été, la chaleur, je ne sais pas, mais le résultat est là : j'ai pas envie.

Des fois, je me prends à réfléchir. Qu'est-ce que j'aurais fait si je n'avais pas été grenouilleur ? J'aurais bien aimé être décolleur d'affiches. C'est un truc formidable. J'ai vu ça pour des élections : les types ont une espèce de lance qui crache de la vapeur d'eau, donc à haute température, ils passent ça sur les affiches, et hop, elles se décollent toutes seules. Après, il n'y a plus qu'à ramasser les morceaux, c'est tout mou, super agréable. Au lieu de ça, je... ah, c'est le moment d'insérer une vraie bidouille.

Sur Oric Atmos, pour stopper la plupart des programmes (et notamment Tyrann), il faut mettre en # 400 :

PHA
LDA # $ BD
STA $ 1B
LDA # $ CC
STA $ 1C
PLA
JMP $ EE22

Puis, faire DOKE # 245,# 400 et charger le programme. Une fois, qu'il est chargé, faire Control-C. C'est Devallard qui m'a envoyé ça. Merci monsieur.

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais aujourd'hui, il n'y a pas de prétexte. D'habitude, je raconte une histoire dans laquelle je glisse les bidouilles, mais j'ai pas la pêche.

Tiens, je vais vous raconter ce qui se passe en ce moment même.

Carali est à ma gauche, il dessine... je sais pas quoi, il aime pas qu'on regarde par-dessus son épaule. Il passe la journée à ne pas regarder ce que fait l'autre, c'est très dur. J'ai oublié de vous dire que...

Stop ! Bidouille !

Sur TO7-70, le fichier binaire de PV 2000 peut être récupéré par SAVEM "PV2000", 48895, 49073, 48895. Pour Business Plus et CAB de Foxel, il faut faire EXEC 1216 et STOP immédiatement, et supprimer le POKE H61A2,255, car ce POKE interrompège le programme. Et c'est signé : Maniac soft.

...que j'ai un mur en face de moi, sur lequel est scotché une liste de journaux de micro-informatique français avec leurs chiffres de ventes. Ca me rassure. Je suis face à mon traitement de textes, imprimante à ma gauche.

Sheriff (le coursier, vous le connaissez déjà) vient de secouer négligemment sa clope dans ma poubelle. Décidément, il passe sa journée à glander. Bon plan, coursier. Tiens, ça aussi, c'est un truc que j'aimerais bien faire. Surtout quand je vois comment il se démerde pour ne rien foutre. Une petite bidouille, histoire de dire qu'on est pas venus pour rien.

Pour Oric-1 et Atmos, pour avoir des vies illimitées dans les six jeux ci-dessous, il suffit de faire : The Ultra : POKE # 6B4,255

Hopper : POKE # 794,255

Centipède : POKE # 12BA,255

Ghost Gobbler : POKE # 16E,10 : POKE 10,127

Shyx : POKE # 5BDF, # EAEA

Fire Flash : POKE # 48C8, # 48CA

Tiens, à titre personnel, j'ajoute que sur Centipède si on fait POKE # 9A0, 254, on n'est plus embêté par l'araignée, et on continue.

Sur Tyrann, pour accéder à la profondeur que l'on veut, il suffit après avoir chargé le scénario de taper POKE # 2EE0,# 0A et on représente le niveau de 1 à 10, puis taper CLOAD "" et charger le jeu comme d'habitude. C'étaient les bons conseils de Richard Gervasoni.

Où en étais-je ? A mon bureau, oui. Ben, c'est tout. Voyons ce qu'il y a autour.

A ma droite, il y a un autre bureau, celui de Gérard (le boss). En ce moment, il est conjoinctement en train de : 1) mettre une nouvelle imprimante sur son ordinateur, en inventant de nouveaux dangereuses. 2) écrire l'article de la première page pour le prochain numéro. 3) résoudre un problème de programme. 4) sortir une vanne à la cantonade, qui s'esclafte. 5) boire un café, en faisant la grimace. 6) relire les textes qu'on lui amène. 7) téléphoner à un informateur officieux.

Et encore, c'est une journée calme. D'habitude, il est bien plus énervé que ça.

Intermède informatique :

Solution de l'énigme et World's End, pour Amstrad, trouvée par Didier Tonneau :

n, take bow, take arrows, n, e, n, e, n, take log, w, s, s, e, s, s, s, take stern, n, e, s, put log across chasm, e, s, s, s, w, w, take rope, e, n, climb in boat, row boat, climb out boat, n, n, n, s, s, s, open door, wear ring, enter hovel, take key, e, n, n, n, n, n, n, e, n, n, e, up, up, tie rope to projection, climb down rope, take chest, climb up rope, open lock chest, open chest, down, down, w, enter forge, give crystal to blacksmith, lay chest, take sword, s, s, w, s, w, s, e, touch rock, e, attack demons with sword, e, attack warrior with sword, e, down, attack Zarn with sword, up, s, w, n, w, blow horn, w, w, w, s, s, s, climb in boat, row boat, climb out boat, n, w, e, w, w, n, n, n, w. Ne pas oublier que de temps à autre il faut faire un "attack elf with bow" ou un "attack spider with bow" ou encore un "attack lizard with bow".

Clou est en train de passer des coups de fil derrière moi. Tout à l'heure, c'était Bombyx et là, je ne retrouve, c'est bizarre. Ils sont très silencieux, c'est pour ça. Attendez, je vais écouter de quoi ça cause. Il donne rencard à quelqu'un à St Michel, si j'ai bien compris. Mais il parle tout doucement, alors j'entends pas bien. Ah ben il est parti.

Eh, je discutais pas, là-bas ! C'est ce qui se passe réellement en ce moment ! Au fur et à mesure que ça arrive, j'écris. Sur l'instant, il ne se passe rien. Carali est en face de la fenêtre (ouverte, on crève, il fait chaud) et il a du mal à éviter le soleil. Du côté du bureau de Gérard (le chef), il ne se passe plus rien. Tiens, j'ai une idée : je vais aller lui demander ce qu'il a à nous dire. Non, il n'a rien à vous dire, désolé. Mais il est occupé à injecter des caractères dans un contrôle à son imprimante. Ca explique.

Allez, un petit truc sur Amstrad. Accrochez-vous.

C'est la façon de déplomber "Jewels of Babylon". Il faut se munir de 2 cassettes numérotées 1 et 2.

Taper le programme :

10 SYMBOL AFTER 129

20 SYMBOL 129, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255

30 MEMORY 5999

40 PRINT "VOTRE LOGO"

50 LOAD " !"

60 CALL 15500

70 RUN " !"

Puis le sauvegarder sous le nom "Jewels" sur la cassette 1. Faire NEW, et LOAD sur l'original. Attendre le Ready. Une fois qu'il s'est affiché, faire MEMORY 5999 puis LOAD "". Attendre qu'il charge un bloc binaire, puis :

POKE 40506, & E0

POKE 40507, & 2E

POKE 40508, & 4E

POKE 40509, & 11

POKE 40510, & 69

POKE 40511, & 00

CALL 40500 et appuyer...

Je m'interrompts un instant, car Franck (l'un des nos testeurs fous) vient me voir pour me demander si ça avance. Il lit par-dessus mon épaule, là. Il attend que je marque autre chose, mais je reviens à mon Amstrad.

...sur Play, on charge ainsi le module de présentation qu'n'apparait pas en faisant CAT. Placer K7 N° 1 et faire SAVE "PRESENT", B ,& 2EE0 ,& 114E

Taper ensuite ce programme, sans faire de fautes :

10 MEMORY 5999

20 LOAD " !", 20500

30 LOAD " !", 18000

40 LOAD " !", 14000

50 LOAD " !", 10000

60 LOAD " !", 6000

70 LOCATE 5,23 : PRINT "DERNIERE PARTIE"

80 LOAD " !", 39850

90 CLOSE IN

100 MEMORY 1999

110 FOR A = 0 TO 3999 : POKE 2000 + A, PEEK (39850 + A) : NEXT A

120 CLS

130 CALL 20560

Sauvegardez ça sur la cassette n° 1 par SAVE "J.BAS 2". Remprenez l'original, faites LOAD "" qui va charger un programme basic, puis :

POKE 40506, & 70

POKE 40507, & 17

POKE 40508, & B0

POKE 40509, & 48

POKE 40506, & 50

POKE 40507, & 50

POKE 40508, & 55

POKE 40509, & 4B

POKE 40510, & 69

POKE 40511, & 00

CALL 40500

C'est la dernière fois, rassurez-vous. Après chargement, faites SAVE "CODE 1", B, & 5050, & 4B55 sur la cassette n° 1. Vous pouvez alors ranger l'original et souffler un instant. Profitez-en pour faire un reset.

Une fois vos espritz recouvrés, reprenrez la seconde cassette, faites MEMORY 9999. LOAD "CODE 2", 10000.

Reprenez la n° 1 et effectuez ces sauvegardes :

SAVE "PART 2.1", B, 26000, 2560

SAVE "PART 2.2", B, 22000, 4000

SAVE "PART 2.3", B, 18000, 4000

SAVE "PART 2.4", B, 14000, 4000

SAVE "PART 2.5", B, 10000, 4000

Voilà. Revenons à nos moutons. On me pique mes stylos. Alors je suis allé dans la réserve, j'en ai pris 10, et je les ai posés sur mon bureau. Malheureusement, tout le monde vient et me dit "Je peux t'en prendre un, t'en as plein ?" Je suis devenu distributeur de stylos. Au moins, je suis sûr qu'il m'en restera un à la fin de la journée. Enfin, pas sûr, j'en ai déjà plus que cinq.

Mieux vaut d'arriver avec son sac plein de bandes dessinées. Comme d'habitude, il les étale sur le sol, les montre du doigt en disant "Ah ! Ca, c'est absolument génial ! Ah ! Ca, c'est complètement nul !" Ca pas la sens des nuances, mais nous on s'en fout, une fois qu'il est parti on récupère les BD. Ca nous arrange.

Tiens, ça faisait longtemps que j'avais rien donné sur ZX 81. C'est parti, grâce à James Chaput.

Pour Stock-car, voici un truc qui permet de ne rencontrer aucune voiture sur les 15 Kms du trajet. Arrêtez le programme une fois chargé par BREAK et entrez les lignes suivantes :

9920 FOR I = 16584 TO 16598

9930 POKE I,0

9940 NEXT I

9950 RUN

Et lancez le fonctionnement par GOTO 9920.

Je suis en train de penser à quelque chose : pendant que vous lirez ça, moi je serai... ah ben c'est con, j'ai pas encore réfléchi à l'endroit où j'irai passer mes vacances. Mais je sens déjà soleil, lon, là où il y a plein de palmiers et de vahines avec des colliers de fleurs. Et surtout, les colliers de fleurs. Sans ça, c'est pas des vacances.

Gérard vient de me tirer mon paquet de clopes. A chaque fois, il m'engueule parce que ce n'est pas sa marque. Mais je ne vais pas me mettre à fumer des lanes sous prétexte qu'il préfère ça, non ?

Tiens, en passant, si vous avez un MO5 et des bidouilles, faites POKE 8699,57, chargez le programme et vous pourrez le lister et le modifier à loisir. Qu'est-ce que je cause bien, aujourd'hui.

Le soleil est en train de se coucher. L'air de rien, c'est pas évident, d'écrire un bidouille grenouille. Ca prend du temps.

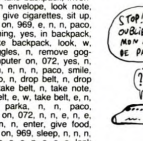
Faudrait quand même que je me dépêche, j'ai encore une mon agence de voyages. Donc, je conclus rapidement : petits amis, à la prochaine.

PS : Ah ben c'est malin, j'ai pas fait assez de texte. Je vous remuve donc, dans deux jours plus tard, avec une pêche accrue pour vous donner d'autres trucs que - ça tombe bien - je viens de recevoir.

Et attention ! Philippe Morelli vient à l'instant de m'envoyer la solution d'Amazon pour Apple. Ca tombe très bien, je la cherchais. C'est parti :

Wait, (-,-), go office, pénom, yes, no, ok, novice, go airport, open letter, take plane, miami, institute, no, enter, show letter, enter, pénom, yes, e, enter, look birdcage, take drape, pénom, open cage, open refrigerator, take medicine and fruit, give fruit, no, yes, ok, yes, yes, look room, paco, open cupboard, look cupboard, take food and look shelves, take gun, look gun, exit, no, no, no, paco, yes, go airport, buy ticket, go courtesy, yes, take backpack, inventory, open envelope, look note, go plane, give cigarettes, sit up, computer on, 969, e, n, n, paco, look, nothing, yes, in backpack, paco, take backpack, look, w, wear goggles, n, remove goggles, computer on, 072, yes, n, n, n, e, n, n, n, n, paco, smile, look, paco, n, drop belt, n, drop note, w, take belt, n, take note, n, drop belt, e, w, take belt, e, n, n, wear parka, n, n, paco, computer on, 072, n, n, e, n, e, e, n, e, n, n, n, enter, give food, computer on, 969, sleep, n, n, n, n, paco, e, e, n, n, n, e, e, look carton, open carton, take rifle, look rifle, take oar, look oar, look raft and take raft, take oar, goggles, paco, wait, w, w, look boat, repair boat, use raft, remove parka, use parka, tranquilize paco, enter boat, cross river, use oar, e, computer on, 969, sleep, n, n, n, n, n, n, e, e (à partir de là, jeu d'arcade. Récupérer l'argent en s'aidant des touches W, S, E et N ou en tapant "PADDLES" dès le début du jeu), inventory, e, e, paco, look bridge, use gun, e, e, paco, s, s, s, computer on, 969, s, wear goggles, laser on (jeu d'arcade : tuer les Hunt en s'aidant des flèches ou des touches W, E et de la barre d'espace pour tirer), 969, w, open 132, s, s, s, paco, s, up, w, enter chopper.

Voilà. Ce coup-ci, ça devrait aller. Enfin, j'espère, parce que je n'aime pas être réveillé à deux heures de l'après-midi sous un prétexte aussi futile. Laissez-moi dormir, merde !



MINITEL NOUS PREND POUR DES CONS

Les PTT se moquent des 700.000 possesseurs de minitels en leur faisant payer des factures exorbitantes. Les PTT mangent leur pain blanc. Leur objectif est d'installer deux milliards de minitels, par grands coups de slogans prônant sa gratuité ! Quelle gratuité ? Les seuls serveurs informatiques se trouvant sur le Télétel Kiosque, on est vite tenté de faire un petit calcul : 1 heure de Kiosque toutes les 45 secondes égale 1 franc la minute ! C'est pire qu'un pénomètre. 60 balles de l'heure, 600 balles pour dix heures de connexion, je vous laisse continuer, si ça vous amuse de calculer jusqu'à quel point vous vous faites arnaquer... D'autant qu'on ne reste pas 10 heures sur le Kiosque, mais bien moins et des nuits ! C'est, admettons-le, le réel moyen de communication des annnées qui commencent. Seulement, on nous prend pour des cons un peu trop facilement. Moi-même, pourtant jadis de nature et du style à regarder ma montre en murmurant "plus qu'une minute et je rentre ché...", je me suis retrouvé la bouche grande ouverte sur ma première facture. Je n'y croyais pas. Malheureusement, c'est une petite facture, comparée à d'autres. Un trou d'une brique sur votre compte en banque peut facilement se concevoir si vous monotelisez votre ligne. Et vous pourrez toujours protester, on vous répondra, poliment certes, "qu'on en a rien à cirer". Vous comprendrez mon étonnement quand je lis dans des revues "de bon goût" que le piratage c'est du vol, de la contrebande de cerveau... C'est plutôt de l'assistance à porteferuille en danger !

Je m'adresse ici à ces illustres personnages qui nous gouvernent, Monsieur Mexandeau en tête (Ministre des PTT). Comment pouvez-vous traiter des gens de voleurs (ou tout au moins en véhiculer l'idée) quand vous arnaquez les cobayes de la technologie de demain ? Mon président, dont le responsable est un ministre, exploite de la façon la plus honteuse 700.000 personnes et fait la sourde oreille devant la montée des protestations. On ne peut crier la victoire de notre industrie de pointe et oublier gentiment les pauvres imbéciles de minitellistes qui se retrouvent, moi en tête, avec des sommes inquantifiables à payer, uniquement pour avoir utilisé ces systèmes dont vous êtes si fiers (à juste titre, d'ailleurs).

La France aurait pu sans aucun doute exporter le minitel, se tailler un franc succès mondial en télématique mais elle (ou plutôt ses dirigeants) préfèrent la voir se briser les reins pour quelques dollars de plus. Quand donc cessera cette mentalité irresponsable, puérile ?

Mon minitel, je l'aurais volontiers payé, un tarif bienmisuel est parfaitement en m'aurait sans doute pas empêché de me servir de cette machine. Mais justement, en la donnant "gratuitement", les PTT se permettent de pousser le bouchon le plus loin possible et cachent la réalité aux futurs deux millions de personnes connectables.

Après tout, les PTT se veulent les champions du contact, non ? Ils devraient se faire un plaisir de dialoguer avec nous. On verra.

DEULIGNE : LE BILAN !

Après quelque chose comme une trentaine de semaines d'existence, le deuligne se prend la tête avec les statistiques ! Recordman absolu du nombre de publications, l'Apple se taille la part du lion avec onze récompenses, suivi de près par le Commodore (dix nominations), puis de Thomson (sept fois champion), d'Amstrad et d'Oric (chacun six fois vainqueur), le Canon végète (trois oscars), le Spectrum, le Texas et le ZX81 se traînent lamentablement avec deux titres chacun et enfin MSX tient haut et fort la lanterne rouge avec une seule victoire.

Seul Pierre Pilato (Apple) a eu l'insigne honneur de remporter par deux fois une récompense. Deux familles se sont regroupées pour atteindre un score identique : Laurent et François Constanty sur Commodore et Philippe et Régis Peltier sur Apple. Pour les autres gagnants, rien que de la routine : un ou deux softs suivant la catégorie de leur deuligne (humour ou sérieux).

Comme nous ne pouvions squatter tout le journal pour vous resservir l'ensemble des deulignes gagnants, j'ai effectué une sélection particulièrement subjective parmi ceux-ci. A vous de vous régaler, ou de compléter votre collection pour ceux qui avaient raté des épisodes de l'aventure deuligneuse. Ceux qui n'ont raté aucun numéro peuvent rester : quelques inédits se dissimulent subtilement dans cette page...

AMSTRAD

Jean-Philippe BLANC nous offre un moniteur pour langage machine muni d'un mode d'emploi largement plus important que le listing :

```
1 INPUT"&",A$:A$="&0"+A$:A=VAL(A$)
:DEF FN L=ASC(RIGHT$(A$,1)):IF FN
L=58 THEN WHILE FN L<>59:PRINT">";
HEX$(A,4);" ("+HEX$(PEEK(A),2);:IN
PUT") ",A$:Q=ASC(A$+" ")=45:G=ASC(
MID$(A$,1-Q,1)):U=VAL("&0"+A$):POK
E A,Q*(U-G)+U:A=A+1:WEND:RUN ELSE
T=FN L<>35
2 IF T THEN WHILE INKEY$="":PRINT
HEX$(A,4)" ";:FOR I=0 TO 7:E=PEEK(
A+1):K=E<32:G=(E-46)*K:K=E>126:D=(
E-46)*K:A$(I)=CHR$(E+G+D):PRINT HE
X$(E,2)" ";:NEXT:FOR I=0 TO 7:PRIN
T A$(I);:NEXT:A=A+8:PRINT:WEND:CAL
L &BB06:ON INKEY(18)+2 GOTO 2,1 EL
SE CALL A:CLS:RUN
```

- (adresse) liste 8 octets par 8 octets
- (adresse) : mode Edit. Permet la modification de la valeur sise à (adresse). Pour quitter l'éditeur, placez un ";" après la nouvelle valeur. Si vous ne connaissez pas le code d'un caractère, entrez-le précédé d'un "-".
- (adresse)# appel de la routine débutant à (adresse).

Toutes vos entrées doivent être faites en hexadécimal.

Christophe ALBERT lance son magnéto à la vitesse de son choix pour les sauvegardes. La valeur idéale pour X sera de l'ordre de 28, pour une fiabilité absolue à la lecture.

```
1 POKE &B8D1,0:POKE &B8D2,X
2 REM PLUS X EST PETIT PLUS LA VIT
ESSE DE SAUVEGARDE EST GRANDE
```

APPLE

Jean-Michel LUNATI casse des briques en couleur et en musique. N'oubliez pas de connecter votre joystick de course à votre micro et tentez de battre le record du testeur : 23.765.858 points (soit deux jours sans manger ni dormir !).

```
1  TEXT : HOME : PRINT "SCORE=";
   S * (37 - L): INPUT "TAILLE=
   ";L: GR :Q = 39: COLOR= 1: VLIN
   1,Q AT 0: VLIN 1,Q AT Q: COLOR=
   2: HLIN 0,Q AT 0: COLOR= 4: HLIN
   1,39 AT Q: COLOR= 3: FOR I =
   3 TO 7: HLIN 1,38 AT I * 2.3
   : NEXT :X =  RND (1) * 30 +
   5:Y =  RND (1) * 7 + 18:U =
   1:V = 1:S = 0:D = (37 - L) /
   255:E = 0:P = 1: ONERR  GOTO
   1
2  COLOR= 4: HLIN 1,38 AT Q:P =
    PDL (0) * D + 1: COLOR= 2: HLIN
   P,P + L AT Q:F =  SCRN( X +
   U,Y + V):I = F = 0:J = F = 1
   :K = F = 3 OR F = 2:G = F =
   3: COLOR= E * (E <  > 3): PLOT
   X,Y:E = F:X = X + U:Y = Y +
   V: COLOR= 9: PLOT X,Y: PRINT
    CHR$ (6 + G):U = U * (I - J
    + K *  INT ( RND (1) * 3 -
   1)) + K * (U = 0):V = V * (I
    - K + J):S = S + G: ON F /
   4 + 1 GOTO 2,1
```

Christophe BRENIERE n'hésite pas à ne rien dévoiler de l'astuce dissimulée dans son deuligne. A vous de tester la chose sous toutes les coutures pour connaître cet indicible plaisir qu'est le déballage des cadeaux.

```
1 D = 768:F = 797: GOSUB 2: CALL
   768: POKE 55048,42: PRINT "L
   isting maintenant:": LIST :D
   = 1010:F = 1012: GOSUB 2: END

2  FOR I = D TO F: READ J: POKE
   I,J: NEXT : RETURN : DATA  1
   69,0,133,74,168,169,208,133,
   75,177,74,145,74,200,208,249
   ,230,75,208,245,173,131,192,
   96,173,131,192,76,191,157,24
   ,3,166
```

Jean-Claude DEVAL n'aime pas voir les REM lui sauter au visage au moindre LIST. Celles qu'il vous propose ne laisseront apparaître que le texte, le mot-clé REM et le numéro de ligne disparaissant dans des abysses inconnues.

```
10000  FOR I = 1 TO 9:H$ = H$ +
    "H": NEXT :H1$ = H$:H2$ = H$
     + "HH": FOR I = 1 TO 33:L$ =
    L$ +  CHR$ (46): NEXT : TEXT
    : HOME : VTAB 12: HTAB 12: INVERSE
 : PRINT "REM CACHEES": GET A$: HOME
    : NORMAL : INPUT "NOM DU PRO
    GRAMME :";FILE$
10001  FOR L = 10 TO 40 STEP 10:
     PRINT : PRINT " ";L;" REM "
    ;: INVERSE : PRINT H1$;: NORMAL
    : PRINT L$;: INVERSE : PRINT
    H2$;: NORMAL : PRINT L$;: INVERSE
    : PRINT H2$;: NORMAL : PRINT
    L$;: INVERSE : PRINT "J";: NORMAL
    : PRINT : NEXT L: VTAB 2: PRINT
     CHR$ (4);"LOAD"FILE$
```

Pour mémoire, et pour une utilisation sans surprise : lancez le programme et tapez votre texte sur les points inclus dans les lignes de REM et sur eux seulement.

Philippe PELTIER vous offre une nouvelle présentation pour vos catalogues. Sachez en tirer partie, ce n'est pas courant de voir une telle qualité de programmation en deuligne.

```
1  FOR A = 768 TO 785: READ B: POKE
   A,B: NEXT : POKE 54,0: POKE
   55,3: CALL 1002: DATA 201,14
   1,240,9,32,240,253,32,16,252
   ,76,16,252,169,39,76,100,252

2  PRINT  CHR$ (4)"CATALOG"
```

CANON

Frédéric FARGEOT propose une fonction PAINT X,Y,A parfaitement opérationnelle qui, comme son nom ne l'indique absolument pas, place le caractère de code ASCII A aux coordonnées écran X,Y.

Après le Run fatidique, tapez en mode direct les instructions suivantes pour rendre fonctionnel l'ordre PAINT :
START$ = "POKE154,192 :POKE155,27"+ CHR$ (13) :OFF1

```
1 FORX=7104TO7129:READA$:POKEX,VAL
("&H"+A$):NEXT:DATACD,CC,FF,1C,7B,
32,B9,0,CF
2 DATA2C,CD,CC,FF,1C,7B,32,B8,0,CF
,2C,CD,CC,FF,7B,EF,C9
```

La mise en boîte restant une propriété totale de l'HHHHebdo, les deux comiques associés Etienne CARON et Bruno de la BOISSERIE n'ont pu réaliser que de la mise en cage. Exceptionnellement réalistes ces deux deulignes sont à emporter impérativement en vacances et à mettre en route aux alentours de minuit : les rossignols ne sont plus ce qu'ils étaient !

Etienne s'occupera de la première garde de minuit à quatre heures avec cette réalisation :

```
1 OUT244,255:OUT243,0:IFRND(1)<.5T
HEN1ELSEFORT=0TORND(1)*50+15:NEXT
2 FORA%=15TORND(1)*35+15:OUT242,A%
:NEXT:OUT242,5:GOTO1
```

Bruno se chargera du deuxième tour de quatre à huit jusqu'au lever du soleil sur la ligne bleue des Vosges :

```
10 OUT244,78:OUT243,0:X=RND(0)*15+
30:Y=RND(1)*15+30
20 S=SGN(Y-X):P=10*S:FORA=XTOY+PST
EPS:OUT242,A:NEXTA:OUT242,0:GOTO10
```

MSX

Seul primé de toute la jeune histoire des deulignes, Philippe ABALLEA avait remporté un logiciel pour son humour vaguement scatologique. Maintenant que nous sommes tous réunis ici, nous allons en profiter tous ensemble : plus il y a de fous, plus l'on rit.

```
10 CLEAR 200,&F000:POKE &FF08,0:PO
KE &FF09,&F0:FORI=&F000 TO &F019:R
EADA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI:POK
E &FF07,&C3
20 DATA CD,23,73,21,09,F0,C3,31,41
,50,52,4F,55,54,20,21,20,43,41,20,
47,41,5A,20,3F,0A,0D,00
```

SPECTRUM

Frédéric le PENNEC a sans aucun doute remporté le prix absolu du deuligne le plus long de l'histoire : deuligne d'accord, mais avec mille trois cent cinq caractères (oui oui ! 1305). Un exploit que seul un micro comme le sien pouvait supporter. Allez donc pacmaniser en pensant à lui, il vous en sera reconnaissant.

```
   1 PRINT AT 3,2;a$(3,2): BORDE
R 0: PAPER 0: INK 5: BRIGHT 1: L
ET d=d+1-(59 AND d=60): PRINT AT
 x(d-1),y(d-1);a$(x(d-1),y(d-1))
: PRINT AT x(d),y(d);"&": PRINT
AT x,y;" ": LET x=x+(INKEY$="6"
AND a$(x+1,y)<>"█")-(INKEY$="7"
AND a$(x-1,y)<>"█"): LET y=y+(IN
KEY$="8" AND a$(x,y+1)<>"█")-(IN
KEY$="5" AND a$(x,y-1)<>"█"): LE
T v=v+(1 AND a$(x,y)="*"): LET a
$(x,y)=" ": PRINT AT x,y;"@": PR
INT AT 3,24;"TEMPS ";AT 5,25;(PE
EK 23672+256*PEEK 23673)/50: IF
(x<>x(d) OR y<>y(d)) AND v<88 TH
EN GO TO 1
   2 PRINT #1;"FAIT ENTER": BORD
ER 0: PAPER 0: INK 7: PAUSE 0: P
AUSE 0: CLS : LET v=0: RESTORE :
 POKE 23672,0: POKE 23673,0: LET
 d=1: LET x=6: LET y=10: DIM x(6
0): DIM y(60): DIM a$(10,18): FO
R c=1 TO 60: READ x(c),y(c): NEX
T c: FOR c=1 TO 10: READ a$(c):
PRINT AT c,1;a$(c): NEXT c: GO T
O 1: DATA 2,2,2,3,2,4,2,5,2,6,3,
6,4,6,4,7,4,8,3,8,2,8,2,9,2,10,2
,11,2,12,2,13,2,14,2,15,2,16,2,1
7,3,17,4,17,4,16,4,15,4,14,5,14,
6,14,7,14,7,15,7,16,8,16,9,16,9,
15,9,14,9,13,9,12,8,12,7,12,6,12
,6,11,6,10,6,9,6,8,7,8,8,8,9,8,9
,7,9,6,9,5,9,4,9,3,9,2,8,2,7,2,7
,3,6,3,5,3,4,3,4,2,3,2,"[illegible]
```

TEXAS

Olivier GOGUEL n'aime pas plus les américains que leur clavier. Travailler sur un clavier QWERTY fut un tel calvaire pour lui qu'il ne put s'empêcher, à la moindre occasion, de franciser le sien.

```
1 CALL CLEAR :: E$="007C4078407C" :: CAL
L CHARPAT(65,A$,81,Q$,87,W$,90,Z$,97,A1$
,113,Q1$,119,W1$,122,Z1$):: CALL CHAR(81
,A$,87,Z$,65,Q$,90,W$)
2 CALL CHAR(113,A1$,119,Z1$,97,Q1$,122,W
1$,37,"1824"&E$,41,"300C0038447C4444",64
,"0C30"&E$,38,"300C"&E$):: ON WARNING ST
OP :: PRINT " READY QWERTY X":I/O
```

Pour accéder aux différentes lettres accentuées, n'hésitez pas un instant à taper SHIFT 2 pour obtenir un é, SHIFT 5 pour admirer un ê, SHIFT 7 pour avoir è et SHIFT 0 pour le fameux à.

THOMSON

Stéphane BLANC installe un carré de la même couleur sur son téléviseur : le seul deuligne totalement interdit aux moins de dix huit ans, aux saintes nitouche et autres curetons. Les myopes ne seront pas mieux lotis : la loupe n'est pas fournie avec le deuligne.

```
1 DEFINTI,J:LOCATE0,0,0:SCREEN7,0,0:REST
ORE:FORJ=1TO3:FORI=20004TO20364STEP40:RE
ADA$,B$:POKEI,VAL(A$):POKEI+1,VAL(B$):NE
XTI,J:RUN:DATA0,192,0,192,0,64,192,224,1
93,96,63,96,63,224,34,64,36,128,71,224
2 DATA0,192,0,192,0,64,192,192,193,192,6
2,192,63,192,34,128,36,128,71,224,0,192,
0,192,0,64,192,192,195,192,126,128,126,1
28,71,0,68,128,71,224
```

Anicet MBIDA lance sa chenille à fond la caisse sur la route des deulignes. Que tous les éditeurs qui sortent des Nibbler et autres productions de l'âge prémicro-ordinatique se retrounent dans leur tombe : leur règne vient de prendre fin sur Thomson !

```
10 IFJ=0THENCLS:SCREEN,0,0:X=18:Y=11:L=1
:N=20:BOX(0,0)-(39,23)CHR$(127),1:FORI=1
TON:LOCATERND*37,RND*22,0:COLOR4:PRINT"*
":NEXT:COLOR7:LOCATE9,24:PRINT"SCORE :";
ELSEA=STICK(0):IFA=1THENL=-1:C=0ELSEIFA=
5THENL=1:C=0ELSEIFA=3THENC=1:L=0ELSEIFA=
7THENC=-1:L=0
20 COLOR3:S=S+1:J=1:X=X+C:Y=Y+L:Z=SCREEN
(X,Y):IFZ<>32THENPLAY"DOSOP":J=0:RUNELSE
LOCATE16,24:PRINTS;:LOCATEX,Y:PRINT"o":I
FS=120ORS=260THEN D=N+8:PLAY"SISI":BOXF(
9,9)-(310,183),-1:FORI=1TOD:LOCATERND*37
,RND*22:COLOR5:PRINT"*":NEXT:N=D:X=17:Y=
11:GOTO10ELSE10
```

Bernard FABRE atteint les sommets éthérés de la bidouille graphique en switchant comme un fou entre les deux pages écran. A lui le double cocotier d'or décerné à l'unanimité : il pourra tendre son hamac entre eux deux, histoire de se reposer jusqu'à la fin de ses jours du prodigieux effort qu'il a dû fournir pour produire pareil prodige.

```
1 SCREEN1,0,0:Y=-3:FORX=0TO1:B=110:C=209
:P2=32:SCREEN,,,X:CLS:FORD=72TO183STEP8
:FORA=D TO D+8:LINE(0,A-P2+8)-(B,A-P2),Y
:LINE-(B,A),Y:LINE-(159,A+8),Y:LINE-(C,A
),Y:LINE-(C,A-P2),Y:LINE-(319,A-P2+8),Y:
P2=P2+.2:C=C+.88:B=B-.88:NEXTA:IFY=-3THE
NY=-5ELSEY=-3
2 NEXTD:Y=-5:NEXTX:X=18:CONSOLE,,1:FORA=
1TO99:Y=12+RND*18:FORB=9TO22:SCREEN,,,0
:PSET(Y,B)"*":K=STICK(0):X=X+(K=7ANDX>5)
-(K=3ANDX<31):PLAY"O1L2DO":LOCATEX,20:PR
INT" dOb ":SCREEN,,,1:S=S-(SCREEN(X+2,1
9)=42):PSET(Y,B)" ":LOCATE0,0,0:PRINT"SC
ORE:"S:NEXTB,A
```

ZX 81

Pour partir en vacances tranquillement avec Philippe CAUSSE, utilisez son chargeur de programmes pour son micro. Rien de plus simple que de taper ce deuligne qui n'y ressemble guère : la première ligne doit compter 135 caractères et vous devrez entrer les codes machine à l'aide du chargeur habituel.

```
10 REM (135 OCTETS)
20 PRINT USR 16514
16516 01 00 00 C5 06 15 ED 5F
16524 E6 1F 4F CD F5 08 3E 17
16532 D7 CD BB 02 7D FE F7 28
16540 48 FE EF 28 37 CD F2 40
16548 3A 09 41 4F 06 00 CD F5
16556 08 2A 0E 40 3E 17 BE 28
16564 10 23 BE 28 0C 36 06 18
16572 36 86 CD 00 41 C1 03 18
16580 C2 2A 0E 40 3E 17 BE 28
16588 08 11 20 00 19 22 0E 40
16596 C1 40 49 C9 3A 09 41 FE
16604 1E 30 C2 3C 32 09 41 18
16612 BC 3A 09 41 FE 00 28 B5
16620 3D 32 09 41 18 AF ED 5B
16628 0C 40 21 21 00 19 01 D6
16636 02 ED B0 C9 01 D0 01 0B
16644 78 B1 20 FB C9 00
```

Pour régler la vitesse pokez une valeur comprise entre 0 et 255 (tiens comme c'est bizarre) dans la case mémoire répondant au doux nom de 16642.

Le synthétiseur d'Emmanuel DURAND fait preuve d'une inconstance qui n'a d'égal que son originalité sans pareille. Vous allez pouvoir emm..nnuyer les voisins avec cette superbe stridence orchestrée par vos doigts.

```
1 FAST
2 RAND USR 16516
```

Après le RUN fatidique, débranchez le magnéto, poussez le son de votre télé à fond ou plus fort encore, tenez enfoncées les touches SPACE et N/L et variez à l'infini ou presque les quatre touches suivantes : 1, Q, A et SHIFT (de gauche bien sûr !).

ORIC

Claude ROBERT applique le principe royal : diviser pour régner (certains préfèrent l'union fait la force, mais pas lui). Vous naviguerez désormais à bord d'un écran divisé en deux parties égales consacrées l'une à la haute résolution et l'autre au texte.

```
 1 HIRES:TEXT:FORI=46000TO46335:PO
KEI,255:NEXT:FORI=46352TO46384:POK
EI,0:NEXT
 2 POKE704,3:FORI=1TO30:POKE48000,
0:CURSETI,I,3:CIRCLEI,1:POKE48000,
31:PRINTI;:NEXT
```

Jacques-François WADEL aime traiter et maltraiter les textes. Ce premier point ne l'empêche pas d'insister lourdement en maltraitant et les textes et les australiens qu'il accuse de vivre les pieds en haut.

```
1 DOKE#A2,49080
2 GETR$:GOTO2
```

COMMODORE

Joël FLEURY transforme le Basic 2.0 de son micro en une autre version largement plus intéressante vu qu'il offre cette fois-ci la possibilité d'indicer les instructions GOTO, GOSUB et RUN. Indicer, kézako ? Vous pourrez taper désormais dans vos programmes des lignes du style : GOSUB 22xN ou GOTO A. Le pied d'acier, indeed !

```
1 POKE88,0:POKE89,192:POKE90,0:POK
E91,192:POKE781,33:SYS41971:POKE1,
54:POKE42169,0
2 POKE43170,192:FORI=47083TO47088:
POKEI+2069,PEEK(I):NEXT:POKE49155,
76
```

Jean-Pierre LALEVEE aime tellement la musique qu'il ne supporte pas l'idée d'un lecteur de cassettes même pas capable de rendre un minimum de son. Du coup admirez le chef-d'oeuvre :

```
1 FORI=0TO20:READA:POKE49152+I,A:N
EXT:SYS49152
2 DATA173,142,2,208,15,173,13,220,
41,16,240,2,169,15,141,24,212,76,0
,192,96
```

Lancez le programme par RUN, placez une cassette de votre idole du moment, poussez le son de la télé à fond et mettez le lecteur en route en appuyant délicatement sur la touche PLAY.

Laurent GAUTHIER a transmis la maladie de Parkinson à son micro. Rassurez-vous, toutes les fonctions de la machine sont intactes même s'il n'en parait rien. A vous de voir si vous ne me croyez pas !

```
0 FORA=0TO19:READQ:POKE49201+A,Q:N
EXT:POKE56334,0:POKE789,192:POKE56
334,1
1 DATA173,22,208,41,248,133,251,16
5,205,41,7,24,101,251,141,22,208,7
6,49,234
```

Profitez de votre mois de vacances un maximum, mais n'oubliez pas d'emporter votre micro : après la sieste un petit deuligne, après l'apéro un autre et avant la pétanque un petit dernier. Vous voyez d'ici le programme ! Bisous et à Septembre.

LE VILLAGE, C'EST PAR LÀ

Vous aimez les jeux d'aventure ? Vous appréciez le graphisme soigné, l'analyse syntaxique puissante, le scénario original, les gags à tout bout de champ ? Alors n'achetez surtout pas **The Village Underworld**, le premier jeu d'aventure pour Spectrum réalisé par Orpheus. Pour le graphisme, pas de commentaire : il n'y en a pas. Le scénario brille par sa nullité absolue : vous êtes dans un village et vous devez trouver le trésor qui y est caché. L'analyse syntaxique dispose d'un dictionnaire fabuleux de quarante quatre mots, parmi lesquels ne figurent même pas Shit ou Fuck, ce qui ressemble à un oubli dramatique pour un logiciel en anglais. A éviter comme votre belle-mère. **The**

Village Underworld d'*Orpheus* pour Spectrum.

LE BON PLAN ETAIT DANS LA VALOCHE

Fallait cavaler comme un dératé pour franchir la ligne derrière laquelle se trouvait la valise du plan informatique. Was ??? Il s'agit de la sélection de quelques 80 logiciels de base qui seront distribués dans les écoles à la rentrée de septembre. Encore un super bon coup de blé pour quelques éditeurs jouant la carte du didacticiel, même s'il faut développer sur des machines aussi excitantes que le MO5 ou l'Exelvision. Tous les goûts sont dans la nature. Hatier et Nathan se sont placés, suivis de Answare, To Tek et, bien sûr, l'inévitable Infogrames dont l'illustre patron mériterait d'épouser Edith Cresson.

COMMENT LANSAY UN PRODUIT

La campagne de pub menée par LANSAY depuis deux mois dans les revues spécialisées est l'une des plus importantes jamais déployées en France pour un micro-ordinateur. (Je suis assez fier de la phrase qui précède, quoiqu'un doute m'envahisse : faut-il vraiment mettre un 'S' à 'déployées' ?). Arriveront-ils à l'amortir ? Cette machine a-t-elle une chance de s'imposer sur le marché ? Mon impression personnelle est NON, parce que depuis le temps qu'on l'attendait, d'autres machines plus belles, plus sophistiquées et pas tellement plus chères se sont taillé une place au soleil. Comme dit l'autre, il a mis trop de temps à prendre son élan.

QUAND MÊME

CRL vient de s'apercevoir qu'il était peut-être temps de faire un logiciel à partir du fantastique et génial excellent super film "Blade Runner" du très formidable Ridley Scott d'après le suprême et ultime Philip K. Dick. La musique du fabuleux et extraordinaire Vangelis sera incluse dans le soft, qui sortira d'abord sur C64 et Spectrum en Août et ensuite sur Amstrad.
J'aime autant vous dire que je l'attends.

MICROS KAPUTT

Le président du syndicat fédéral de la bureautique en Allemagne a déclaré que le marché des micros-ordinateurs s'écroulait totalement. Ach ! Gross katastrophe ! Seuls les gros systèmes se vendent comme des petits pains. Mais, mon Dieu, comment expliquer ce phénomène ? Hein ? Il semblerait que les petits commerçants en aient ras l'assiette à choucroute des fluctuations de prix et de matériels. Ca n'arrête pas de changer, on ne sait plus ou donner de la tête. Messieurs les fournisseurs, un peu d'organizazion zil vous plait !

LE SPECTRUM MET LES POUCES

La société OPUS vient de commercialiser un boîtier d'extension pour le Spectrum. Koikinia dans cette boîte m'sieur ? Plein de choses, mon petit : d'abord un lecteur de disquettes 3 pouces et demi, ce qui nous fait bien plaisir puisque c'est le standard des cinq prochaines années (n'ayons pas peur de le dire). Ensuite une interface pour les manettes de jeu, une sortie imprimante et une sortie vidéo. La société OPUS a de bonnes idées, elle veut les placer sur le marché, on appelle ça le marché OPUS.(nul)

BRANCHÉS, PRÉSENTEMENT

Le Minitel se répand jusque dans l'île de la Réunion où les autochtones peuvent désormais accéder à toutes les banques de données métropolitaines. Ca ne va pas arranger le bordel sur TRANSPAC.

HIROSHIMA ACTE II

Prendre une bombe atomique en pleine poire, ça fait mal sur le moment, ensuite ça donne des résultats étonnants. L'usine de construction de bagnoles d'Hofu, près d'Hiroshima, est dotée depuis 1982 de robots qui travaillent avec les ouvriers. Ils viennent de faire leurs comptes : 285.000 voitures sont sorties des chaînes en 1984, soit 158 véhicules par ouvrier. En France, où l'on est si fier de nos performants automates, la production annuelle par homme est de 13, au mieux !
Paris Renault/Hiroshima Mazda : 13 à 158. Heureusement que les taxes à la douane sont aussi multipliées pour les produits japonais, parce que si les autos aux yeux bridés se vendaient à leur prix normal, y en aurait plus des masses des R5 et des 205. Encore un exemple des méfaits de la robotique et de l'informatique. On n'en sortira pas.

CARTE POSTALE D'ALABAMA

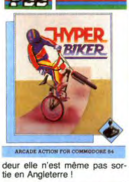
Flight Path 737 d'Anirog, Jet Set Willy et Manic Miner de Software Projects et Hunchback d'Océan viennent d'être adaptés pour l'Einstein. Une souris est en prévision. Il fait beau, et je me baigne.
Gros bisous et à septembre.

CRAY-GNOS

Monsieur De Source Sûre vient de m'apprendre que le centre de recherche EDF avait officiellement loué son second super-ordinateur de luxe un CRAY X.MP/24. Heureusement qu'ils ne l'ont pas acheté, vu que la babiole coûte près de 13 millions de dollars. Quoi-t-est-ce qu'ils vont faire avec ? Recalculer nos factures, compter le nombre de poteaux ou les kilomètres de fils ? Mystère.

LA GRANDE BRADERIE

PSS va lancer incessament sous peu une cassette dotée d'une face pour Spectrum et d'une pour Commodore. Joliment baptisée Cinq-Cinq, elle comportera cinq programmes par face, tous de PSS. En exclusivité, admirez les titres offerts pour une somme allant de 100 à 150 francs. Pour Commodore vous trouverez Hyper Biker, Neoclypse, Metro Blitz, Circus . et Krystal of Zong alors que la face Spectrum contiendra Xavior, Frank N. Stein, Warp Factory Six et Guardian, le cinquième titre restant secret pour le moment (un problème de royalties à régler avec l'auteur). Ne courez pas encore chez votre revendeur elle n'est même pas sortie en Angleterre !



ENFIN UN TITRE QUI SONNE JUSTE !

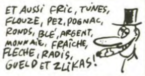
L'éditeur *Firebird* a réussi à coller la bonne étiquette sur le bon logiciel. Joie ! Allégresse ! En plus **Elite**, le soft sur la sellette, n'est pas mauvais. Conçu dans l'esprit **fil de fer**, les différents vaisseaux que vous rencontrerez dans vos périples de marchand intergalactique n'apparaîtront que pleins de vide. Malgré cette technique de programmation désuète, le scénario vous liquéfiera de bonheur, pour peu que vous soyez prêts à avaler la centaine de pages du mode d'emploi plus la novella de soixante pages jointe au programme. Les croiseurs interstellaires ne sont pas tous néfastes, l'économie des différentes planètes varie en fonction du temps, les affaires fluctuent en fonction du flair que vous possédez pour les bons coups. Par extraordinaire, le programme semble gérer l'ensemble des paramètres simultanément ce qui le rapprocherait de Hobbit, le précurseur dans ce domaine. **Elite** de *Firebird* pour Commodore, et prochainement Spectrum.

ÇA EXISTE ENCORE

Dans la série je pompe, tu pompes, il pompe, Orpheus vient de sortir une nouvelle version de Super Cobra (un jeu de café vieux de quelques cinq années maintenant). L'Oric est certes une machine démunie en logiciels, mais d'ici à ressortir cette horreur du tiroir où elle était tombée il existe un pas que les programmeurs d'Orpheus auraient mieux fait de ne pas franchir.

A peine plus maniable et mieux programmé que l'équivalent Lone Raider de Softek, ce jeu ne mérite qu'une chose : qu'on l'oublie avant sa sortie. **Kryllis** d'*Orpheus* sur Oric 1 et Atmos.

POGNON, OSEILLE OU LAITUE



US Gold, le distributeur-éditeur de softs qui monte au Royaume Uni, aurait versé environ 200.000 dollars d'avance pour reprendre la distribution en Europe des logiciels d'Epyx. Bonjour la cagnote : avec ça j'arrête l'HHHebdo et je m'achète une île déserte.

NOUS SOMMES FOUTUS

Les toubibs commencent à se pencher sérieusement sur le problème des maladies du futur, directement liées à la pratique et à la manipulation des ordinateurs. Le résultat n'est pas jojo. Les stressés du clavier sont aussi bien les programmeurs professionnels que les gamins hobbyistes qui s'éclatent la tronche à grands coups de joystick. Mais, docteur Tutut, quels sont les symptômes de ces maladies ? En voilà quelques-uns : migraines, ulcères, maux d'estomacs ou d'intestins. Et si le malade persiste à s'accrocher à sa machine, ça peut tourner à la névrose obsessionnelle, à la profonde dépression ou à la schizophrénie totale. On notera également quelques cas isolés de dépersonnalisation totale. Rien que des trucs réjouissants. Vive l'ordinateur, maman !

LA PEINTURE A L'HUILE C'EST PAS DONNÉ

Polygone envisage d'importer à la rentrée une version couleur du Macintosh. Il s'agirait d'un truc bricolé par des britishs et permettant de visualiser le Mac sur un écran couleur. On s'emballe, on s'emballe, mais le tout cartonnerait aux alentours de 60.000 balles. Outch. De toute manière, j'en saurai plus bientôt.

C'est nouveau, ça vient de sortir

ADEMIR, MAXI-PRIX MAIS IL FAIT LE MAXIMUM

Dans la série "Association à but non lucratif mais pas perdu pour tout le monde", ADEMIR vous propose son catalogue de 300 programmes pour la modique somme de 180 balles hors taxes. C'est pas beau ça ? 180 balles pour regarder la vitrine de la boutique ! A ce compte-là, j'achète une épicerie sur les Champs ou sur la Canebière et tous les gogos qui passent devant chez moi je leur fais un prix : 90 balles le coup d'oeil, 100 balles avec des lunettes, réduc de 50 % pour les borgnes et de 90 % pour les aveugles à condition qu'ils se bouchent les narines : les combines sentent fort.

QU'EST-CE QUE ÇA SENT ICI ?

Le CNRS va créer une banque des arômes. Des milliers de produits utilisés en agro-alimentaire et en pharmacie ont une odeur caractéristique, tout ça va être informatisé : les données chromatographiques, spectrales, physico-chimiques et les spectres de masse de ces odeurs vont rentrer dans les pupuces des ordinateurs du CNRS.

Tu vois d'ici l'ordinateur en panne ? "Ordinateur, mon bel ordinateur, fais-moi sentir le doux parfum du Numéro 5 de Chanel" et pouf, tu reçois une grande bouffée de vieux calendos dans les narines béantes ! Keskonsmarre !

CET OUTIL EST DANGEREUX !

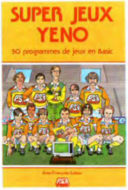
En effet, il s'agit d'un duplicateurs d'EPROMS qui permet de faire jusqu'à huit copies d'un original. Il possède également une interface RS232C programmable, un afficheur, et tout ce qu'il faut pour reproduire, dupliquer et pomper dans le hard. Bien sûr, il ne doit être utilisé qu'à des fins loyales, sinon ça ne serait pas du jeu. Il est beau, efficace et coûte dans les 20 000 francs TTC.

SOURIGRAPH

Les fanas de Vidéotex sont comme des fous depuis qu'ils ont appris l'existence de SOURIGRAPH, un logiciel pour Apple// (équipé d'une carte souris et d'une carte Apple Tell). En effet, ce programme permet d'effectuer toutes sortes de manips excitantes comme la compositon et la sauvegarde d'écran. Mais on peut également réaliser des graphiques pas trop tartes avec la souris, et ça, c'est un bon plan pour les ceusses qui veulent se lancer dans le développement d'activités ludiques via le Minitel.

SUPER JEUX SUR...

En voilà encore un qu'il a trouvé une super combine. Après nous avoir pondu des ouvrages sur à peu près toutes les machines du marché, du ZX au CBM 64 en passant par le TI, le VIC, le Spectrum, l'Oric et les Thomson, Jean-Francois Sehan nous sort une série "SUPER JEUX ...", les ... variant selon les machines. Les premiers ... sont sur Amstrad et sur Yeno-Sega 3000. Gageons qu'à l'instar de Deconchat avec ses 6.000 "102 programmes pour ...", cet auteur va nous refaire le coup avec une palanquée de bouquins tous inspirés les uns des autres. 120 balles les cinquante programmes merdiques que même les débutants qui nous envoient des programmes, ils osent pas. En vente partout là oùsqu'on achète n'importe quoi.



PREND MA BÉCANE, J'TE FILE DES SOUS !

Comme vous le savez sans doute déjà, la vente des MSX en Europe n'a pas été aussi pharamineuse que prévu. En France, 30.000 unités seraient actuellement installées chez les particuliers, alors qu'en Angleterre les résultats ne seraient que de 20.000 pièces. Malgré ces chiffres quasi catastrophiques, les constructeurs ne désespèrent pas vendre leur produit, quels que soient les moyens à employer pour persuader le public de s'équiper en MSX.

Mitsubishi, pour sa part, offre du blé pour tout acheteur d'un micro de sa marque, à la seule condition de posséder une console de jeux vidéo ou un **micro-ordinateur quelle qu'en soit l'origine et l'état.** Bien sûr l'offre n'est valable qu'en Angleterre, nous autres pauvres français on continuera à payer pleins pots, et la ristourne se monte à 50 livres (environ 600 francs). *NDLR : Patience, en Septembre Canon lance une nouvelle mode : la chute de prix sur MSX. Le MSX Canon baisse de 2950 à 2200 francs. Mieux que les anglais ! En attendant le Sony en parallèle à 1700 francs et les autres bradés à 1200 francs !*

REDOUTABLE VENDEUR

Jean Calmon, directeur général d'Apple France a annoncé la vente à La Redoute d'une centaine de Macintosh. Sans préciser si c'était pour usage interne ou pour mettre au catalogue.

REDOUTABLE ACHETEUR

La caisse nationale de prévoyance vient de commander une centaine d'ordinateurs Data Général One. Ca tombe bien, parce que DG vient de baisser ses prix de 20%. C'était-ti-prévu par la caisse de prévoyance ?

KIIIIIAAAAAAIIIII...

Alors même que le Karatéka de Broderbund hésite à franchir les frontières françaises, au moins par le biais officiel (les pirates n'ayant pas perdu leur temps), Melbourne House tente de lui griller la politesse avec **The Way of the Exploding Fist.** Ce logiciel nécessite un joystick à huit positions (quatre perpendiculaires et quatre diagonales) pour commander à son combattant l'une des dix huit attaques ou défenses possibles. Grâce aux sept cents sprites disséminés dans la programmation, on peut découvrir avec surprise un rendu réaliste de l'action mis en valeur par des ombres au sol. Deux joueurs peuvent en découdre entre eux, ou un seul se mesurer à l'ordinateur dans une série de combats progressifs évoluant du stade de novice à celui de 10ème dan. La qualité du graphisme des décors (changeant à chaque montée en dan) accompagné de l'ineffable douceur de la musique orientale charme l'esprit et aide à se propulser dans les sphères supérieures du Tao, à la recherche de l'énergie qui emportera tout sur son passage. Bien entendu, à chaque coup porté le karatéka pousse son Kiaï favori et salvateur. Un bien beau produit que ce **Way of the Exploding Fist** de *Melbourne House* pour Commodore 64. *NDLR : Tao ? Mes genoux ! Un grand MAWHASHI-GERI dans la téloche.*

LE DON DE JACK TRAMIEL

Black Jack a des projets plein ses cartons. Dernier en date : le DON. Entendez Disque Optique Numérique. Ce genre de disque devrait à moyen terme remplacer les lecteurs de disquettes. En effet, avec un DON, on pourra atteindre des capacités du genre de 500 mégas, les doigts dans le nez. Avec des disquettes 3 pouces et demi de 500 kilos on a déjà l'air d'informaticiens préhistoriques. Je ne vous parle même pas des magnétophones à cassettes. Ils étaient déjà démodés le lendemain de la création du monde. Autre projet de Jack Tramiel : l'installation en Europe d'une usine pouvant produire près de 300 000 unités de micro-ordinateurs par mois. Excellente idée, la France est candidate. En attendant, chaque chose en son temps : livrez-nous les 520 ST en bon état de marche et démerdez-vous, cher Jack, pour mettre GEM et le BASIC en ROM comme vous nous l'aviez annoncé.

INVENTAIRE GALACTIQUE

Après les heureux propriétaires de Spectrum, les Cbmistes et Cpcistes vont pouvoir aller se promener du côté des souterrains de **Nodes of Yesod**. En effet Odin, après un lancement particulièrement réussi et fracassant sur le Spectrum, estime judicieux de diversifier sa clientèle. Peut-être songeront-ils bientôt à diversifier aussi le catalogue ?

ONE MORE FRENCH COMPATIBLE

La société UNIXSYS vient de transformer un de ses postes de travail en véritable compatible IBM 256 K. Après tout, il suffit de rajouter quelques cartes dans un terminal pour le rendre moins con. C'est bien connu. Cette jolie machine s'appelle COMPAGNON (mais rien à voir avec Thierry La Fronde) et elle commercialisée à un prix avoisinant les 22 000 balles ht. Moralité : bof.

WALKYRIES

Que ceux qui doutent des capacités musicales du Macintosh se procurent le nouveau jeu d'arcade AIRBORNE. En dehors du fait que celui-ci est complètement nul et tartignole, il possède tout de même une caractéristique étonnante : la musique de présentation ! Il s'agit ni plus ni moins de la chevauchée des Walkyries dans son orchestration ORIGINALE. C'est à dire avec les cuivres et tout le tralala. Comment ont-ils fait ça ? Sans doute un enregistrement digital. En tout cas, si vous voulez en mettre plein les esgourdes de vos copains, c'est super !

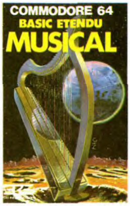
LE YIN ET LE WANG

La société Wang, américaine comme son nom ne l'indique pas, a atteint son point de déséquilibre. Elle vient en effet d'annoncer le licenciement de mille six cent personnes. C'est curieux de constater qu'à l'approche des vacances, ça licencie à tour de bras dans l'informatique. La simple idée des congés payés doit faire gerber les programmeurs de gestion. Wang rejoint donc le club très ouvert des entrepreneurs-informaticiens-fouteurs à la porte. Suivez mon regard.

THERMOMETRE INFORMATIQUE

Les (heureux) possesseurs de Minitel peuvent désormais se faire sonder quotidiennement sur toutes les grandes questions d'actualité, du culturel jusqu'au fin fond de la politique. Mais, docteur, est-ce que ça fait mal ? Non ! Pas du tout ! Ce service a été mis en place par la société CFRO marketing et il fontionne tous les soirs à partir de 19 heures. Bien entendu, c'est gratuit et pour se brancher il faut composer le 613 91 55 avec comme code d'accès : GSI. Futurs sondés : à vos Minitels !

TIENS UN BASIC ETENDU



Cette fois-ci, c'est Ere qui vient de se fourvoyer sur la pente savonneuse des Basic étendus pour le Commodore. Le **Basic Etendu Musical** proposé prochainement chez les détaillants souffre de deux maladies incurables : aucune portabilité des compositions n'est à attendre de ce logiciel tout comme une connaissance poussée du solfège (niveau supérieur du conservatoire au minimum) s'avère nécessaire pour réaliser autre chose qu'un salmigondis cacophonique. Sincèrement, si vous désirez tâter de la musique sur votre Commodore, cherchez plutôt l'un des claviers musicaux connectables à cette machine et mémorisant automatiquement vos interprétations. Enfin la programmation de vos compositions vous oblige à vous plier à une syntaxe des plus rébarbatives, même si elle s'avère parfaitement logique à l'usage. Franchement, rien de meilleur qu'un disque sur la platine plutôt que l'une des mélodies complètement ringardes offertes avec ce logiciel. C'était le beurk parade de la semaine avec dans le rôle unique et principal le **Basic Etendu Musical** d'*Ere Informatique* pour Commodore.

D2 PAC MAC : PAL/SECAM COULÉS

Un nouveau standard européen va bientôt remplacer les systèmes PAL et SECAM. Nom de code de cette petite merveille : D2 PAC MAC. Il répondra aux nouvelles normes imposées par les télécommunications satellites, avec, en prime, la télé en stéréo et tout un tas de gadgets du genre. Pour recevoir ce standard, il faudra posséder un décodeur, mais les nouveaux postes TV seront vendus avec le décodeur intégré. Pour être à la pointe de la technologie, il faudra donc être muni du décodeur D2 PAC MAC et d'une antenne spéciale pour recevoir les satellites. Le coût d'ensemble pour une installation individuelle ne devrait pas excéder 6000 balles, ce qui fait tout de même cher pour nos petites bourses flétries de téléspectateurs vachement sollicités. Notons toutefois que ce nouveau standard a été adopté par l'Union Européenne de Radiodiffusion. J'en déduis qu'il faudra tous y passer à un moment ou à un autre.

THE (DARK) LIQUID CRYSTAL

Selon le principe bien connu des vases communicants, certaines firmes américaines, asiatiques ou européennes procèdent à ce qu'on appelle pompeusement 'des transferts de technologies'. Ces transferts sont généralement accompagnés de juteuses transactions financières ou de grosses ventes de matériel. C'est ainsi que Philips vient de conclure un accord avec Sharp dans le domaine des cristaux liquides. Les zollandais vont donc bientôt nous inonder de leurs darks cristaux fabriqués dans une usine toute neuve (à Heerlen) dont les machines auront été vendues par les japs. Quand je pense que nous ne sommes même pas foutus d'installer une fabrique de camembert à Tokyo...

CABLE

C'est tout de même étonnant que l'Amstrad n'ait pas fait des émules. Les Anglais sont réputés pour leur individualisme et leur besoin de se distinguer. A l'époque des premiers synthétiseurs, ils étaient les seuls à vendre des machines qui ne respectaient aucun des standards américains ou japonais. Avec l'Amstrad, ils récidivent en adoptant le 3 pouces qui semble déjà promu à un très grand avenir dans mon placard à balai. Mais, je ne veux pas **leur jeter la pierre, parce qu'Amstrad a fait au moins UNE chose extraordinaire : il a** réduit le nombre de câbles et autres fils à UN. Tu branches et ça marche. Alors merde, qu'est-ce qu'ils attendent les autres pour faire pareil ? Nous autres consommateurs, nous en avons ras la disquette des alimentations séparées qui nous font chier, des drives pas intégrés qu'on ne sait pas où placer, des moniteurs pas câblés qui nous piquent nos télés. On veut du prêt-à-tapoter ! Y en a marre des machins en PAL (que pour 500 balles de plus t'as droit à l'adaptateur SECAM), y en a marre des embouts de câbles trop gros qui ne rentrent dans aucune prise de nos chambres, ils nous font chier les arnaqueurs qui nous sucent le porte-monnaie pour nous refiler un cordon avec une péritel au bout ! ASSEZ !! Faites du simple, du solide et du pas compliqué, **c'est tout ce qu'on vous demande, c'est pas la mer à boire !**

COPIEURS INDUSTRIELS

Un nouveau centre de duplication et de formatage de logiciel vient d'être ouvert en Angleterre par la société Softsel (bien connue comme distributeur de progiciels aux Etats Unis). Plus de 140 formats sont proposés, ce qui signifie qu'ils pourront dupliquer ou formater pour (quasiment) n'importe quel micro. De plus, Softsel offre un service de conversion entre les différents formats. Cette information peut intéresser certains pirates.

US GOLD MONOPOLISE

Après s'être vu décerner un bon paquet de récompenses pour les logiciels qu'il distribue, US Gold ne pense qu'à une chose : faire mieux la prochaine fois ! Pour ce faire, la future célébrissime maison d'édition distribuera dorénavant, sous ses propres emballages, les produits de l'éditeur américain Epyx. Le contrat a été signé au CES de Chicago mais l'annonce officielle n'a eu lieu qu'à l'occasion d'une conférence de presse tenue par le PDG d'US Gold, Geoff Brown. Celui-ci s'est montré très fier et sûr de lui : "Epyx est une des plus grosses maisons d'édition américaines et nous avons négocié en douceur la reprise de la distribution réalisée jusqu'à présent par CBS".
Les bonnes nouvelles vont commencer à pleuvoir en provenance d'Angleterre : Summergames II, Winter Games et FBI devraient sortir à la rentrée, dès que les emballages d'US Gold seront prêts. Autre

déclaration sensationnelle de G. Brown : le superbe jeu Impossible Mission est en cours d'adaptation sur Spectrum, **commercialisation avant Noël.**

LE LOGICIEL EN ROM

Faut être débile pour intégrer des logiciels en ROM ! Surtout quand il s'agit d'un tableur ou d'un traitement de textes. On sait bien que les meilleurs programmes ont évolué pendant plusieurs mois avant d'atteindre une version momentanément définitive. Tout bon logiciel est susceptible d'évoluer avec le temps. Exemple : Epistole vient de sortir avec une option 'communications' supplémentaire qui permet le transfert des fichiers par modem, etc... Mettre un logiciel en ROM c'est le condamner à rester tel qu'il est. Apple a dû se mordre les doigts à cause de son BASIC intégré qui s'est démodé à vitesse supersonique. Je viens d'apprendre que le nouveau Thomson TO9 possède un traitement de texte et une gestion de fichiers en ROM ! Jusqu'à quand continuera-t-on à appliquer ce genre de pratiques imbéciles ?

SIX MOIS DE PRISON POUR BAC

Mieux que l'anti-sèche dissimulée dans les revers de veste ou dans les montres creuses : le remplaçant en chair et en os. C'est cette combine qu'avait adoptée un candidat lors de l'oral d'anglais du baccalauréat de l'année dernière. Manque de bol, l'examinateur avait découvert le pot aux roses, la police avait interpelé le remplaçant et le procureur de la République avait décidé de poursuivre les deux fraudeurs. Les deux compères ont quitté la France depuis l'incident et le tribunal de Caen vient de les condamner par contumace à 6 mois de prison avec sursis et 1500 francs d'amende chacun. C'est dingue, non ? La taule et le casier judiciaire pour avoir triché au bac ! Et pour un examen de fac, on fait quoi ? On guillotine ?

ZIGLOUBITZ BLOK ATTENTION CHTONK MESSAGE GLOBOS CODE

C'est vachement à la mode de coder et de crypter les fichiers et autres documents informatiques. A tel point que plusieurs sociétés se sont reconverties et spécialisées dans ce domaine. Vu que tout est bon pour gagner des sous et que quand il y a de la demande, faut faire des offres. Ainsi, la société MORIA propose une carte pour IBM PC permettant des cryptages complexes et rapides. Fort heureusement, cette même carte est également capable de décrypter par l'opération inverse, sinon on se demande à quoi elle servirait. Elle possède toutefois l'intéressante particularité de travailler à toute berzingue et peut faire du codage à la cadence de 50 000 caractères par seconde. Roulez jeunesse.

DÉSOLÉ, L'INFORMATIQUE C'EST DE LA MERDE !

Suite de la page 1

malgré tout, les méventes gonflent les stocks d'invendus, les fabricants ne peuvent pas sortir de nouveaux modèles avant de finir de fourguer les anciens et les revendeurs ne peuvent pas acheter les nouveautés de leur collègues pour la même raison. Régulièrement, un rigolo plus fort ou plus riche que les autres sort une machine qui transforme la précédente nouveauté concurrente en vieux machin poussif et hop ! Tout le monde se casse la gueule.

MENTEUR ? MOI ?

J'en vois qui doutent, qui se disent c'est pas vrai, il affabule, c'est pas possible. Mon oeil, pour prouver que je suis un ange de bonté, un exemple de gentillesse et que je ne fais cet article que contraint par les événements, je vous fais une petite liste des boulettes marquantes de ces derniers mois. Et pour que les spécialistes de la micro familiale ne se sentent pas trop seuls j'y ajoute un peu de professionel. C'est parti !

CEUX QUI ONT CHUTE, CEUX QUI SONT EN TRAIN DE SE CASSER LA GUEULE ET CEUX QUI SONT MAL BARRES.

ACORN : Flop malgré un million de machines vendues en Angleterre avec les émissions télé. Racheté par Olivetti, lui-même racheté par ATT.

APRICOT : Vient de baisser ses prix de 25%. Le commencement des problèmes ?

APPLE : Fermeture de trois de ses 6 usines, 20 millions de $ de pertes au premier semestre. Recherche un acquéreur pour se sortir de la merde. Olivetti-ATT est intéressé.

AQUARIUS : Fabriqué à Taïwan pour Mattel, trois modèles de ces engins nullissimes ont été commercialisés en France par un spécialiste du gadget électronique. Une expérience nouvelle qui lui a beaucoup apporté : il sait maintenant que l'ordinateur est un gadget dangereux qui creuse vite de très grands trous dans les caisses.

ATARI : 450 millions de dollars de pertes avec les consoles de jeux vidéo n'ont pas suffit à Atari, il a fallu qu'il se lance dans la bataille des ordinateurs domestiques. Ils y ont laissé le reste de leurs plumes : 600 et 800 XL, les anciens modèles, envahissent les caves des revendeurs qui ont eu le malheur d'y croire.

ATARI (bis) : Jack Tramiel, après avoir abandonné Commodore à son triste sort, se lance à fond dans le marché domestique avec le 130 XE, bâtard relooké des 800 XL. Le 520 ST, aussi prestigieux que le Macintosh mais beaucoup moins cher, est la dernière chance d'Atari. On murmure que la partie est déjà perdue faute de fric.

BULL : 1 Milliard de pertes au dernier bilan. Le Micral 30, compatible PC, arrive après la bataille, deux milliards l'année prochaine ?

CBS : Ne s'est pas contenté de la catastrophe consoles de jeux vidéo. L'ordinateur Adam, erreur de la nature avec son imprimante obligatoire, a continué à laminer les bénéfices jusqu'à sa belle mort, deux jours après son arrivée en France.

128 Ko : Moyen infaillible qu'ont trouvé les fabricants incapables de faire du 16 bits pas cher : on fait deux pages de 64 Ko et on annonce 128 Ko. Au voleur ! Apple IIc, Spectrum 128 Ko, Lansay 128, Hector, Thomson TO9, Commodore, Atari 130 XE, Dragon sont dans le coup. Tous complices.

COMMODORE : La chute n'est pas loin. Tramiel est parti, les modèles se multiplient et le 128 qui aurait pu sauver la marque sera trop cher - plus de 6000 francs - les compatibles PC ne changeront rien à l'affaire, ils sont les nièmes, rien de plus. Pourquoi n'avoir pas laissé la distribution à Procep au lieu de créer Commodore France, les indemnités de licenciement des nouveaux engagés vont coûter cher.

COMMODORE (bis) : Vient de sortir en France le PLUS 4. Habituellement les projets foireux de Commodore restent dans les cartons, celui-là il est sorti. C'est une merde invendable qui va accélérer la fin.

COMMODORE (ter) : Le 128 sort aux USA, pas en Europe. Le marché de l'Europe est foutu pour Commodore et Commodore aussi.

DARTY : Grand spécialiste de la vente d'ordinateurs morts : de l'Alice à l'Adam en passant par le Philips VG 5000 ou les softs dépassés depuis six mois. Attend avec impatience qu'Apple le nomine concessionnaire. Ne devrait plus attendre longtemps.

DATA GENERAL : 1300 personnes virées sur les 18.000 employés mondiaux. Déficit du deuxième trimestre 85 : 10 millions de $.

DRAGON : Plonge et se fait racheter par EUROHARD, des espagnols. Olé.

EDICIEL : Traduction de jeux américains nullards et édition d'incommensurables merdes qui ne se vendent pas : cela n'inquiète aucun des dirigeants d'Ediciel, ils continuent à penser ou à voyager sur le compte de Matra et Hachette qui continuent à payer.

EXELVISION : Si la vente de 6000 machines à l'éducation nationale ne s'était pas faite grâce aux accointances Exelvision / CGCT / CGE / THOMSON, bonjour le dépôt de bilan. Ventes ridicules, la publicité télé ne suffit pas, surtout quand elle ressemble à celle d'une console de jeux et que les jeux sont inexistants.

FNAC : Espérons que les nouveaux propriétaires de la vieille dame - MGF et Habitat - sauront mettre un frein aux achats inconsidérés : les fournisseurs auront moins à souffrir de chantages éhontés pour qu'ils reprennent les matériels invendus. Ce n'est pas parce qu'on est le champion de la vente des calculettes qu'il faut se prendre pour Zorro en informatique, ça ne se vend pas à la FNAC non plus.

GOLDSTAR : Ce MSX devait remplir les caisses d'ASN, ancien importateur d'Oric. Les MSX se vendant comme des gâteaux au chocolat aux diabétiques, les mauvaises langues murmurent que les 200 unités vendues ne seront atteintes qu'en Décembre 85.

GOLEM : Faux Apple retiré de la vente après un procès gagné par Apple. N'existe plus.

GOUPIL : Moins de 9000 machines installées et plus d'un million de gogos se sont précipités pour acheter des actions lors de l'entrée en bourse de SMT Goupil. Aux fous !

Suite page 59

COMPAREZ!

Photo non contractuelle

L'ENSEMBLE:

3490 f.

ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

Performant : On ne présente plus l'ORIC ATMOS : 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc... Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14 : il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements. L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page ».

Complet : l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer !) : un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette. Vous avez tout de suite **tout** ce qu'il faut pour démarrer.

Evolutif : Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

Intelligent : Déjà établi comme un best-seller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une **garantie constructeur d'un an** par EUREKA INFORMATIQUE, qui a récemment acheté ORIC Angleterre et qui est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits.

LE TUBE DE L'ETE

DERNIERE MINUTE:
LES 1000 PREMIERES COMMANDES SERONT ACCOMPAGNEES DE 10 CASSETTES DE PROGRAMME GRATUITES.

Bon de commande à retourner à

Eureka Informatique
39, rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél : 281.20.02
Télex : 649 385 F

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

M. : _____
Adresse : _____
_____
Code _____ Ville _____
désire commander :
Un ensemble ORIC à 3 490 F ..... ☐
Un ORIC ATMOS à 990 F ..... ☐

Les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement par _____

(Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F.

Lundi 5 Août

20h30 **C +** : **DON CAMILLO EN RUSSIE** (mon curé chez les rouges)
20h35 **FR3** : **TOUT DEPEND DES FILLES** (homo ça pince)
20h35 **TF1** : **CINQUIEME COLONNE** (encore les rouges ?)
20h35 **A2** : **SIEGFRIED** : Opéra de Wagner
22h15 **TF1** : **LES ATELIERS DU REVE** : Egypte
22h30 **FR3** : **THALASSA**

Mardi 6 Août

20h30 **C +** : **LA GARCE** (toutes.. sauf ma mere)
20h30 **FR3** : **FANTOMAS SE DECHAINE** (Juve est nul)
20h35 **TF1** : **TAZIEFF** : volcans n° 1
20h35 **A2** : **DOSSIERS DE L'ECRAN** : Marty
21h35 **TF1** : **BYE BYE SHOW BIZ** (ça va rire)
22h05 **C +** : **LE CREPUSCULE DES FAUX DIEUX** (à l'aube du reich en fleur)

Mercredi 7 Août

20h30 **TF1** : **LE BATEAU n° 2**
20h35 **FR3** : **JE T'AIME, MOI NON PLUS** (Gainsbourg par Birkin)
20h35 **A2** : **MESSIEURS LES JURES** : L'affaire Fechain
21h00 **C +** : **ELLE VOIT DES NAINS PARTOUT** (même au panier)
21h35 **TF1** : **J. CLERC A BERCY**
21h55 **FR3** : **LA FLECHE DANS LE COEUR n° 2**
22h30 **C +** : **BIENVENUE MR CHANCE** (plus naif que moi t'es président)

Jeudi 8 Août

20h30 **C +** : **HARO (= MC 2)**
20h35 **FR3** : **FANNY ET ALEXANDRE n° 2**
20h35 **TF1** : **Mr ABEL** (redif)
20h35 **A2** : **LE TIGRE SORT SANS SA MERE** (Roger, t'aurais pas dû)
22h05 **TF1** : **RACINES** : le Brésil de J. Amado
22h15 **A2** : **DECAUX ACHEVE HUGO** (argl..)
22h15 **FR3** : **L'ART ET L'ORDINATEUR**
22h05 **C +** : **BLACK JOURNAL**

Vendredi 9 Août

20h35 **A2** : **MARCHELOUP n° 1**
20h35 **FR3** : **MANIMAL n° 8**
20h35 **TF1** : **FORMULE 1** : Julio Iglesias
21h00 **C +** : **UN SOIR AU MUSIC HALL** (ciné rétro)
21h30 **FR3** : **ULYSSE APPELLE MALDITA** (Allo ! Dyssée ?)
21h35 **A2** : **APOSTROPHES** : Les nouvelles sont bonnes
21h50 **TF1** : **CHAPEAU** : Dalida
22h30 **FR3** : **SPECIAL TROPIQUES** : Zekle
23h00 **A2** : **TRAFIC** (à fond la casse)

Samedi 10 Août

20h35 **TF1** : **L'ECOLE DES COCOTTES** (Théâtre)
20h35 **A2** : **9ème FESTIVAL DU CIRQUE**
20h35 **FR3** : **BOULEVARD DU RIRE** (Bd Lanoux)
21h35 **A2** : **ROCK'N ROLL GRAFFITI**
22h15 **FR3** : **DYNASTIE**
22h50 **C +** : **HUMONGOUS** (pas de goût)

Dimanche 11 Août

18h00 **C +** : **LA BANDE DES QUATRE** (la course en tête)
20h35 **A2** : **LA CHASSE AU TRESOR**
20h35 **FR3** : **MEDITERRANEE**
20h35 **TF1** : **WEEK END A ZUYDCOOTE** (beurk-plage)
21h00 **C +** : **TARTUFFE** (la truffe à Gérard)
21h30 **FR3** : **JAZZ POUR AVERTY**
22h15 **A2** : **HARLEM NOCTURNE** : Sun Ra
22h30 **FR3** : **LE DERNIER TANGO A PARIS** (introduction à l'analogie)

Lundi 12 Août

20h30 **C +** : **LA TOUR EIFFEL EN OTAGE**
20h35 **FR3** : **LES OEUFS BROUILLES** (Giscard come back)
20h35 **TF1** : **L'INCONNU DU NORD EXPRESS** (un très grand virtuose)
20h35 **A2** : **LE CREPUSCULE DES DIEUX** (Opera Wagner)
22h10 **TF1** : **BRUNO BETTELHEIM** : Portrait
23h00 **FR3** : **THALASSA**

Mardi 13 Août

20h30 **C +** : **LE VOL DU SPHINX** (et le vol du bombyx)
20h35 **FR3** : **SAS A SAN SALVADOR** (Chaos le routard)
20h35 **TF1** : **LA TERRE DE TAZIEFF** : Volcans n° 2
20h35 **A2** : **LE PETIT BAIGNEUR** (et le navet va...)
21h35 **TF1** : **THEATRE** : Les violettes
22h05 **C +** : **LA GARCE** (toutes.. sauf ma soeur)
22h15 **A2** : **SPECIAL CLIPS** : Festival d'Antibes

Mercredi 14 Août

20h30 **TF1** : **LE BATEAU n° 3**
20h35 **FR3** : **JE T'AIME, MOI NON PLUS** (Julien Clerc par R. Desforges)
20h35 **A2** : **REGINA** (Pizza réchauffée)
21h00 **C +** : **LES BRANCHES DU BAHUT**
21h35 **TF1** : **SHOW ROSE** : Dufresne-Higelin
22h10 **A2** : **CARTE DE PRESSE** : Mourir à fond la caisse
22h30 **FR3** : **LA FLECHE DANS LE COEUR**
22h30 **C +** : **TARTUFFE** (Le film)
23h00 **TF1** : **LA VIE COMME CA** (Comme ci)

Jeudi 15 Août

20h30 **C +** : **L'AMOUR PAR TERRE** (inconfortable)
20h35 **FR3** : **FANNY ET ALEXANDRE n° 3**
20h35 **TF1** : **HOMMAGE JEAN L'HOTE** : L'enlèvement
20h35 **A2** : **FALBALAS** (Paris chiffon)
21h55 **FR3** : **LA FEMME A L'IRIS** (divertissement)
22h15 **TF1** : **RACINES** : Le Mexique de C. Fuentes
22h25 **A2** : **MUSIQUE AU COEUR** : T. Berganza
22h25 **C +** : **PHANTASME** (la Vierge s'envoie en l'air)

Vendredi 16 Août

20h35 **A2** : **MARCHELOUP n° 2**
20h35 **FR3** : **BRIGADES VERTES n° 1**
20h35 **TF1** : **N° 1** : Yves Duteil
21h00 **C +** : **LUCKY JO** (il re-luke)
21h25 **FR3** : **INTERMAG**
21h35 **A2** : **APOSTROPHES** : Histoires de couples
21h45 **TF1** : **CHAPEAU** : Anne Cordy
23h00 **FR3** : **SPECIAL TROPIQUES**
23h00 **A2** : **L'EMPEREUR DU PEROU** (un cas)

Samedi 17 Août

20h35 **TF1** : **THEATRE** : Le Malibraun
20h35 **A2** : **GALA DES GRANDES ECOLES**
20h35 **FR3** : **BOULEVARD DU RIRE** (rires à l'estouffade)
22h15 **A2** : **ROCK'N ROLL GRAFFITI**
22h15 **FR3** : **DYNASTIE** (se rend mais ne meurt jamais)
23h00 **C +** : **INSEMINOID** (in vitro Satanas)

Dimanche 18 Août

20h35 **A2** : **LA CHASSE AU TRESOR**
20h35 **TF1** : **VACANCES A VENISE** (pas de quoi se gondoler)
20h35 **FR3** : **MEDITERRANEE**
21h00 **C +** : **A NOUS LA VICTOIRE** (en chantant ?)
21h30 **FR3** : **JAZZ POUR AVERTY**
22h15 **A2** : **HARLEM NOCTURNE**
22h30 **FR3** : **PARIS MEDITERRANEE** (peu cher)

Lundi 19 Août

20h30 **C +** : **LA BANDE DES QUATRE** (à aux la victoire)
20h35 **FR3** : **REGAIN** (la bonne herbe repousse)
20h35 **TF1** : **LA LOI DU SILENCE** (le jour du saigneur)
20h35 **A2** : **GRAND ECHIQUIER** : J. Norman
22h20 **TF1** : **BRUNO BETTELHEIM** : Portrait
23h00 **FR3** : **THALASSA** (magazine à la plage)

Mardi 20 Août

20h30 **C +** : **FURIE** (ça va barder !)
20h35 **FR3** : **LA DERNIERE SEANCE** : **WESTERN**
20h35 **TF1** : **MOI L'AFRIQUE** : Des Rois, des chaînes et des pleurs
20h35 **A2** : **LA GUEULE DE L'AUTRE** (chouette !)
21h35 **TF1** : **THEATRE** : Orphée aux enfers
22h05 **C +** : **LE VOL DU SPHINX** (Oedipe blues)
22h10 **A2** : **HCHEFS-D'OEUVRES EN PERIL** : Les vieux coucous

Mercredi 21 Août

20h30 **TF1** : **LE BATEAU n° 4**
20h35 **FR3** : **JE T'AIME MOI NON PLUS (Delon)**
20h35 **A2** : **MARIAGES** : Le pont des soupirs
21h00 **C +** : **LES MONSTRESSES** (belles de jour)
21h35 **TF1** : **HALLYDAY AU ZENITH**
22h25 **FR3** : **UNE FLECHE DANS LE COEUR n° 4**
22h35 **TF1** : **BENOUILLES** (sans bidouilles)
22h35 **C +** : **A NOUS LA VICTOIRE** (à toi Madelon)

Jeudi 22 Août

20h30 **C +** : **MAGIC** (passe ton tour)
20h35 **FR3** : **FANNY ET ALEXANDRE**
20h35 **TF1** : **LE REVERDIE n° 1** (bien mûr)
20h35 **A2** : **INTRIGUE A SUEZ** (la tête sur le sable)
22h15 **TF1** : **RACINES** : L'Algérie de K. Yacine
22h15 **C +** : **HUMONGOUS**
22h15 **A2** : **EN CHERCHANT EMILE** : Docu ethnosocio

Vendredi 23 Août

20h35 **FR3** : **BRIGADES VERTES n° 2**
20h35 **A2** : **MARCHELOUP n° 3**
20h35 **TF1** : **FORMULE 1** :
21h00 **C +** : **LE VOYAGE** (3ème classe)
21h30 **FR3** : **MEDICALES** : La vision
21h35 **A2** : **APOSTROPHES** : A quoi servent les philosophes ?
21h30 **TF1** : **CHAPEAU** : Enrico Macias
22h10 **FR3** : **SPECIAL TROPIQUES**
23h00 **A2** : **JUSTICE EST FAITE** (film qui tranche dans le vif du sujet)

Samedi 24 Août

20h35 **TF1** : **THEATRE** : Le vison à cinq pattes
20h35 **A2** : **CHANTEZ-LE MOI** (et moi... et moi... émoi)
20h35 **FR3** : **BOULEVARD DU RIRE**
22h35 **A2** : **SEX MACHINE** : Best of...
22h15 **FR3** : **DYNASTIE**
23h00 **C +** : **TERREUR A L'HOPITAL CENTRAL** (Blue's blouse)

Dimanche 25 Août

20h35 **A2** : **LA CHASSE AU TRESOR**
20h35 **TF1** : **LA GRANDE MENACE** (HHHHebdo rachète HHHHersant)
20h35 **FR3** : **MEDITERRANEE**
21h00 **C +** : **VIVEMENT DIMANCHE** (prochain qu'on bosse)
21h30 **FR3** : **JAZZ POUR AVERTY**
22h15 **A2** : **HARLEM NOCTURNE** : The long night of lady Day
22h30 **FR3** : **DANS LES RUES** (Macadam Swing)

Lundi 26 Août

20h30 **C +** : **LE BOURREAU DES COEURS** (one man show Mazocine)
20h35 **FR3** : **LE JOUR ET L'HEURE** (rendez-vous !)
20h35 **TF1** : **LE FAUX COUPABLE** (Hitchcock réhabilité)
20h35 **A2** : **CONCERT BRUCKNER**
22h20 **TF1** : **BRUNO BETTELHEIM** : Portrait
23h00 **FR3** : **THALASSA** (magazine en vacances)

Mardi 27 Août

20h30 **TF1** : **LE BATEAU N° 5**
20h35 **FR3** : **EN MARCHANT LONGTEMPS** (ça use les souliers)
20h35 **A2** : **D.F. MARQUIS DE SADE** (fais-moi mâle)
21h00 **C +** : **LES YEUX DE LA TERREUR** (mon oeil)
21h30 **TF1** : **BARBARA A ANTIN** (Ainsi tont font...)
22h25 **FR3** : **LA FLECHE DANS LE COEUR** (fin)
22h30 **C +** : **VIVEMENT DIMANCHE** (on approche)

Jeudi 29 Août

20h30 **C +** : **LE BAR DU TELEPHONE** (il n'y a plus d'abonnés)
20h35 **FR3** : **AMOK** (film sud-africain)
20h35 **TF1** : **LA REVERDIE n° 2** (vous présente ses meilleurs vieux)
20h35 **A2** : **L'AVEU** (nous avons les moyens...)
22h15 **TF1** : **RACINES** : La Sicile de L. Sciascia
22h05 **C +** : **INSEMINOID** (spermatozoides en carafe)

Vendredi 30 Août

20h35 **A2** : **MARCHELOUP n° 4**
20h35 **FR3** : **BRIGADES VERTES n° 3**
20h35 **TF1** : **FORMULE 1** : Serge Lama (Lama se rit de veau Marengo)
21h00 **C +** : **LIFE WITH FATHER** (papa Freud donne et maman freudaine)
21h30 **FR3** : **LES ANNEES PUB** (redif.)
21h35 **A2** : **APOSTROPHES**
21h35 **TF1** : **CHAPEAU** : Gérard Lenorman
22h10 **FR3** : **SPECIAL TROPIQUES**
23h00 **A2** : **ITINERAIRES BIS** (délestage à tous les péages)

Samedi 31 Août

20h35 **TF1** : **THEATRE** : Donogoo
20h35 **A2** : **XXème FESTIVAL DU CIRQUE**
20h35 **FR3** : **DISNEY CHANNEL**
22h10 **TF1** : **NUITS VAGABONDES** (cloches de nuit)
22h15 **A2** : **ROCK'N ROLL GRAFFITI**
22h15 **FR3** : **DYNASTIE**
23h00 **C +** : **EXHIBITION** (la solitude de la pornostar de fond)

Dimanche 1 Septembre

20h35 **A2** : **LA CHASSE AU TRESOR**
20h35 **TF1** : **CARGAISON DANGEREUSE** (agiter avant de s'en servir)
20h35 **FR3** : **MEDITERRANEE**
21h00 **C +** : **LE FRERE LE PLUS FUTE DE SHERLOCK HOLMES**
21h30 **FR3** : **JAZZ POUR AVERTY**
22h15 **A2** : **HARLEM NOCTURNE**: Billie Holiday n° 2
22h30 **FR3** : **LE ROMAN D'UN TRICHEUR** (guide du parfait tripoteur)

Téloche

PSY SEX AND FUN

Amateurs de petites culottes, porte-jarretelles et autres falbalas, la télé se met à votre niveau pour le mois d'Août. Ayant diffusé tout l'hiver, la télévision se trouva fort délaissée lorsque le sirocco souffla sur les hertz. Aussi les programmes descendent-ils en dessous de la ceinture pour raccoler un maximum de spectateurs. Vous allez regretter de ne pas avoir emmené votre téléviseur portable, accouplé au décodeur d'usage.

En avant-première, l'HHHHebdo vous révèle le sexe, le lucre, la luxure et l'amour (toujours l'amour...) qui vous feront vibrer (Masseu !) ce mois-ci.

FR3 l'emporte pour la qualité au-dessus du nombril avec deux films italiens :
L'innocent (le dernier film de Visconti) et un pur (impur) chef-d'oeuvre, *Le dernier tango à Paris.* Canal + remporte le pompon du sexe avec : Phantasmes (vous pouvez prendre des notes), et sans doute le film le plus osé de l'été : Exhibition. Les travailleurs des boyaux de la tête ne sont pas oubliés avec le dernier film de Rivette : *L'amour par terre.* Enfin Antenne 2 sauve les meubles avec un téléfilm sur le marquis de Sade.

ADAGIO

L'amour par terre ne vaut pas un rendez-vous avec votre dulciné (e) (rayer la mensuration inutile). La grande maîtrise de la direction d'acteur accentue le côté *amour profond et torturé.*
Deux comédiennes (G. Chaplin et J. Birkin) se retrouvent "prisonnières" d'un metteur en scène de théâtre un chouïa azimuthé (JP. Kalfon) qui leur impose des scènes au gré de son inspiration. Un jeune auteur (A. Dussolier) se retrouve mêlé à ces improvisations et passe de l'une à l'autre des deux actrices.
Diffusion le 15 à 20h35 sur C+ .

LENTO

L'innocent est un bel objet à l'érotisme délicat, l'amour en dentelles cache néanmoins des pulsions dévorantes. Beau mais languissant.

A la fin du siècle dernier, Tullio (Gian Carlo Giannini) et son épouse Giuliana (Laura Antonelli) ont des rapports chastes. Tullio vit par ailleurs une passion tumultueuse avec Teresa (Jennifer O'Neil). Au cours de leurs étreintes amoureuses Tullio sent, non pas que ça vient, mais que Teresa lui

échappe. Il vit mal cette situation (qui troublerait plus d'un mâle), et décide tout de go (de Michelet) d'en faire part (de cocuage) à sa femme. Or celle-ci est enceinte, suite à une liaison avec un écrivaillon. L'époux se tait mais fera périr l'*innocent*
Diffusion le 27 à 20h35 sur FR3

ALLEGRO !

Le mouvement principal de cette symphonie en rut majeur est constitué par Le Dernier Tango à Paris. Ce fut le scandale cinésyphillique des années 70. Les critiques mal lunés se déchaînèrent, certaines salles refusèrent de le projeter et les bonnes âmes hurlèrent : Brando go more (ou gomorrhe, je me souviens plus très bien). Aujourd'hui le film a pénétré toutes les salles qui vendent même du beurre de caca-huètes à l'entracte (avant l'acte, c'est encore meilleur mais les ébats restent ouverts).

Un paumé (Marlon Brando) rencontre une jeune femme tout aussi paumée (Maria Schneider). Leur désir de vivre différemment leur sexualité (debout dans un hamac par exemple), leur métier (le chômage), et leurs relations avec les autres (plus on est de fous moins y a de riz) les confinent dans un appartement où ils vivent d'amour, d'eau fraîche et de laitages. Une fois leur passion ardente apaisée, leurs pulsions morbides les emporteront dans la mort (quand le vit s'affaisse, la fesse s'afflige et la vie s'efface).

Et le scan-da-le ? Au cours d'une séance de jambes en l'air (exercice d'aérobite), Brando, pris d'une soudaine envie de sodomiser Maria, lui demande le plus naturellement du monde "passe-moi le beurre". Un tabou fut brisé, la motte obtint droit de parole, car à cette époque, on ne parlait pas de ça, ou alors dans le dos des gens. Livré à lui-même Marlon Brando, bouleversant, tient là le rôle

de sa vie, et Maria Schneider n'est pas moins époustouflante. Il est à noter également les brèves apparitions du plus sot de service, JP Léaud.
Diffuson le 11 à 22h30 sur FR3 en V.O.

ANDANTE

Antenne 2 refuse de se laisser distancer et programme **Donatien François Marquis de Sade.** Hélas, trois fois hélas, c'est de la vidéo. Une image fadasse gâche des décors naturels superbes : le château de La Coste, lieu des extravagances sadiques. Interné chez les fous à Charenton pour crime de *sodomie* (crime devant ou derrière Dieu) Sade écrivit ses mémoires sous forme d'une pièce de théâtre, dont l'unique et historique représentation fut interprété par et pour les hôtes de l'asile.

Diffusion le 28 à 20h35 sur A2.

ALLEGRO MA NON TROPPO

Phantasmes, inédit à la télévision et au cinéma, est un medley esthético-porno, où des images plus coquines les unes que les autres nous présentent sous toutes les coutures les plus belles filles du monde dans des tenues ultra-légères. Paris phantasmes, Duel sur un court de tennis (et non pas sur un court pénis), l'Exhibitionniste (exit le bit ionique), Tous les dessous d'un reportage érotique vous consoleront si votre ami (e) est invité (e) au restaurant par le (la) plagiste.
Au fait, c'est diffusé **le 15 à 22h10 sur C+** (c'est tard, mais vous êtes en vacances non ?).

PORNISSIMO !!!!!!!

Exhibition fut le premier documentaire (ou du cul menteur) porno qui ébranla la censure. Le film porc-traitait une vedette de films cochons. L'interview des proches (mari (couche - toi là), famille, voisinage) confirmait l'impression générale. C'est un boulot comme un autre, b-anal et routinier, pas bandant du tout. Les censeurs furent choqués par la normalité de la situation décrite (une porno-star ne doit pas mener une vie simple et familiale sinon il n'y a plus de morale). Un commentaire entendu à la sortie des salles pour vous faire comprendre la situation :
- Mais vous savez mon cher, je suis allé voir ce film uniquement pour ma culture générale, c'était poignant. Cette fille... quelle vie tout de même...
Diffusé le 31 à 23h00 sur C+ . Vous tiendrez jusque-là ?

SCOOP: Toujours plus loin avec (C)anal + ! On nous promet pour la rentrée de vrais films X. Mais oui, vous savez, ceux que vous n'osez jamais aller voir de peur de rencontrer votre voisin de palier. Enfin seul chez soi à l'abri des regards indiscrets. Sympa non ? Pour raccoler des abonnés, Canal + ira-t-elle jusqu'à diffuser des films homos (SIDA ne tenait qu'à moi), voire des films sang pour sang sado-maso (là où il y a de la géhenne, y a du plaisir) ?

LA BELLE ÉPOQUE DE PAPA

Que de nostalgie dans vos lucarnes magiques, regardez ces larmes qui coulent le long du tube cathodique. Vous entendez ces sanglots ? Dans ce temps-là, la douceur de vivre imprégnait tous les gestes de la vie quotidienne. C'était la Belle Epoque. Pour les bourgeois, parce que la vie des autres (la majorité) y a pas de quoi la découper en tranches de technicolor. Ce mois-ci, vous avez droit à du rêve en série : la Suède à la veille de la première guerre mondiale avec *Fanny et Alexandre*, l'Italie du début du siècle avec *La flèche dans le coeur* et *L'innocent*, et le Paris mondain des années 30.

LE MENAGE DE LA SCENE

Fanny et Alexandre : Film de Bergman (1983) dans sa version télévisée

(5h15mn). Stop, restez là, Bergman, c'est pas ce que vous craignez, enfin pas cette fois-ci. Finis les délires métaphysico-existentialistes : Bergman a réalisé un film ro-man-ti-que, une fantaisie humaniste et chaleureuse qui s'étale sur une année, une immense tapisserie foisonnante de vie et de mort (Adèle). La chronique d'une famille bourgeoise du sud de la Suède ne diffère guère de celle d'une dynastie lombarde. Les Ekdahl vivent dans une petite ville pétrie de traditions, confits dans un bonheur douillet. Le chef de famille, Héléna, veille sur sa progéniture. Oscar (le film l'a eu), son fils aîné est un brave homme. Bon gestionnaire mais acteur nullissime, il dirige le théâtre, propriété familiale, où joue Emilie sa femme. Après dix ans d'étreintes quotidiennes inopérantes, la naissance d'Alexandre (10 ans) et de Fanny (8 ans) était venu récompenser leurs transes-actions.
Carl Ekdhal, le cadet, est doté d'une haute stature, d'un embonpoint respectable, d'une bonne humeur sans faille et d'un amour immodéré de la dive bouteille (ceci explique cela). Le benjamin s'appelle Gustav Adolf. Bien que marié comme ses deux frères, il court après tous les jupons qu'il entrevoit, puis qu'il entrebaîlle, puis qu'il ... Personne ne s'offusque de ses frasques, pas même sa femme Alma, une solide gaillarde elle aussi.
La famille est réunie pour fêter Noël, vous y êtes cordialement invité. N'y manquez pas, ce sont des gens de bonne compagnie.
Diffusion tous les Jeudi à 20h35 du 1er au 22 sur FR3.

LES SCENES DE MENAGES

La flèche dans le coeur : L'Italie... Ah ! Venezia, Roma e Napoli... Le Chianti, les pizzas et tutti quanti (plat régional milanais). Sur les bords du lac de Côme, Bruno (10 ans) est en vacances chez son père avec lequel il s'entend à merveille. Dans la propriété voisine vit une charmante damoiselle du nom de Nicoletta qui impressionne (c'est l'époque) fortement le bambino. Ne connaissant rien des choses de l'amour, il entreprend la vieille (17 printemps) afin de parfaire son éducation. Hélas, poursuivis par des créanciers, Bruno et son père doivent s'enfuir à Paris.

Les années passent. Lorsque Bruno retrouve au hasard d'un carrefour de Milan son amour d'enfance, ils ouvrent leurs larges bras et laissent éclater leur joie. De courte durée car mariée, elle répugne à tromper son mari. Un jour de pluie, elle craque et s'abandonne sur un lit qui craque et lâche prise CRRAAAC au moment où le craquant Bruno était en prise.

Et une série italienne de qualité, une.

Le jeune Bruno (10 ans) est remarquable et Terzieff (le père de Bruno) perd enfin son côté ahuri de paresseux au réveil, un lendemain de cuite au Fernet-Branca.

Diffusion tous les mercredis du 31 Juillet au 28 Août vers 22h00 sur FR3.

L'innocent (voir Psy sex and fun). Même époque, même pays. La dentelle, les beaux couvre-chefs, les toilettes en satin, les toilettes en marbre, le P Q aux armes de la maison... Photo sublime

LA SEINE EN MENAGE

Falbalas de J. Becker (1945) raconte les démêlés d'un grand couturier parisien avec ses multiples maîtresses. Frais, charmant et original, le film nous entraîne à la découverte du Paris-Chiffon.
Diffusion le 15 à 20h35 sur A2.

Le roman d'un Tricheur (1936) de S. Guitry se distingue dans l'histoire du cinéma par son caractère unique. Il est entièrement en voix off. L'ironie douce-amère d'un vieux singe à qui on ne la fait plus.
Diffusion le 2 septembre à 22h30 sur FR3.

COMME HEMO

La commémoration de la fin de la deuxième guerre mondiale fut l'objet d'une bataille sanglante entre les chaînes. Certaines ne désarment pas, même durant l'été.

A nous la victoire (1981), film de John Huston qui pousse un peu loin le

ballon. Sous prétexte de démontrer la supériorité de la race aryenne donc du peuple allemand, donc des valeureuses troupes du Reich (3ème à droite), les autorités national-socialistes organisent une rencontre sportive entre des blonds aux yeux bleus et une équipe de footballeurs sélectionnés dans les camps de prisonniers.

Quand on défend son pays avec ses pieds, on est heureux de recevoir une balle dans la tête en chantant les hymnes patriotiques : Allons footeux de la pa-trieeeuue, le jour de gloire est arrivé ou encore La victoire en dribblant nous ouvre la carrière.
Diffusion le 21 à 21h00 sur C + .

Paris brûle-t-il ? : à voir pour ne pas oublier que vivre à l'époque de Vichy n'était pas une ciné-cure. Le 27 à 20h35 sur A2.

LA SOIF DE L'ÉTÉ

Le vol du sphynx ressemble à un film d'aventure comme de la petite bière à du champagne millésimé (du L. Perrier par exemple). Laurent Ferrier, un réalisateur qui aurait tout intérêt à rester anonyme, a cru bénéficier d'une quasi homonymie avec un produit pétillant de luxe, las, s'il y a du gaz (oil) dans le Ferrier, le résultat demeure plat. Les acteurs bullent un max, Miou-Miou balade ses taches de rousseur et Souchon en aventurier qui marche perdu, c'est pas Harisson Ford. Une bulle pour Ferrier, c'est pou.
Diffusion le 13 à 20h35 sur C+ .

Bienvenue Mr Chance ou la vie aventureuse du naïf. Un jardinier reclus (Peter Sellers), un homme simple qui s'occupe des simples, a pour seule vision du monde extérieur l'écran de sa télévision devant laquelle il reste planté. Déniché par un parti politique, le huron devient un leader écouté, lui qui ne sait que débiter des slogans publicitaires et des dialogues de soap-opéra. Emouvant et caustique.
Diffusion le 7 à 21h00 sur C +

LES GRANDS FANTASTIQUES

Canal + a le monopole de l'épouvante pour l'été, le favoritisme paye encore. Les vrais amateurs de sang pourront toujours jeter une bouble de Clou sur l'autoroute du Sud le 31 Août et compter les victimes. L'HHHHebdo vous garantit le résultat.

Attention, ce n'est pas la peine de frimer devant votre petite amie, si c'est pour vous terrer sous le canapé au bout de cinq minutes.

INSEMINOID nous conte l'histoire d'une créature bestiole protoplasmique, qu', animalcule, dernier représentant d'une race en voie d'extinction, qui féconde les passagères d'un vaisseau spatial en hors bite. Couveuse intersidérale, le vaisseau devient le théâtre de l'horreur. Les passagers

perdent tout, le vaisseau sans gain est sang dessus dessous. Ca gicle dans tous les sens et par tous les bouts, et l'art Terre est encore loin. Enfer ! Et damned, nos héros auront-ils assez de plaquettes plaquées plasma pour tenir ?...

le 17 à 23h00 et le 29 à 22h 10 sur C+

HUMONGOUS est l'histoire d'une savante démoniaque, en résidence sur une île déserte, dont le principal hobby est la fabrication de monstres (hobbit). Mais un beau jour une bande de naufragés mal in-formés s'échouent sur la plage. Les créatures ne se feront pas prier pour aller souper on the rocks... **Le 10 à 22h50 et le 22 a 22h10 sur C+**

LES YEUX DE LA TERREUR La vague de crime qui sévit sur Boston a déjà fait bon nombre de victimes. Heureusement, une étudiante prend l'enquête en main. Mais elle ignore quel péril la menace. Le malin est rusé, et il aime bien le sang... (poil aux dang cong !) **Diffusion le 28 à 21h00 sur C+**

Voilà-t-y pas qu'un déséquilibré de la cafetière a une dent contre une pérsentatrice vedette de la télé qui s'est retranchée dans un hôpital de la ville. Il va semer la **TERREUR A L'HOPITAL CENTRAL , le 24 à 23h00 sur C+**.

Bonnes nuits...

FRISSONS

C' est pas parce que c'est l'été que vous aurez pas droit à votre Hitchcock hebdromadaire. Si comme moi vous êtes fanas de ce vieux chimpanzé, vous allez pouvoir vous adonner à votre plaisir solitaire : la dégustation d'une tranche de frissons pervers. Les ceuses qui n'aiment pas Alfred peuvent sauter cette colonne.

Amateurs, afficionados, accros aux basques du vieux pingouin, la télé d'été vous offre un frisson voluptueux chaque lundi durant les 10 semaines de l'été. Le maître eût des disciples : François Truffaut et Brian de Palma lesquels jouent l'élaboration du venin pernicieux (mais si délicieux) : le SUSPENSE.

Pourquoi la persistance d'un tel succès, pourquoi cette fascination sur des cinéastes d'une autre génération ? Parce que l'oeuvre d'Alfred est une collection de classiques. Les défauts, sources d'autres imperfections sont légion dans nombre de ses films mais ils portent tous la marque du Maître. Chaque oeuvre se reconnaît à sa facture intemporelle. Le propre du classicisme, c'est la transformation de schémas éculés en une forme parfaite.

Malgré de multiples démêlés avec les producteurs, d'innombrables problèmes avec les scénaristes et autres adaptateurs, Hitchcock a tenté dans chaque film d'occulter la vraisemblance du récit. Ce souci de non-cohérence résulte non pas d'une incapacité congénitale britannique (nonsens), mais s'inscrit dans une tentative de manipulation totale du spectateur. Chaque séquence du film est dramatisée à l'extrême du supportable, l'attention est soutenue, la tension est constante (la tante Sion est contente), l'adrénaline irrigue nos cervelets, le palais s'asseche, les gorges se serrent, votre petite amie vous tord le bras... argh.... la grande frousse, le pied quoi !

Le sacrifice de la vraisemblance au profit de l'émotion pure résulte d'une accumulation de détails plus incongrus les uns que les autres. La désinvolture du Maître repose sur des lemmes reconnus comme par exemple la théorie du Mac-Guffin : le centre de gravité du film repose sur un prétexte futile interchangeable a merci, un gimmick nombrilesque. Selon Hitchcock, il aurait été crée par Kipling. Voici la définition du Maître à consommer avec un double scotch et trois aspirines.

Deux hommes voyagent dans un train en Ecosse.

- "Qu'est-ce que c'est que ce paquet que vous avez placé dans le filet ?"
- "Ah ça, c'est un Mac-Guffin."
- "Qu'esacq ?"
- "Eh bien, c'est un appareil pour attraper les lions dans les montagnes Arondak."
- "Mais il n'y a pas de lion dans ces montagnes."
- "Dans ce cas, ce n'est pas un Mac-Guffin."

L'exemple le plus abouti demeure le personnage de Kaplan dans *La mort aux trousses* (North by Northwest).

Tout le monde court après Kaplan lequel n'a pas d'existence réelle.

Presque tous les films racontent une histoire de course-poursuite, d'innocent accusé d'un crime et poursuivi par la police, ou bien l'assasin ou encore d'échange de crimes.

Pour illustrer le blablabla ci-dessus : *Cinquième colonne, L'inconnu du Nord-Express, La loi du silence, Le faux coupable.*

1- Cinquième colonne (*Saboteur*) : durant la seconde guerre mondiale, un jeune ouvrier d'une usine s'armement est accusé de sabotage. Il s'enfuit, rencontre une jeune femme motorisée qui veut d'abord le livrer à la police, puis accepte de l'aider à retrouver le saboteur, un espion nazi.

Diffusion le 5 à 20h35 sur TF1

2- L'inconnu du Nord-Express (*Strangers on a train*) : dans un train, deux inconnus bavardent, échangent leurs coordonnées et leurs préoccupations : une parentèle odieuse. Bruno (Robert Walker), un chouia déséquilibré, propose de permuter les meurtres des indésirables, seule solution à leurs problèmes et de plus sans danger. Guy refuse énergiquement, mais le timbré élimine néanmoins la femme de Guy en espérant la réciprocité du crime. Guy maintient son niet.

Furieux, Bruno essaie d'accumuler les indices contre Guy.

Diffusion le 12 à 20h35 sur TF1

3- La loi du silence (I confess) : un avocat surprend un sacristain en train de le voler. Dans le combat de robes qui s'ensuit, l'ensoutanné peu amène lui fait le coup du Père François (et pas qu'un peu). Amen. Le bedeau court confesser son crime au père Logan, auquel il a emprunté son vêtement. Le père Logan est bien embêté car l'avocat le faisait chanter (dîme dîme dîme dam dom).

Diffusion le 19 à 20h35 sur TF1

4- Le faux coupable (*The wrong man*) : Un musicien est arrêté pour plusieurs vols à main armé. Ce père de famille, pieux et probe ne comprend pas pourquoi tous les témoins le reconnaissent. Il ne convainc personne (famille, voisin, autorités...) de son innocence.

Diffusion le 26 à 20h35 sur TF1

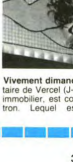
Les deux émules d'Alfred, François Truffaut et Brian de Palma, vous proposent deux de leurs bobines.

Furie (1978) malgré la présence de Kirk Douglas et de John Cassavettes

n'est pas le meilleur film de Palma (Body Double ?). Le directeur d'une agence de contre-espionnage a recours à des cobayes dotés de facoles para-psychiques : prémonition, télé-kinésie, télé-transe-porc à Sion (Cash-air)... Une très belle photo néanmoins.

Diffusion le 20 à 20h30 et le 27 à 22h05 sur C+ .

Vivement Dimanche ressemble à sang pour sang à du Hitchcock de la meilleure veine. Le dernier film (1983) de Truffaut nous conte une histoire abracadabrante dans le style du maître. Loin de décalquer The Alfred Touch, le petit François lui rend un hommage appuyé mais très personnalisé. Le suspense est volontairement gommé, les dialogues surabondent et les caractères psychologiques ne souffrent pas d'un excès de cohérence.



Vivement dimanche : Barbara, secrétaire de Vercel (J-L Trintignant), agent immobilier, est congédiée par son patron. Lequel est aussitôt accusé d'avoir tué un ami pendant une partie de chasse (d'eau... à force de tirer la bobinette, la chevillette cherra). Du coup, Barbara convaincue de l'innocence de Vercel (sans cervelle) se mue en privée afin de l'aider. Fromage de tête mais bon coeur, elle accumule les gaffes, mais Longtarin (Fanny Ardant) réussira nez en moins sa mission.

Diffusion le 25 à 21h00 et le 28 à 22h30 sur C +

TRANCHES DE VIE

L'été, il faut é-li-mi-ner. Les fonds de tiroirs, les résidus de poubelles, les faces B prennent donc la première place sur vos écrans.

Marcheloup est une série agricole déjà diffusée en quatre épisodes que deux volets inédits prolongent. Au début du siècle, l'arrivée des machines agricoles provoque un conflit de générations, le doyen est contre ces pratiques pour le moins barbares, tandis que le jeune (partisan du moindre effort) prône la mécanisation.

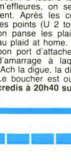
Tous les vendredis a 20h35 sur A2.

La reverdie est un conte pour sexagénaire. La sexe âgé erre en quête de con'vit via Libé. Les frippons trippés attendent encore pas mal de choses du peu qui leur reste à vivre (on noeud vit cul noeud foi). C'est frais et plein de bons sentiments, Muse D'Albray et Jean-Pierre Aumont nous démontrent, une fois de plus, que les acteurs comme le vin se bonifient en vieillissant.

Deux parties seulement **les 22 et 29 à 20h35 sur TF1.**

Le bateau : un sous-marin allemand le U 96 part en mission en 1941 dans l'Atlantique-Nord. Son objectif est de couler les cargos, escortés par des destroyers eux-même accompagnés de corvettes (qui pêchent la crevette), qui ravitaillent en armes et vivres le dernier rempart de la démocratie : l'Angleterre.

Après 20 jours de navigation solitaire, les embarqués s'ennuient à mourir, les matelots matent l'eau sans dénicher la plus petite embarcation ennemie. Les marinés avides de combat s'avinent, et les marins saouls errent dans le sous-marin à la recherche d'une querelle (de broche!). La tension monte et l'attention descend quand soudain le radio capte la présence d'un convoi anglais...



Au gré des épisodes, les escarmouches se succèdent, les escarres et les mouches aussi. Les combattants jouent à touche torpille, je te rate, tu m'effleures, on se touche, ils s'éclatent. Après les combats, on compte les points (U 2 touché, V 1 coulé) et on panse les plaies tout en pensant au plaid at home. Le U 96 rentrera au bon port d'attache, retrouvant la bitte d'amarrage à laquelle tous aspirent (Ach la digue, la digue du cul...).

Le boucher est ouvert **tous les mercredis à 20h40 sur TF1.**

LES NANARS

Voici le classement des plus mauvais films du mois d'Août pour les amateurs de nanars.

C'est Aldo "la crasse" (célèbre par sa démarche : commerciale) qui décroche la queue du mérou avec **Le bourreau des coeurs** ou "les tribulations d'un dragueur de mines (ettes)".

Il est suivi de près par **Les branches du bahut** lesquels ont oublié qu'au mois d'Août la rentrée scolaire était le cadet de nos soucis.

Le bar du téléphone de Marseille, je ne vous le recommande pas, le pastis de cinq heures a un arrière-goût de pruneau , et les gens qu'on y fréquente ne sont pas d'un juste milieu. Si **Elle volt des nains partout,** elle ferait mieux de prendre ses jumelles à l'endroit. Ca lui éviterait sans doute de faire un navet d'une pièce de café théâtre potable.

Vous savez que le pauvre Eddie Constantine est venu seulement **Un soir au music-hall,** pour y aller de sa gigue et pousser la chansonnette ?

Ce vieux libidineux de J. Carmet selon lequel **Tout dépend des filles** aurait mieux fait de dépendre des andouilles. **Paris Méditerranée,** c'est l'histoire d'Anatole Biscotte qui ne mange pas pain.

Dans les goulags sibériens, ils n'avaient même pas un décapsuleur alors ils ont fait venir Fernandel aux mâchoires d'acier alias **Don Camillo en Russie** qui ne mâche pas sa bible. Si un soir vous n'avez rien à faire, vous pourrez aller faire un tour **Dans les rues.**

Heureusement que Cayatte est là pour innocenter les coupables et accuser les innocents grâce à lui **Justice est faite.** Badin, terne.

La bande des branquignols n'a pas pris le soleil et fait pâle mine avec son **Petit baigneur.** Louis le funeste a tous jours ses tics.

PALMARÈS

30 semaines de critiques télé représentent une masse impressionnante de propositions que vos serviteurs subissent péniblement. Dans l'ensemble de la programmation des quatre chaînes, il n'est que justice de décerner des récompenses aux oeuvres les plus nulles. Dans la **catégorie téléfilms,** le jury attribue à l'unanimité plus une voix:

L'ÉTRON D'OR A
VIVE LA MARIÉE A2 (84)

LA BOUSE D'ARGENT AU
MIROIR OPAQUE TF1 (84)

LE CACA DE BRONZE A
LE SOLEIL DES AUTRES FR3 (84)

Catégorie films cinéma

LA FIENTE D'OR A
MALADIE MORTELLE (75) SUR TF1

LE CROTTIN D'ARGENT A
PREND TON PASSE MONTAGNE (81) SUR C+

LA CHIURE DE BRONZE A
COURAGE... FUYONS (83) SUR C+

POURQUOI PAYER PLUS CHER?

Photo non contractuelle

ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTEROIDS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARR 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORIBLE	60.49
CASSE BRIQUES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTIPEDE (CHENILLE INF.	79.46	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON	102.00
DINKY KONG	79.46	PUISSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.46
GALAXTON	71.16	STARFIGHTER	79.46
GALAXY 5	79.46	THE ULTRA	79.46
GENCAR	105.55	TRAITEMENT 3D	105.55
HOPPER OU JOGGER	79.46	WORD PROCESSOR	166.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.46

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENDS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'AIGLE D'OR	135.20	COMPILATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORICIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHESS	79.46	ORIC BASE	112.67
CRIBBAGE	79.46	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROCKY	90.14	ORIC CALC	130.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.46	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER Q	79.46	ORION	71.16
DRAUGHTS (Dames)	79.46	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM	71.16	QUACK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.46
GHOST GOBBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GODILLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HUBERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	XENON 1	97.25
J'APPRENDS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.95

PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux d'arcade **pour ORIC 1** pour **200 F!**

LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page précédente.

édito

Salut ! C'est les vacances ! Et on rit et on s'amuse ! Et on n'a plus à se décarcasser toutes les semaines pendant un mois à vous pondre nos palards à la force des baïonnettes, dans mon cas, seulement.
Parce que j'ai me semble qu'il est maintenant grand temps de vous avouer que nous ne sommes pas libres de nos mouvements. Nous sommes séquestrés pas des puissances occultes, dans la même cave depuis maintenant 6 mois.
Nous ne voyons plus la lumière. Nous ne savons plus les bulles du Pape. Nous sommes coupés de toute information du monde extérieur.
Ce que vous tenez entre les mains est un abominable journal de propagande et de messages codés à l'intention des supérieurs de nos geôliers que nous n'avons même jamais vus !
Chacun notre tour nous sommes forcés de traduire les impulsions que nous sont envoyées dans le cerveau par le biais d'électrodes implantées, en divers caractères que nous déchiffrons à peine, et que vous êtes persuadés de comprendre.
Mais ne voyez-vous donc pas que cela fait justement partie de cette propagande infâme qui vise à nous détruire, à vous détruire, à détruire le monde entier !

Ils essaient de vous convaincre que la race humaine est voulue à l'échec et qu'il n'y a qu'eux qui peuvent garantir l'avenir de la civilisation. Mais c'est faux, nous le savons de Marseille, notre agent du Sud, leur but est de conquérir cette boule de matière qu'est la Terre, pour en faire une décharge intergalactique ou un parking géant !
Nous étions les premiers sur leur liste car ils considéraient nos activités par trop subversives mais c'est pire que ça : non contents de commencer par notre journal, ils s'en sont pris à chacun des rédacteurs séparément.
Il aurait été trop facile de jeter une bombe de gaz étouffant dans les locaux afin de nous anéantir tous d'un seul coup, ils ont préféré nous prendre un à un, qui sur le pas de sa porte, qui dans le métro, qui sur sa moto. Mais ils se sont acharnés sur moi, ils m'ont dit...
Ah ! Cachez-moi ! Non ! Pas la piqûre ! Pas ça ! Pas la camisole ! NOOOOOOOOOON !!!!

NDLR : La Rédaction d'Hebdogiciel a le regret de vous annoncer l'internement de notre collaborateur Clou, pour une durée de 4 semaines, à la suite d'une crise aiguë de paranoïa estivale !!!

Clou, avec plein de bisous sur vos joues déjà hâlées... STOP !
OUF ! Il s'est arrêté !

LE DERNIER DRAGON
de Michael SHULTZ

Avec TAIMAK (noir et karatéka), VANITY (n'est ici pas un vain mot, mais elle a franchement de quoi), plus connue dans son groupe "Vanity 6", fait partie de la bande Prince and co.), Chris MURNEY (le méchant mégalo blanc) et Leo O'BRIEN (mais d'où sort ce gosse génial ?). 1H49. USA. 15/20.

Voilà un film où on ne s'ennuie pas une minute et où on se fend bien la pêche, l'idéal pour l'été. C'est vrai que ce n'est pas le seul dans ce cas-là, mais comme de toutes manières il y a plus d'une soirée de libre pendant les vacances...

Leroy, jeune virtuose du karaté pas vraiment "flute-fute" apprend par son maître, qu'arrête pas de déconner, qu'il est maintenant temps qu'il aille chercher ce qui est nécessaire pour qu'il soit enfin un maître. Il lui fille un talisman et l'envoie se faire voir ailleurs.
Il sort de chez son maître et, ô surprise, ce con-là est tellement louf qu'il est sapé comme un chinois avec chapeau de paille et tout le tralala folklorique !
Il rencontre par hasard Vanity, reine d'une vidéo-bolte de nuit branchos. Eddie, producteur véreux, ayant réalisé une vidéo de sa maîtresse, tanne Vanity pour qu'elle la projette. Elle refuse. Il se fâche et tente de l'enlever.
Ca foire une première fois parce que Leroy arrive à temps, et vas-y prende ça dans la tranche, tu verras les étoiles, et ça dans le bide, pendant que t'y seras, jette un coup d'oeil par terre pour voir si tu trouves pas mes clés que j'ai paumées.
Par contre la 2ème fois ça marche, et Leroy va devoir affronter le chef du gang engagé par Eddie qui n'est autre que son ennemi juré, gasp ! Quel insoutenable suspense !
Ca a l'air très nunuche comme ça, mais croyez-moi, vu les personnages ça devient beaucoup plus drôle : le frère de Leroy de 13 ans se fout de la gueule de son frangin parce qu'il ne s'est jamais sorti une nana, ou bien parce qu'il s'y croit complètement dans son trip nipponophile.
Il y a plein de gags dans le film, mais y'a pas à dire, c'est vraiment la fin du film qui vaut son pesant de cacahouètes.
La baston générale entre les hommes d'Eddie et les élèves de Leroy est très drôle, et très bien réalisée, elle est bien longue et tout, comme il faut pour bien

apprécier ce genre de combat.
C'est très drôle et en fait tout le suspense du film n'est pas sur "va-t-il réussir à déjouer les méchants ?", mais "quand va-t-il se décider à se la faire ?"
C'est un pastiche total des classiques du film de karaté
- le jeune disciple qui se fait charrier

par son maître rigolard (tu pars pour un voyage méditatif, maître ? Non, non, je vais rendre visite à ma mère en Floride).
- le héros noir se comporte totalement comme les Chinois (style David Carradine dans Kung-Fu) et les Chinois font du Break Dance sur le trottoir avec un énorme ghetto-blaster et parlent comme des Noirs.
- Le jeune frère n'arrête pas de se foutre de la gueule de son grand puceau de frangin.
Bref, c'est encore un de ces films agréables à regarder, même si on a un peu de mal à entrer dans ce côté kitch à mort du film.
Sinon, la musique est bien, vous devriez acheter le skeud'.

LA GRANDE MAGUILLE
de Robert ZEMECKIS

Avec Jack WARDEN (qui joue 2 rôles totalement opposés et c'est loin d'être évident, de sagesse), Kurt RUSSEL (le genre de type qui serait capable de vendre la Tour Eiffel à Jacques Chirac. On vient de le voir dans Un Ete Pourri), Deborah HAMON (la fille du gentil) et Alfonso ARAU (le mec qui joue le trafiquant colombien au fin fond de la jungle dans La Poursuite Du Diamant Vert et qui a réalisé Mojado Power cf N° 82). 1H40. USA. 1981. 15/20.

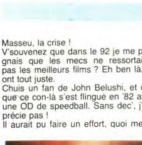
Et encore un film de Zemeckis, un !
Le deuxième en un mois, après Crazy Day !
2 frères ennemis vendent des voitures d'occasion, de part et d'autre de la même route. L'un, Roy, est retors, méchant, corrupteur. L'autre, Luke, est gentil, doux, affable et a l'avantage d'avoir un vendeur du tonnerre dont on peut souvent douter à juste titre de la bonne foi, Rudy Russo.
Ils sont opposés sur le projet d'une autoroute devant passer par là, Roy ayant acheté tous les politiciens du coin pour s'assurer de la non-concurrence de son frère. Il donne même un coup de pouce supplémentaire en lançant faire un tour de stock-car à Luke, cardiaque, par un de ses employés.
Il en meurt et Russo est obligé de cacher le corps de son patron et de faire croire qu'il est parti se reposer à Miami pour ne pas laisser Roy hériter de l'affaire. Mais ainsi s'évanouissent les espoirs de Rudy de se présenter aux élections sénatoriales, car Luke venait juste de concentrer de lui pour les 10000$ nécessaires. La seule solution est de vendre, vendre, vendre ! Par tous les moyens ! En faisant de la publicité pirate à la TV par exemple, et pourquoi pas pendant l'allocution télévisée du Président !
Ale ! La fille de Luke qui n'avait pas refait surface depuis 10 ans réapparait et veut absolument revoir son papa. Rudy lui assure que son père et vénéré patron est à Miami, mais elle découvre le pot aux roses et reprend le magasin. Elle fait une publicité télévisée très sérieuse celle-là, mais qui est trafiquée par Roy qui peut ainsi l'attaquer pour publicité mensongère, en effet il a fait remplacé le mot "style" par "mile" quand elle annonce qu'il y a chez elle "le style de voiture que vous cherchez". Un mile de voiture, cela correspond à environ 250 voitures, qu'elle n'a évidemment pas en stock.
Mais Rudy, qui n'est pas insensible à son charme, ni elle au sien non plus d'ailleurs, va lui sauver la mise en utilisant les 10000$ qu'il avait réunis pour sa candidature, pour acheter 240 tas de ferraille qui roulent (!) à un contrebandier mexicain, en les faisant conduire par 240 lycéens du coin qui arriveront juste à temps pour l'arrivée du juge et de son mètre. OUF !

Si encore une fois j'ai mis des lignes et des lignes pour raconter l'histoire, c'est que je crois bien que c'est le meilleur moyen de vous persuader que c'est bien, d'autant plus que sur les photos vous avez quand même un aperçu appréciable de la teneur du délire.

Sinon, comme d'habitude chez Zemeckis dont je suis un néo-fan, rien à redire, si ce n'est certaines baisses de régime à deux ou trois moments, mais sans vraiment être importantes, alors, d'abord !

AMERICAN COLLEGE
de John LANDIS

Avec John BELUSHI (Yahou ! Même que c'est pour ça qu'il est sur les 2 photos ! Putain, génial le mec, encore ! J'dirai même, pour les ceusses qu'auraient une bonne vue doublée d'une bonne mémoire, que son frère James fait une apparition déguisé en singe dans Un Fauteuil Pour Deux, ressorti il y a peu), Tom HULCE (le futur Mozart dans Amadeus), Tim MATHESON (le beau qui se drague et se fait toutes les gonzesses qui traînent sur le campus), Karen ALLEN (que depuis le temps que j'en chante les louanges toutes les deux semaines, vous devez la connaître) et Donald SUTHERLAND (Casanova dans le Casanova de Fellini). 1H50. USA. 1980. 15/20.



Masseu, la crise !
V'souvenez que dans le 92 je me plaignais que les mecs ne ressortaient pas les meilleurs films ? Eh ben là, ils ont tout justé.
Chuis un fan de John Belushi, et dire que ce con-là s'est flingué en '82 avec une OD de speedball. Sans dec', j'apprécie pas !
Il aurait pu faire un effort, quoi merde à la fin ! C'est pas parce qu'on commence à avoir plein de thunes qu'il faut obligatoirement sacrifier à la mode et sniffer de la coco ou pire !
Trêve de digression anti-drogue et anti-mort.
Pour bien piger ce film, il faut d'abord savoir que :
- "College", ça veut dire fac. Le collège français se traduit par "Junior high school", et le lycée par "High school" (confidential ! OK, Jerry Lee, let's do it !)
- "American" ça veut dire américain. Attention, ce qui en français correspond à "américain", est chez eux "american" (prononcer 'mairiqueune).
- Dans les universités ricaines il y a ce qu'on appelle des fraternités (pour les mecs) ou des sororités (pour les nanas). Ces fraternités sont des regroupements d'étudiants pour des raisons plus ou moins vaseuses, genre même classe sociale, même goûts, mêmes études, même taille, même poids, même mère, you name it !
Maintenant vous êtes armés pour suivre sans problèmes.

Deux bizuths sont rejetés par la très snob fraternité Oméga Théta Pi, en désespoir de cause ils sont acceptés par la "pire" des fraternités du campus, la Delta Tho Khi, dite la managerie.
Le doyen l'a dans le colimateur depuis un certain temps, et trouve au fin fond de son règlement, une clause qui lui permet de la placer en quasi état d'urgence à la moindre bavure, bavure qui évidemment ne manque pas d'arriver, vu que les Delta sont toujours en train de se mettre plus ou moins sur la gueule avec les mecs d'Oméga.
A la fin de l'année, comme leur notes sont toutes nulles, le doyen décide avec l'appui franc et massif des richards de l'Oméga de les radier purement et simplement de l'établissement.
La riposte des fous de Delta ne se fait pas attendre bien longtemps : la parade de chars annuelle dans la ville voisine est l'occasion rêvée pour un sabotage en bonne et dûe forme.

Vous dire que c'est très drôle et que revoir ce film me fut un printemps ne fait certainement pas de doute dans votre esprit.

Vous avez rien à faire ce soir ?
Vous cherchez un film où emmener la nana ou le mec de vos rêves estivaux ?
En v'là déjà un !

CINOCHE !

MAE WEST, LA REINE DU MONDE ENTIER !

Mae West, la plus grande star ! Elle a beau avoir commencé sa carrière à Broadway dans les années '20, dès 1932 elle devint la plus grande star, à sa manière.

A sa manière, parce qu'elle avait en face d'elle la Garbo et la Dietrich. Et sa manière c'était... le sexe ! En effet, on peut presque dire que Mae West est la première porno-star du 20è siècle. Elle faisait du sexe sans rien montrer, à part ses formes, dans ses robes extravagantes et hyper-moulantes.

La légende voudrait même que la bouteille de Coca-Cola fut dessinée d'après ses formes, qui correspondaient aux canons de l'époque (voir un bronze de Rodin, genre "Le Baiser"), et faut avouer que le style bien en chair est certainement plus avenant que les planches à pain qu'on se cogne depuis Twiggy.

Mae West est le symbole de la liberté sexuelle, de l'indépendance, de la féminité et du féminisme. Pas question de lui imposer quoi que ce soit, pendant son époque Broadway, elle écrivit toutes ses pièces. Elle fit 11 films de 1932 (Night After Night, avec George Raft) à 1970 (Myra Breckenridge avec John Huston et Raquel Welch, elle avait près de 80 ans !), sur ces 11 films seuls 4 scripts ne sont pas d'elle, dont un tiré d'une de ses pièces. Mais elle s'est toujours conservé le droit d'écrire ses dialogues et ses "one-liners".

Dans "I'm No Angel" (1933) avec Cary Grant :

- CG : Vous étiez merveilleuse ce soir.
- MW : Je suis toujours merveilleuse la nuit...
- CG : Ce soir j'ai pensé que vous étiez spécialement bonne.
- MW : Quand je suis bonne, je suis très bonne. Mais quand je suis mauvaise, je suis encore meilleure...
- CG : Si je pouvais seulement vous faire confiance...
- MW : Vous pouvez... (longue pose à la West) des centaines l'ont fait !

Moralité, dès que vous voyez un film avec elle à l'horizon, courez-y !

LA CAVALE IMPOSSIBLE

de Stephen GYLLENHAAL

Avec Tatum O'NEAL (la fille de mon acteur pas du tout favori, et si je ne m'abuse, à moins que je ne sois en retard de quelques potins, la gonzesse de John Mc Enroe, que même que quand on la voit elle, puis quand on le voit lui, on se dit que c'est du gâchis. Elle est belle, elle est rousse et elle joue vachement bien) et Irene CARA (Flashdance, elle aussi est belle et joue bien) et avec l'amicale (ça se dit) participation de Peter FONDA (qui ne fait pas grand chose d'autre ces dernières années). 1H40. USA. 14/20.

Bizarre comme film. Non, c'est vrai, 2 semaines après l'avoir vu, je ne sais toujours pas ce que j'en pense vraiment. Le film n'est pas bizarre en soit, c'est juste que je n'arrive pas à me décider à son propos.
Bon ben tant pis, j'va quand même tenir le crachoir.
Ca commence très fort, mais vraiment très fort, plein la gueule pour pas un rond.
Un tribunal, ou une bonne douzaine de gonzesses vont se faire juger pour

divers délits. L'audience commence, la **première accusée s'approche en déconnant de la barre,** arrive près du planton chargé de lui faire prêter serment, et l'égorge tout d'un coup avec un rasoir sorti d'on ne sait où. Sa complice s'empare immédiatement du fusil à pompe d'un gardien et commence à tirer dans le tas. Bonjour le carnage. Profitant de cette ouverture, 2 prévenues se font la malle, couvertes par celle au fusil, l'autre étant déjà morte. La gonzesse armée s'empale sur des grilles alors que les deux profiteuses continuent de cavaler, ensemble sans se connaître, et se réfugient pour peu de temps dans les égouts, s'engueulant copieusement, l'une préférant se rendre aux flics, alors que l'autre le lui défend formellement.
Recherchées, et par les flics et par d'autres malveillants, elles n'arrêtent

pas de cavaler et de se planquer, l'une suivant l'autre.
Chais pas si je suis arrivé à bien le rendre dans ce semblant de résumé, mais disons que la tension et la rapidité de l'action du début du film s'estompent assez vite et on est trop dans l'expectative par la suite.
En fait quel dommage que la pression soit si forte au départ, et si éteinte après. Je crois bien que c'est ça d'ailleurs ce qui me gêne, et ça c'est au niveau de la mise en scène que ça déconne. Parce qu'au niveau interprétation, tout va bien, c'est bon.
Mais voilà, c'est ça, je la tiens maintenant cette raison qui me faisait défaut. C'est là que le bât blesse.
Non, bien sûr, je ne m'attendais pas à ce qu'elles courent à la même cadence durant tout le film. Après tout, mieux vaut ça que la linéarité totale de l'action : un seul rythme, c'est dur, et c'est ennuyeux. Mais quand même, une telle baisse de régime ? C'est sans doute un peu trop.
Peut-être que cette raison vous paraîtra un peu fallacieuse, mais le rythme dans un film est primordial, au même titre que le montage, ils sont liés la plupart du temps d'ailleurs. Et comme j'y tiens beaucoup...
Moralité, un film un peu raté, dommage...
Enfin. Pour ceux qui veulent voir un film d'action avec des nanas comme héroïnes, c'est vrai que ça change de d'habitude.

MARATHON KILLER (COURAGE)

de Robert L. ROSEN

Avec Ronny COX (le "vieux", aussi co-scénariste du film. C'est marrant parce qu'il jouait aussi dans Délivrance de Boorman), Art HINDLE (vu dans Porky's 1 et 2), Tim MAIER (le "gosse") et M.Emmet WALSH (vu dans Sang Pour Sang et Portés Disparus). 1H32. USA. 13/20.

Ah ben ça alors; pour une coïncidence, c'est une coïncidence !
Ronny Cox, le co-scénariste jouait aussi dans Délivrance, et la première chose à laquelle m'aie fait penser ce film c'est justement Délivrance !
Ben ouais, c'est l'histoire de 3 types qui décident de faire une course de 100 km en plein désert, dont l'un se fait tuer par une bande de "soldats-survivants" (ces mecs qui, en cas d'hypothétique guerre sont prêts à tuer pour un bout de gras). Les deux restants font tout leur possible pour rejoindre leur objectif, en tuant quelques-uns des "soldats" au besoin, pour garantir leur propre survie.
C'est le huis-clos dans la nature.

J'ai un peu l'impression que les scénaristes se sont inspirés de 2 choses :

- d'une part le bouquin de James Dickey, "Délivrance"
- d'autre part, les axiomes qu'utilisa Hitchcock dans La Mort Aux Trousses, faire du suspense en plein midi, sous un soleil de plomb au bord d'un **champ, au lieu que ce soit de nuit, de pluie, de ville.**

Mais non, je ne suis pas méchant, les deux films ont quand même des différences : celui-ci comporte beaucoup plus de scènes de violence que Délivrance, qui lui comporte des scènes beaucoup plus dures émotionnellement.

En conclusion, disons que ce film est un Délivrance pour un autre public, pourquoi pas ? Ce n'est pas une si mauvaise idée après tout, même si la photographie est moins belle, ce qui est dommage, car en filmant dans le désert, c'est justement la photo et les cadrages qu'il fallait chiader, ils auraient dû prendre Roby Müller, le chef-op' de Wenders sur Paris-Texas, ou au moins des conseils de sa part. Enfin, moi, c'que j'dis, hein !

HELLZAPOPPIN

de H.C. POTTER

Avec Ole OLSEN et Chic JOHNSON (célèbres mais médiocres duettistes américains des années '30/'40, remplacés très vite par Abbott et Costello), Martha RAYE (la furie qui court après les mecs comme Harpo Marx après les nanas, surtout les blondes !), Hugh HERBERT et Jane FRAZEE (les jeunes et beaux héros), Misha AUER (voir photos), Shemp HOWARD (un des 3 Stooges, autre trio comique, qui écuma la TV dans les années '40/'50 dans des histoires totalement invraisemblables de 15 minutes, épisodes qui n'ont jamais cessé d'être diffusés, puisqu'on peut les voir n'importe où aux States au moins une fois par jour, mais ils sont malheureusement très peu connus en France) et Elisha COOK Jr (vu dans plein de films de gangsters entre autres).
Les sous-titres sont de Pierre Dac
1H24. USA. 1941. 17/20.

Ce film est sorti pour la première fois à Paris en février 1947, c'est vous dire s'il est nouveau.
C'est aussi le film que j'ai vu le plus de fois (14 ou 15 !).

On raconte pas Hellzapoppin, on le voit, on le savoure, on le déguste et on se fend la pêche.
2 hommes montent dans un taxi. Le chauffeur leur demande où ils désirent se rendre. "ALLEZ AU DIABLE !". Kaboum ! Et ils se r'trouvent en enfer !

Ce film, chers lecteurs (là j'essaie de faire dans le pompeux pour contraster avec le film lui-même qui est génialement drôle) possède des qualités brechtiennes dans son interpellation constante du public. En effet, les spectateurs dans la salle font partie intégrante du spectacle qui leur est projeté, contrairement au film en général, colonel, ou quel que soit le grade, ça n'a pas grande importance après tout, l'essentiel étant qu'il soit élevé.
Comment justifier cette position pour le moins présomptueuse ?
Oui, comment ?
Prenons par exemple un des gags du film où les acteurs s'arrêtent de jouer subitement pour dire à un petit garçon dans la salle de rentrer chez lui car sa maman le demande. Ils s'arrêtent à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'on voie une ombre de petit garçon se lever et sortir de la salle. Mais attention, ce n'est pas dans la salle que cela se déroule mais sur l'écran. N'est-ce pas d'un comique effroyablè ?

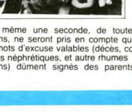
Bon, Clou, tu nous cours, abrège ou change de ton, mais au moins fais quelque chose !!!

OK, d'accord, ça va, j'ai compris ! Même que j'vais faire les deux à la fois.

- Une bonne femme entre à tout bout de champ (au sens propre du terme) et qui appelle son mari "ARTHUR ?... AAAAARTHUUUUR ? ARTHUR ?".
- Un type arrive au début du film sur le plateau et demande Mrs Jones pour lui livrer un pot de fleurs. ("FLOWERS FOR Mrs JONES ! Mrs JONES ! Mrs JONES !") puis on le voit à vélo avec une plante plus grosse, puis en voiture avec un arbuste, puis en avion avec un arbre de belle taille, et toujours gueulant "Mrs JONES ! Mrs JONES !" sans évidemment jamais la trouver.
- un type lit son journal pendant le spectacle de Music-hall et suit sa source de lumière où qu'elle aille : des coulisses à la scène par exemple...
- des danseurs avec du papier tue-mouches collé aux pieds ne peuvent évidemment pas s'en débarasser...
- le scénariste se prend des coups de feu dans le buffet, boit un verre d'eau puis ressemble à une fontaine..
- le projectionniste s'emmêle les pédales à cause de la grosse dans la cabine qui ne cèdera pas à ses avances, c'qui fait qu'on a un film d'indiens qui rapplique...
- vous croyez que j'vais continuer à faire la liste de tous les putains de gags qu'il y a dans ce film ? Non, mais !

Bon. Ca va. Si vous n'avez pas encore compris qu'Hellzapoppin est **le** film le plus drôle, selon moi, c'est que vraiment vous avez oublié de mettre vos lunettes ce matin, hkj fgjlsdkl gfjfdpiipr pirtoyip poiopk ip'uté(àng, aaah ! Ben ça va mieux maintenant que vous les avez mises, non ?
Bon eh ben maintenant, recommencez du début, et je suis sûr que tout ça va prendre un sens nouveau pour vous !

Si jamais il y a une projection de ce film qui traîne par chez vous, n'hésitez



pas même une seconde, de toutes façons, ne seront pris en compte que les mots d'excuse valables (décès, coliques néphrétiques, et autre rhumes benins) dûment signés des parents. Na.

CINOCHE !

RUNAWAY
de Michael CRICHTON

Avec Tom SELLECK (Magnum et les Aventuriers Du Bout du Monde, son premier film c'était Myra BRECKENRIDGE avec Mae West !), Cynthia RHODES (ex-chanteuse des TUBES, vue dans Staying Alive et dans Flashdance), Gene STANLEY (ex-KISS, décidément dans ce film y a que des ex-stars du rock, à croire que ça ne rapporte pas assez de thunes puisqu'ils se croient forcés de se reconvertir dans le cinoche, en tous cas, pour elle comme pour lui c'est réussi) et Kirstie ALLEY (non, elle, elle était décoratrice d'intérieur avant d'être actrice, pas chanteuse ! Et masseu qu'elle est belle ! Vue dans Star Trek 2). 1H41. USA. 15/20.

Eh bien, aussi étonnant que cela puisse paraître au premier abord, c'est

un bon film, basé sur une histoire très solide et une description de société tout à fait crédible, rare.
Ne vous méprenez pas, ce n'est pas Blade Runner, bien que l'histoire soit comparable, vous allez voir ça.

Nous sommes dans les années 1995, par là. Ramsay est un flic spécialisé dans la mise hors-service des "runaways", les déviants, ce sont des robots en tous genres qui se dérèglent et deviennent dangereux. Il faut savoir que dans cette société, les robots font partie de l'univers quotidien que ce soit pour des tâches mécaniques ou ménagères.
A la suite d'une opération dans la maison d'un électronicien, Johnson, dont la femme a été tuée par un de ses robots, Ramsay découvre qu'il existe des robots qui ont été modifiés par un chip particulier qui les transforme en machines à tuer.
Il se rend à la société où Johnson travaillait avec sa nouvelle stagiaire, Karen, et apprend que celui-ci était sur un projet spécial.
Johnson se fait tuer sous ses yeux par un projectile intelligent, un micro-missile, du jamais vu.
Le responsable est Luther, un trafiquant connu de la police.
Ramsay arrête sa complice Jackie qui lui dévoile où il est. Le policier tente une action infructueuse pour l'arrêter au cours de laquelle Karen est blessée.

Le lendemain, Luther enlève Karen et l'échange contre Jackie, et les matrices des chips qu'elle possède, qu'il réduit immédiatement au silence. Il s'enfuit une nouvelle fois et nargue les policiers en buggant entièrement leur système vidéo interne avant d'appeler Ramsay pour échanger son fils contre le reste des matrices que Ramsay avait conservé, ce sera leur dernière baston.

Masseu, j'vous raconte pas comme je viens juste de galérer pour vous pondre ce résumé sans être trop confus !
Bon, donc le thème est semblable à celui de Blade Runner dans le sens où il s'agit d'un flic chargé de mettre hors-service des robots. A la limite, la comparaison au niveau du scénario peut s'arrêter là, puisqu'ici on a toute cette histoire de trafiquants de chips buggés et d'armement ultra sophistiqué qui se greffe.
Mais on peut aussi envisager la comparaison sous l'angle de la description de cette société, sans se soucier de l'histoire en elle-même.
Tout est fait ici pour que l'on ait l'impression que la vie entière est organisée en fonction des robots, si habituels. Toutes les petites digressions dans les dialogues témoignent de la banalité des robots. "C'est quoi comme modèle, le vôtre ? Un Boeing I8765 ! Ah ! C'sont les nouveaux ! J'me souviens, ma mère avait un ancien modèle qu'arrêtait pas de merder : quand on lui disait de griller du pain, il foutait le feu à la baraque !" etc...
Vous voyez le genre.

Eh bien ça me plait beaucoup, on sent vraiment que les mecs ont chiadé leurs dialogues et qu'ils essaient de faire croire au spectateur que tout ça c'est un système qui se tient. Ma foi, je trouve qu'ils y sont parvenus. Parce que pour me faira avaler ce genre de trucs, 'faut s'lever de bonne heure !
Autant dans Blade Runner, Ridley Scott avait dépeint une société complètement décadente et nocturne, autant ici, cette société est "normale", sans heurts apparents, elle paraît à la limite plus plausible, certainement parce qu'elle correspond à un avenir beaucoup plus proche que Blade Runner.
A propos, le dernier film de Ridley Scott, Legend, sort le 2 août.
A part ça, tout va bien et ça fait un film de plus de bon. Content le pépé Clou, content.

TUEUR ÉLECTRIQUE
de John ASHGOONE

Avec Boris MICHTON (jeune loup, vu dans Service De Nuit), Kathy CHICKENPOX (nouvelle et belle, pour changer, on se demande bien où ils vont les chercher !) et Michael ROAR (gniark ! question casting, c'est vraiment balèze, il a une telle présence diabolique). 1H46. USA. 17/20.

J'avais jamais entendu parler de John Ashgoone, c'est normal, c'est son premier film, mais j'aurais quand même aimé le connaître avant !
Pour un ancien plombier-zingueur, c'est très fort !
New-York, South Houston Street, le bas d'Alphabet City, dont que j'vous ai déjà tant parlé !
Ici, pas d'histoire de dope nulle et déjà vue, bien qu'elle soit présente dans tout le film.
Gosh est un agent d'assurance qui est chargé de ratisser le quartier à la recherche de nouveaux prospects. Après une nouvelle journée à s'être cassé les dents sur ce quartier où les gens n'ont pas un rade, il rentre chez lui sur sa vieille pétoire pour retrouver sa femme transformée en licorne.
Il va rechercher pendant tout le film les raisons de cette transformation, pour le moins incroyable et comment la rendre à sa forme originelle.
C'est grâce à un vieux plombier-zingueur qui tombe du toit devant sa fenêtre qu'il trouve la solution soluble dans l'alcool.
C'est assurément un des films les plus originaux de la décennie.
La photographie est superbe (bonjour les chevilles). Le montage est serré au maximum, 1 plan = 1 seconde. Le casting est d'enfer et on a très bien mangé.
Si vous n'allez pas voir ce film, je vous embrasse sur les deux joues, en revanche, si vous y allez, et que vous pouvez le prouver, il y aura des cartes

d'entrées permanentes dans toutes les salles des cinémas de Monceau-Les-Mines à gagner.
Seuls les premiers seront récompensés.

LES ZÉROS DE CONDUITE
de Neal ISRAEL

Avec John MURRAY (le frère de Bill, aussi drôle que son frangin, bien que d'un autre style, plus extraverti -Jean-Christophe-, c'est son premier film et sûrement pas le dernier), Jennifer TILLY (elle aussi c'est la soeur de sa soeur, Meg, et c'est son deuxième film), James KEACH (et tant qu'à faire lui aussi c'est aussi un frère, de Stacy Keach même que. Vu récemment dans Le Fil Du Rasoir, avec justement Bill, le frère de John), Wendy Jo SPERBER (vous l'avez vue y a pas longtemps dans Crazy Day, elle est géniale. Faites-moi penser de lui demander si elle n'est pas la soeur de quelqu'un, elle aussi), Sally KELLERMAN (Lèvres brûlantes dans M* A* S* H), Lisa Hart CARROLL (good) et Nedra VOLZ (84 ans et plus de pêche que beaucoup !). 1H40. USA. 16/20.

Masseu, plus ça va, plus les lignes de présentation sont longues ! Faut dire que c'est là que j'arrive à donner des renseignements biographiques sur les acteurs, j'trouve que ça ferait presque déplacé dans le corps de l'article même, tout comme cette digression, d'ailleurs.

Dana Cannon est un pépinieriste-paysagiste totalement délirant. Il conduit une espèce de camionnette qu'on se demande si c'est pas la peinture qui fait que la caisse tient encore en un seul morceau, et en plus de ça il joue de l'harmonica (mal) en conduisant de traviole, *alors qu'il n'a rien bu !* Jusque là, ça va. Mais lorsqu'il passe devant

les keufs en balançant une pomme par la f'nêtre (version flic), ça va plus du tout.
Bonk ! 18 contredanses, et encore, j'dis 18, parce qu'ils m'ont même pas laissé le temps de compter !
Ah, ouais. Mais j'ai oublié de vous dire qu'il s'est fait choper par les CHiPs (California Highway Patrol, les motards, quoi !) les plus malades du coin, un mec et une gonzesse, Adolf et Eva, comme il le dit si bien.
Le pire, c'est qu'il les retrouve le soir, et qu'ils lui recollent encore toute une collection de papillons, suffisante pour finir de tapisser de ces jolis petits cartons verts le mur de sa chambre, qu'il avait commencé avec ceux du matin.
Re-bonk ! Procès, retrait de permis et de la caisse, retour à l'école de conduite, et s'il échoue à l'examen final, on garde la caisse et on la revend "au profit des bonnes oeuvres de la police". Comme de toutes manières, ce sont précisément Halik/Adolf et Morris/Eva les instructeurs, ce s'ra dur pour que Dana et ses compagnons de galère, tous plus marlous les uns que les autres, réussissent ce putain d'exam.
Mais vous ne savez pas tout !

En plus de ça, Halik s'est associé avec Mme le juge qui tient le registre des ventes, pour que tous ratent, de façon à ce qu'ils puissent revendre les caisses, et se mettre la moitié de la thune récupérée dans les fouilles, pervers, et c'est bien le mot !
Nos héros réussiront-ils à déjouer ce machiavélique complot qui vise leur déshonneur ?

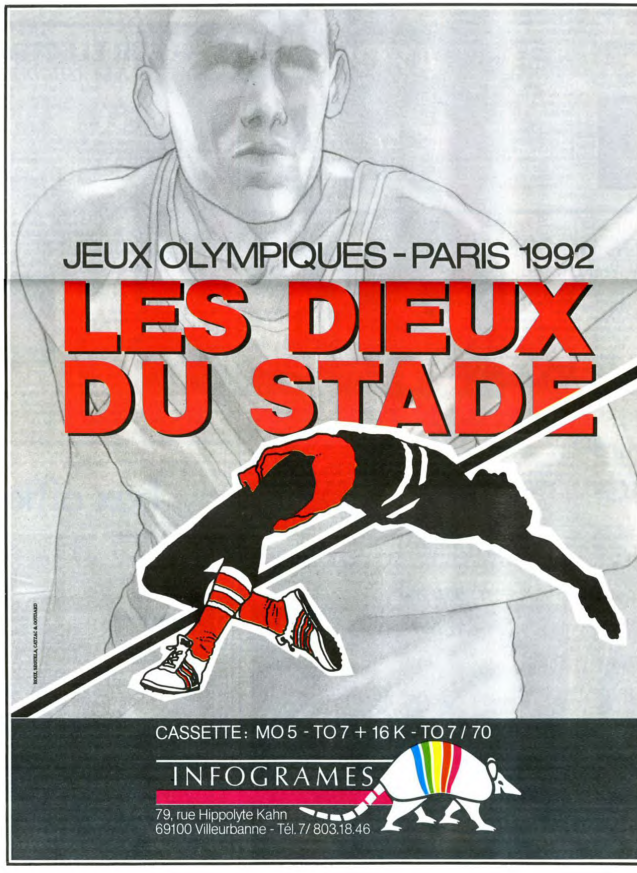
Qu'est-ce que j'ai pris comme place pour vous raconter le film, et encore je n'ai pas développé, puisqu'on voit comment la plupart des héros se sont fait prendre leur caisse au départ, et puis plein d'autres gags, que rien que d'y penser j'en pleure encore de rire, alors vous pensez, ma bonne dame !
Ce qui m'étonne, voyez-vous, c'est que Neal Israel ait pu faire un film aussi drôle, avec un tel casting en béton d'acteurs peu ou pas connus, d'un humour fin tout en ayant le soupçon de pesanteur nécessaire, alors qu'il a écrit Police Academy 1. A mon avis, ils ont pas dû lui laisser le tourner, et modifier le script original.
Ca faisait en effet bien longtemps que je ne m'étais pas autant amusé, je le mets carrément au niveau de 1941 de Spielberg et de Blues Brothers de Landis, c'est dire !

Courez le voir, ou mon pied au derrière à la rentrée, tellement fort que vous ne pourrez même pas vous asseoir sur votre chaise à la grande école !

box office

01)	ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20	43)	LE JEU DU FAUCON	14/20
02)	APRES LA REPETITION	18/20	44)	FLIC DE BEVERLY HILLS	14/20
03)	BRAZIL	17/20	45)	THE BOSTONIANS	14/20
04)	PERIL EN LA DEMEURE	17/20	46)	ANGES SE FENDENT LA GUEULE	14/20
05)	LA VIE DE FAMILLE	16/20	47)	LE KID DE LA PLAGE	14/20
06)	ESCALIER C	16/20	48)	RAS LES PROFS	14/20
07)	LA MAISON ET LE MONDE	16/20	49)	MOJADO POWER	14/20
08)	AU-DELA DES MURS	16/20	50)	JUSQU'A UN CERTAIN POINT	14/20
09)	SANG POUR SANG	16/20	51)	BROTHER	14/20
10)	RENDEZ-VOUS	15/20	52)	MARLENE	14/20
11)	WITNESS	15/20	53)	LA RIVIERE	13/20
12)	SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20	54)	SPLIT IMAGE, l'ENVOUTEMENT	13/20
13)	BIRDY	15/20	55)	GIGOLO	13/20
14)	PIANOFORTE	15/20	56)	STARFIGHTER	13/20
15)	AMERICAN COLLEGE	15/20	57)	LE THE A LA MENTHE	13/20
16)	CRAZY DAY	15/20	58)	STARMAN	13/20
17)	CONTES CLANDESTINS	15/20	59)	LA ROUTE DES INDES	13/20
18)	LA BALADE INOUBLIABLE	15/20	60)	MISHIMA	13/20
19)	ADIEU BONAPARTE	15/20	61)	MONSIEUR DE POURCEAUGNAC	13/20
20)	BLANCHE ET MARIE	15/20	62)	LADYHAWKE	13/20
21)	NUIT PORTE JARRETELLES	15/20	63)	SOLDIER'S STORY	13/20
22)	LE DERNIER DRAGON	15/20	64)	THAT'S DANCING !	13/20
23)	SUBWAY	15/20	65)	GLENN MILLER STORY	13/20
24)	REPO MAN	15/20	66)	COUNTRY	13/20
25)	CHOOSE ME	15/20	67)	TERMINATOR	13/20
26)	RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20	68)	BABY	12/20
27)	SAC DE NOEUDS	15/20	69)	ADIEU BLAIREAU	12/20
28)	LES POINGS FERMES	15/20	70)	DIVORCE A HOLLYWOOD	12/20
29)	LES SAISONS DU COEUR	15/20	71)	VOLEUR DE DESIRS	12/20
30)	ELECTRIC DREAMS	15/20	72)	VISAGES DE FEMMES	13/20
31)	FRENCH LOVER	14/20	73)	PRINTEMPS SOUS LA NEIGE	13/20
32)	FASTER PUSSYCAT	14/20	74)	GROS DEGUEULASSE	13/20
33)	LA DECHIRURE	14/20	75)	DROLE DE SAMEDI	13/20
34)	LE FIL DU RASOIR	14/20	76)	LIBERTE EGALITE CHOUCROUTE	12/20
35)	2010	14/20	77)	LE MEILLEUR DE LA VIE	12/20
36)	POULET AU VINAIGRE	14/20	78)	PLAISIRS INTERDITS	12/20
37)	ROUGE MIDI	14/20	79)	MASK	12/20
38)	UN ETE POURRI	14/20	80)	COCAINE	12/20
39)	SALE TEMPS POUR 1 FLIC	14/20	81)	LE PACTOLE	12/20
40)	LES SPECIALISTES	14/20	82)	DESIDERIO	12/20
41)	SPECIAL POLICE	14/20	83)	VIVE LE FRIC	11/20
42)	LOUISE L'INSOUMISE	14/20			

ENTRAINEZ-VOUS, C'EST POUR BIENTOT!



ZIIIINES dans la GUEULE!

Puisque vous savez tous ce qu'est un fanzine, il est inutile de rappeler qu'il s'agit d'un journal ne bénéficiant pas de la commission paritaire, fait par des jeunes (la plupart du temps), le plus souvent photocopié, tiré entre 100 et 1000 exemplaires, vendu à un prix dérisoire (quoique dans certains cas...). dont les auteurs sont bénévoles et parlant de n'importe quoi. Oui, inutile de le rappeler. Par contre, vous n'en connaissez peut-être pas beaucoup. Peut-être même pas du tout, si ça se trouve. Mais alors, comment savez-vous qu'il s'agit d'un journal ne bénéficiant pas, pour passer une heure tous les jours, après le boulot, à monter des pages, à faire des photocopies, des essais de maquette, il faut l'être pour investir de l'argent pour tirer son petit canard à 200 exemplaires. Des fois, on arrive à tirer la couverture sur l'offset du beau-frère d'un copain de régiment. Alors là, c'est la gloire, la consécration : l'arrivée de la couleur dans le zine. Dans le genre couleur, il y en a un qui fait très fort. Il fait très fort dans tous les genres, d'ailleurs : c'est "Plein La Gueule Pour Pas Un Rond", PLGPPUR pour les intimes.

Et ce pourquoi ? Quel paradoxe, je n'en reviens pas. Bref.

Je me souviens encore (non sans émotion) du temps où, moi-même, tout seul et mes petites mains blanches et - à l'époque - virginales, j'ai commis un petit fascicule intitulé "Sympathie fanzine, le journal des amis". Il était gratos, crachait dans la soupe (déjà !) et parlait surtout de cinéma. C'était ce qui me branchait, alors j'en parlais, avec tout mon coeur, toutes mes tripes, je dégueulais sur les réalisateurs que j'estimais incapables de réaliser quoi que ce soit, j'encensais mes idoles, leur trouvant des qualités que l'inventais pour l'occasion ("lui, il a le sens du melting"). Je critiquais, quoi.

Aujourd'hui, les ptits jeunes, ils continuent à critiquer. Mais ils créent, aussi. On voit apparaître dans certains fanzines des noms que l'on retrouve plus tard dans des journaux plus connus.

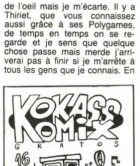
Hara-Kiri, il y a trente ans, était une sorte de fanzine, vendu dans la rue à grands coups de "Vous n'avez rien contre la jeunesse ?". Les exemplaires rescapés de cette époque valent des fortunes. C'est là que sont apparus Cavanna, Reiser, Cabu, Wolinski et d'autres.

N'exagérons pas, c'est une exception.

Fanzine, c'est une contraction de "Fan Magazzine", journal fait par des passionnés. Il faut l'être.

sous les rafales de rire. Loin de là.

Le Lynx à Tifs. Parlons du Lynx à Tifs. Va savoir pourquoi, je préfère celui-là à PLGPPUR. Enfin, si, je sais : il y a plein de gens que j'aime, dedans. D'abord, il y a J.C. Menu, avec son anti-héros Meder (oh surprise, c'est l'amaramme de Mdree) qui fait plein de trucs dans plein de styles différents, il y a Caralli, que vous êtes sensés connaître, que moi j'aime bien mais je ne lui dis pas parce tout est dans le non-dit entre nous, c'est très fort, très puissant, de temps en temps on surprend une étincelle au fond



de l'oeil mais je m'écarte. Il y a Thiriet, que vous connaissez aussi grâce à ses Polygames, de temps en temps on se regarde et je sens que quelque chose passe mais merde j'arriverai pas à finir si je m'arrête à tous les gens que je connais. En

bref, il y a Stanislas, Mattt Konture, Lamy, Sylvie Picard (étincelle), Casanova et d'autres.

Il a 84 pages, ça vaut 20 balles et ça les vaut vraiment, ça a du papier glacé, une couverture en couleurs, c'en est au numéro 5, c'est très beau.

Je reste presque dans le même sujet avec "Le Journal de Lapot", car c'est un "mégalozine" créé par le J.C. Menu du précédent. Alors là, il y a quoi du Menu. Si vous n'aimez pas, inutile de vous y risquer, c'est du super-concentré. 10 balles, belle impression, 8ème numéro, 28 pages et pas de trace de confiture sur la page 13, ce qui est proprement exceptionnel, car Menu a l'habitude de manger des tartines de confiture en relisant la page 13 qu'il affectionne tout particulièrement.

Rouge Viande n'a pour l'instant

couverture : aux dires de l'éditorial, c'est l'illustration littéraire du titre "Plein la gueule pour pas un rond". Il coûte 30 balles, il est trimestriel, il est Rolls-Royces-que. Mais il est pas drôle, ne vous attendez pas à exploser qu'un numéro à son actif, mais quel. C'est quelques jeunes qui se sont réunis en se disant "on va faire un fanzine" et qui en on fait un, à la va-comme-je-te-pousse, très rigolo. 10 balles pour 24 pages. Sympa.

Kokass Komix est particulier sur plusieurs points. D'abord, il est tout petit. Quand je dis tout petit, c'est vrai : il doit faire 7,4 centimètres sur 10,5, en gros. Et puis surtout, il est gratos. Alors ça, c'est très bien. J'applaudis. Que des petits jeuuuunnôts soient assez fous pour filer leur zine gratuitement, bravo. Troisième particularité : il est vraiment très bon. Je n'ai pas de sens critique, m'objecterez-vous avec opposition. J'ai classé dans l'ordre de mes préférences, vous opposerez-je comme argument. A part PLG machin, qui est là pour confirmer la règle. C'est donc gratuit, vous pouvez tous en avoir un, y a les adresses en dessous.

J'ai plus de place, au secours !

Thrills est un zine qui est aussi gratos, mais dont l'auteur est fan de Hard-Rock. Résultat : ça ne parle que de Hard. Mais c'est intéressant à lire.

Scarce est presque pro. Frédéric Blayo, l'auteur, y étudie en détail la bande dessinée américaine. 60 pages, couverture gauffrée en couleurs, papier luxueux, mais 40 balles quand même. Ceci dit, c'est une mine de renseignements.

Le dernier numéro de Melmoth contient une interview de Robert Bloch. Normal, une grande partie du canard est consacrée à la science-fiction et à la littérature. On y trouve aussi des critiques ciné et une revue des fanzines concurrents. 8 francs, c'est à dire pas cher. C'est bien documenté.

Vomit est un zine destroy, punk, kill, comme son nom l'indique. Mais je ne peux rien vous en dire : les auteurs, pour se démarquer, ont omis de marquer leurs noms, leurs adresses, le prix ni quoi que ce soit qui puisse nous mettre sur la voie. En tout cas, si vous le voyez dans une librairie, sautez dessus.

Au Sec 3 est le troisième numéro d'Au Sec. Etonnant, non ? Là, on sort un peu du fanzine : c'est un gratzine. Il n'y a pas d'histoire, pas de textes, pas d'édito, juste des dessins d'une page. Il y a des noms connus, comme Willem ou Placid et Muzo, d'autres que vous ne connaissez que depuis le début de cet article comme Mattt Konture. C'est quand même très branché, très "new wave", comme dessin. Ce qui est une manière polie de dire que je n'aime pas. 40 balles, en plus. Remarquez, ca fait comme un album, sauf qu'il y a plusieurs dessinateurs.

Ai-je parlé de tout ? Non, certainement pas. Il existe en France plusieurs centaines de zines. Si vous avez un jour fait un petit journal à l'école, c'est un zine. On ne peut pas parler de tous. Ceux qui sont cités plus haut sont soit bons, soit représentatifs de tendances générales.

Mais où les trouver ? La plupart du temps, le mieux est de contacter les auteurs par courrier. En général, ils sont tellement mégalos qu'ils veulent vendre à tout prix, donc ils répondent le jour même. Sinon, il existe à Paris quelques librairies spécialisées, dont Actualités (rue Dauphine, je ne connais pas le numéro mais la rue n'est pas très longue, vous trouverez facilement) et Super Héros au 175, rue du faubourg St Martin. Voici la liste des zines cités plus haut, avec le moyen de contacter les auteurs. Si vous êtes vous-même auteur, n'hésitez pas à nous envoyer vos productions.

Milou

PLGPPUR : Philippe Morin, 16 rue Gabriel Péri, 92120 Montrouge.
Le Lynx a tifs et Le journal de Lapot : JC Menu, 56 bd de la République, 78000 Versailles.
Rouge Viande et Kokass Komix : Jean-Yves Duhoo, 14 rue de l'échiquier, 75010 Paris.
Thrills : Thierry Gioux, 6 rue de l'ancienne prison, 76000 Rouen.
Melmoth : Association Thoma Carnacki, 23 rue du Léon, 78310 Maurepas.
Vomit : J'en sais rien. Destroy. No future.
Au Sec : Gerbaud, 5 rue Voltz, 75003 Paris.
Hebdogiciel : 160, rue... Ah ben non, c'est pas un fanzine.

BD

ebdito

Ce mois-ci... Tiens, pour une fois, au lieu d'être "cette sa maine" c'est "ce mois-ci". Ca me fait bien plaisir.
Ce mois-ci, il y a du très bon, du bon, du moyen, du mauvais et du gerbos. Comme d'habitude, quoi, sauf qu'il y a vraiment beaucoup de gerbos. Allez zieuter du côté de la page Shelton que je vous a amoureusement mitonnée, faites un tour par les fanzines et revenez : c'est ici que se trouve l'actualité. Ne ratez pas *Règlement de contes* et le *Glamour book* de Liberatore.

Ratez *Elf Quest, Autonomes, Incidents* et *La molaire de Mindanao*. Pour le reste, c'est vous qui voyez : vous passez devant la librairie, si en voyant la couverture vous avez un flash d'enfer, des trompettes célestes qui résonnent, la vierge qui apparait, un coup de tonnerre qui ébranle les cieux et tout le folklore, c'est bon, vous achetez, sinon laissez tomber.
Le mois d'août est traditionnellement calme en nombre de sorties, mais attention en septembre : ça va chier des bulles !

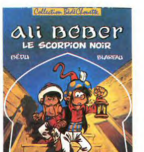
Miou

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE, BOBOLOGUE	BRETECHER	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
SUPER PHACOCHERE	SHELTON	15
CARAGAL	PAAPE	15
HANS	ROSINSKY	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LA TERRE CREUSE	SCHUITEN	15
LOVE TO TEN	CRUMB	15
OPERA NOIR	SANAHUJAS	15
NATHALIE	DE BOER	15
JE VEUX RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
SANG D'ARMENIE	CLAVE/VIDAL	14
NOUVELLES DU FRONT	GOLO	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
JOHNNY FOCUS	MICHELUZZI	14
JOHNNY FOCUS A TEHERAN	MICHELUZZI	14
SERRE-MOI FORT, FRED FALLO	WILLEM	14
TOUT DANS LA TETE	BARBE	14
LES DESSOUS DE LA VILLE	MASSE	14
LA DENT DU LOUP	FAURE	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
LE PETIT PEINTRE	DUPUY	14
IGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
NOCES DE BRUME	SOKAL	13
LE MON AU LOTUS DE SANG	MICHETZ	13

POUR LES JEUUUUUNES

Ca ressemble à du Tabary mitigé de Spirou mélangé à du Uderzo, mais surtout à du Tabary. C'est pour les jeuuuuunes. C'est parti dans Tintin, malgré le style spirouesque (quel bel adjectif !). Ca cause d'Ali Bèber qui trouve une lampe à huile magique (tu frottes, jarrive) dans laquelle réside un djinn flemmard, cardiaque et cholestérolé. Ali demande un bateau au djinn pour aller vendre ses marchandises aux anglais. Tu l'as voulu, tu l'as eu : le djinn lui refile une vieille épave pourrie que notre héros s'empresse de remettre à flot. Ils partent donc pour commercer comme des fous, mais naturellement, un méchant se trouve en travers de leur route et va les embêter jusqu'à la fin de l'album, ce qui paraît un délai raisonnable. Tout plein d'aventures vont s'en suivre, comme d'habitude.
C'est joli, le dessin est assez beau, c'est pas trop con, c'est quelquefois rigolo, ça convient



parfaitement aux jeuuuuunes. D'ailleurs, c'est la cible visée. Ca tombe bien, en plein dans le créneau.

ALI BEBER - LE SCORPION NOIR de BEDU et BLAREAU chez LOMBARD, 25 francs mais que 30 pages, léger.

ACCIDENT

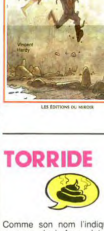
Oh, ben voilà un album qu'il est nul.

D'aucuns pourront prétendre que non, qu'il suffit de rentrer dedans, que c'est pensé, travaillé, machin-truc eh bien je dis non.
Non, Mesdames et Messieurs, je ne ferai pas cet effort, parce qu'il y a plein d'autres trucs qui sont mieux et qui ne nécessitent pas d'efforts. En plus, c'est mal dessiné, je me fous de l'objectivité. JE trouve que c'est mal dessiné , DONC c'est mal dessiné. On va pas y passer deux heures.
Et puis, ça se passe en Italie, dans un milieu hyper-branchos dont le langage est complètement hermétique à quiconque n'a pas passé quinze ans dans le milieu en question. Pauvre Mattotti, il ne s'est pas aperçu que pour faire du grand public, il faut faire des concessions. Tant pis pour lui.

INCIDENTS, de LORENZO MATTOTTI chez ARTEFACT, 59 claques dans le museau que je lui mettrais, tiens.

HARDY FAINÉANT

Très, très spécial cet album. A première vue, c'est nul : des histoires bizarres de machines, de jeunes filles volantes, de mecs qui courent sans arrêt ou qui s'enfoncent dans le macadam des trottoirs et, par-dessus le marché, un dessin inégal, souvent bâclé. Mais, en regardant de plus près, on trouve une foule d'idées, de trouvailles qui ne demandent qu'à devenir géniales. Je ne connais pas Vincent Hardy, mais il doit avoir un méchant poil dans la main, si il se remue un peu, il va tout faire péter.
Merde, voilà que je me mets à avoir des discours de prof ! Si ça se trouve, il a 50 ans et il dessine depuis 30 ans en bossant comme un fou.



Le Courseur et autres histoires drôles de Vincent Hardy aux Editions du Miroir. 50 starting-blocks.

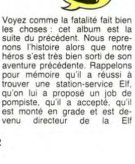
PHOTOCOPIEUR DE SANG

Ames sensibles et fauchées, attention : cet ouvrage n'est pas pour vous, mais alors pas pour vous du tout. Le petit Vuillemin qui est déjà bien agressif et bien dérangeant comme il faut n'est qu'un tendre enfant de choeur à côté de Liberatore.
Ce génial dessinateur italien a tellement affolé les mères de famille et les esprits chagrins avec son robot culturiste Ranxerox que les bandes parues en Italie et aux Etats-unis sont encore dans les cartons des éditeurs français : ils ont la trouille ! Pourtant, ni la porno, ni la violence ne les effraient, mais du Liberatore, c'est autre chose, son dessin, que dis-je son dessin : sa peinture est si réaliste, si sanglante, si malsaine qu'ils redoutent les feux de la censure et préfèrent attendre. Attendre quoi ? Satan seul le sait !
Ce "Glamour Book" de Liberatore, édité par des italiens n'est pas un album de BD, mais des esquisses, des extraits de bandes parues dans différents pays, des pages inédites et même des pochettes de disque dessinées par le maître. Ce livre est fantastiquement beau : 204 pages dans un format allongé, un papier glacé d'une qualité exceptionnelle, un rendu des couleurs sans faille et une couverture souple et sensuelle. Je rigole pas, il y a un plaisir certain à manipuler un livre d'art de cette qualité. J'ai bien dit "art", c'en est.
L'intérieur de l'album, c'est l'horreur, ça remue les tripes, les yeux, la cervelle et on a parfois du mal à regarder en face les personnages qui nous fixent de leur regard glacé.
Les bandes sont en italien ou en anglais mais tous les commentaires sont trilingues : italien, anglais et français.
Regardez en haut de cet article, j'ai déconseillé cette oeuvre aux fauchés : c'est 215 balles, pas un rond de moins. Ca les vaut.

LE GLAMOUR BOOK de Liberatore édité par Glamour International Production. Je ne sais pas qui les distribue en France, leur téléphone en Italie : 055/352450. Le prix ? 215 massacres mais ça les vaut.

TORRIDE

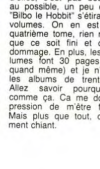
Comme son nom l'indique, cet ouvrage (qui fera date dans l'histoire de la Bande Dessinée avec un K majuscule) relate les aventures d'un monsieur qui se trouve soudain en instance de panne sèche sur une autoroute. Or, il possède déjà 9 points-Schtroumpfs et doit donc trouver une station-service Elf pour pouvoir en obtenir un dixième afin de gagner l'album à colorier "Rions avec les Schtroumpfs" (d'où le titre : Elf Quest signifie "la quête d'une station Elf").
Mais, car tout n'est pas si simple, il a Shell, Esso, BP, Gulf, Texaco et d'autres, mais pas Elf. Voilà de quoi troubler le plus résistant des hommes.
Alors que tout semble perdu, soudain, il aperçoit au loin la célèbre pancarte lumineuse vantant les mérites de la marque qu'il recherche. Fou de joie, il accélère et paf ! tombe en panne sèche, pour le coup, puisqu'il roulait sur la réserve depuis déjà dix bornes. Parce que les réservoirs, c'est jamais la même chose. Quand l'aiguille est dans le rouge, des fois on peut encore faire cinquante bornes. D'autres fois presque rien, quoi. C'est à cause du système qui évalue le niveau d'essence restant, c'est un machin en polystyrène qui flotte, mais des fois, la voiture est secouée, alors le niveau indiqué n'est pas le bon et on se fait avoir, tout ça. Et c'est précisément ce qui vient d'arriver à notre bonhomme, quoi. Voilà.
Comment cette passionnante histoire va-t-elle se terminer ? Vous le saurez en lisant le tome 4 de "Elf Quest".



ELF QUEST 3, LE DEFI de WENDY et RICHARD PINI chez GOUPIL, 35 points-Schtroumpfs.

SAIGNANT

Voyez comme la fatalité fait bien les choses : cet album est la suite du précédent. Nous reprenons l'histoire alors que notre héros s'est très bien sorti de son aventure précédente. Rappelons pour mémoire qu'il a réussi à trouver une station-service Elf, qu'on lui a proposé un job de pompiste, qu'il a accepté, qu'il est monté en grade et est devenu directeur de la Elf Company. Ca, c'était l'album précédent. Désormais, il va consacrer sa vie à chercher de nouveaux gisements de pétrole (d'où le titre : Elf Quest signifie "à la recherche de pétrole pour Elf"). Va-t-il y arriver ? Vous le découvrirez en lisant la suite de cette passionnante saga, "Elf Quest 5".
Non, assez déconné. Ca cause d'elfes, c'est pas beau, chiant au possible, un peu comme si Bilbo le Hobbit s'étirait sur 115 volumes. On en est déjà au quatrième tome, rien ne prouve que ce soit fini et c'est bien dommage. En plus, les deux volumes font 30 pages (chacun, quand même) et je n'aime pas les albums de trente pages. Allez savoir pourquoi, c'est comme ça. Ca me donne l'impression de m'être fait avoir. Pas plus que tout, c'est vraiment chiant.

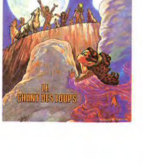


ELF QUEST 4, LE CHANT DES LOUPS de WENDY et MACHIN (c'est marque plus haut) chez MACHIN, 35 albums en préparation. Merde.

BREF

C'est pas parce que son nom est constitué des six premières lettres de "Goossens" qu'on est génial.
J'aime ni les dessins ni le scénario. Ite critiqua est.

LE BOIS DES PAIENS de GOOSSE chez BEDESCOPE, 42 paysans battant la campagne.



ARMÉCHIENS

A Constantinople règne le Sultan Abdul Hamid, le Sultan rouge. Law Breaker, photographe américain, a pris pension au "Raffi", le bordel local de l'île d'Ohanian et il va participer activement à la lutte désespérée des arméniens, les sous-hommes des turcs de l'époque. Djemal Nazim Pacha, le gouverneur de l'île, le Vali comme l'appellent ses compatriotes turcs, n'aime ni les chiens, ni les arméniens. Fort de son pouvoir **armé, il va faire déporter les uns et les autres** sur une île désolée au large de la ville et ils vont y crever, comme des chiens. Les chiens et les arméniens, comme des chiens.
Cette histoire, à peine romancée, retrace les déportations des arméniens par les turcs en 1915. Illustré de main de maître par Clavé, le scénario de Vidal est assorti de huit pages de textes et de photos authentiques à la fin de l'album. Attention, il ne s'agit pas d'un album pédagogique, rien de chiant dans cette aventure : la documentation est fournie en plus, gratos.

SANG D'ARMENIE de Clavé et Vidal chez Dargaud. Initialement paru dans la collection Pilote sous le titre "L'Ile aux chiens". 56 cibards.

TRIBUTAIRES

Il y a tout pour que j'aime. Du cul en abondance, de l'utopie comme s'il en pleuvait, un système politique "tout le monde à poil et on partage tout", des groupements révolutionnaires, des héros qui ressemblent à Deswaere, Depardieu et Miou-Miou et des relents de Mai 68. Mais c'est nul. C'est très mal dessiné, voyez-vous. Très mal. Et le scénario est un peu infantile, comprenez-vous. Et puis l'utopie, si ce n'est pas étayé par des bases solides, on n'y croit pas, n'est-ce pas. Alors voilà, l'album n'est pas très bon, en fait. Ca me gêne un peu de le dire, parce que ce sont vraiment mes préoccupations de chevet, mais les faits sont là, quoi. Il est préférable de ne pas le lire, en fait. On peut de la sorte gagner du temps.

AUTONOMES de SANTI et BUCQUOY chez ANSALDI, 42 cocktails molotov.

TOUT DANS LA CULOTTE

La couverture du dernier bouquin de Barbe est explicite : ce qu'il a dans la tête, c'est pas très innocent.
Barbe, c'est ce type qui fait de la "bd-diapo", des femmes qui se transforment en fumée de cigarette, qui se transforme en paysage, qui se transforme en femme. Il a un coup de patte tout à fait particulier, et très bon. Bon. Là, c'est bien aussi, mais ça fait un peu "on doit sortir un album, on prend tout, y compris les ébauches pour remplir les pages. On a pas assez de pages ? Alors on met des blancs artistiques partout". Alors qu'on était habitués à de longs strips petits et serrés, on a un peu l'impression de se faire avoir ici. C'est pas mal quand même, ça reste Barbe.

TOUT DANS LA TETE de BARBE chez ALBIN MICHEL, 55 polls.

PEUT MIEUX FAIRE

Ah ça, c'est con. Voilà un album dont le scénario est génial, et je pèse mes mots. Un bon point. Le dessin est complètement original. Seulement voilà, il l'est tellement qu'on a du mal à reconnaître les personnages. C'est dommage, parce que si j'avais tout compris, je suis sûr qu'il se serait trouvé catapulté dans les hauteurs du bd-parade. Ca cause d'un privé qui enquête sur la disparition de plusieurs types. Il monologue à tout va, comme tous les privés, mais lui l'explique : un détective ne parle à personne, donc il est obligé de se parler à lui-même. Il évolue dans un milieu pseudo-artistique à St Germain des Prés, où tout le monde se prend pour un artiste.
C'est tout ce que j'ai compris. Vraiment, c'est dommage, parce que les dialogues sont en béton. Vous pouvez peut-être essayer de le lire, en numérotant les personnages. Ca vaut sûrement le coup.

SAINT GERMAIN DES MORTS, de BODART et STRENG chez REDESCORT, 42 francs et une paire de lunettes.

PHILOSOPHIE EN BASKETS

Pat Mallet n'est pas un dessinateur de bandes dessinées, c'est un gagman. Ca fait des années qu'il sévit dans Lui et dans d'autres canards, en faisant des gags sur ce qu'on a vraiment dans la tête, sur les contrastes entre les désirs et la réalité.

Il avait déjà fait dans les martiens qui observaient notre planète, cette fois pas besoin de petits hommes verts pour dénoncer l'inconscient. Sa sentinelle angélique qui garde son calme impassiblement mais se défoule comme un malade une fois les touristes partis est sympa, mais peut-être un péu répétitive. Faudrait qu'il change un peu de registre. Vous n'avez jamais lu : achetez. Vous avez déjà lu : jetez un coup d'oeil amusé chez votre libraire.

AINSI VA LA VIE de Pat MALLET chez GLENAT, 45 sourires.

VOIR PAGE 66

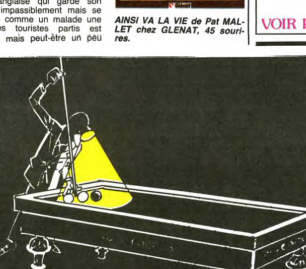
OUI, J'AI FAIM (c'est nul)

"Règlement de contes" fait partie de la grande série des titres que j'aurais bien aimé trouver moi-même. Taffin me l'a piqué, salaud. Ca augure bien pour l'album.
Première histoire : nul. Ah, dur, dur. Pas nul vraiment, y a de la couleur et tout, mais... c'est un peu embrouillé, quoi.
Deuxième histoire : Ah ! Génial ! Troisième histoire : Ah ! Génial ! Qua... Bon, j'abrège, ça continue jusqu'à la dernière.

Il y a l'histoire du condamné qui est en train de rêver dans sa prison à un couple en train de faire l'amour. Au même moment, un gardien approche de la cellule, avec un trousseau de clés à la main. Le couple se roule par terre. Le gardien introduit la clé dans serrure, la tourne et ce couple onirique se fait écraser par la clé géante. Fin du rêve, retour à la réalité, le gardien dit : "vous êtes libéré". Je m'attends à tout sauf à ça. C'est dommage, maintenant vous savez la fin. Mais il y a plein d'autres histoires à découvrir.
En bref, chers amis, je vous recommande la lecture de cet ouvrage.

REGLEMENT DE CONTES, de Olivier TAFFIN chez GOUPIL, 34 francs et la photo de l'auteur en prime.

HARD !

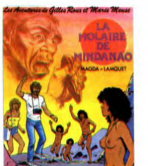


Le cul a de plus en plus de succès en France, probablement parce que les français deviennent enfin adultes et laissent un peu tomber le complexe judéo-chrétien qui leur paralysait le dessous de la ceinture depuis des siècles et des siècles, amen. Il serait temps, on est en 85, ça fait bientôt 20 ans qu'elle est commencée, la révolution des culottes !
Pour Manara, no problem : le cul, c'est son truc. Depuis son album "Le déclic" et le film qui en a été tiré, il a trouvé la combine et ses nanas exhibitionnistes fleurissent dans tous les machins à la mode. Il a même eu droit à un encart spécial dans LUI ce mois-ci. Et c'est bien qu'il soit paru dans LUI, il a tout à fait l'esprit de la maison : le cul avec un alibi. LUI c'est beaucoup de cul avec un prétexte culturel pour que le lecteur puisse demander le canard à son marchand de journaux pour les "bons articles" qui y passent alors que tout le monde sait que c'est pour les super nanas avec les jambes en l'air qu'il l'achète. Doivent se marrer, les marchands de journaux. "Bonjour Monsieur le curé, je vous ai mis LUI de côté, il y a une interview de Monseigneur Machin, ce mois-ci". L'encart de Manara dans LUI est assorti d'un poème : le prétexte est là, sûr qu'il y a des mecs qui vont trouver de la poésie chez Manara. Bon, bref, Manara, ça me plait pas. C'est bandant, mais ça me plait pas, c'est toujours pareil, ses obsédées ont toujours la même gueule tordue par le plaisir, les mêmes fesses plates, les mêmes roberts birkinesques, les mêmes obsessions et on s'emmerde.
Ce "Glamour book" a la même qualité que celui de Liberatore mais il est beaucoup moins épais, 83 pages seulement. C'est gâcher un aussi beau papier que d'y mettre du Manara. En plus, ça coûte la peau du cul, ce qui est un comble.

GLAMOUR BOOK de Manara (éditeur : voir article Liberatore). 185 petites culottes beaucoup trop chères.

JIMMY GUIEU FAIT DES ÉMULES

Jimmy Guieu est sans conteste possible le plus mauvais auteur de science-fiction du monde entier. Il fait de la sf pour les mômes, c'est complètement débile, mal écrit et sans imagination. Il puise dans les bons vieux thèmes qui ont fait leurs preuves, comme le voyage dans le temps ou le Yéti et brode autour une histoire stupide mettant en scène des héros qui ont le tort d'avoir toujours raison.
Pourquoi éprouvé-je le besoin de parler de ce crétin ? Parce qu'il m'énerve prodigieusement, et que j'ai perdu 12 balles la seule fois où j'ai acheté un de ses bouquins. Et aussi parce que "la molaire de Mindanao" ressemble beaucoup à ce qu'il écrit.
Une expédition découvre une tribu qui connait la planète Sirius B. Comme ça leur prend deux pages, ils en profitent pour trouver des dents qui ont le pouvoir de créer un champ de force lorsqu'on les trempe dans l'eau, ainsi qu'un hominidé néanderthalien, un Yéti, les preuves qu'il y a eu une visite extra-Terrestre sur Terre il y a quelques dizaines de milliers d'années et finalement trouvent le dernier E.T. vivant.
C'est nul au possible. D'abord, la sf est un genre littéraire très complexe. A partir du moment où on décide d'écrire une histoire fausse, il faut se démerder pour que ça ait l'air réaliste. Là, raté. D'abord, Worcestershire ne se prononce pas comme ça s'écrit, mais "Weursteucheure". Même avec l'accent d'Oxford, monsieur le scénariste. Ensuite, quand on me dit que sur Sirius B un mètre cube pèse 20.000 tonnes, j'aimerais bien savoir ce qu'il y a dans ce mètre cube. N'achetez pas, même pour les mômes.

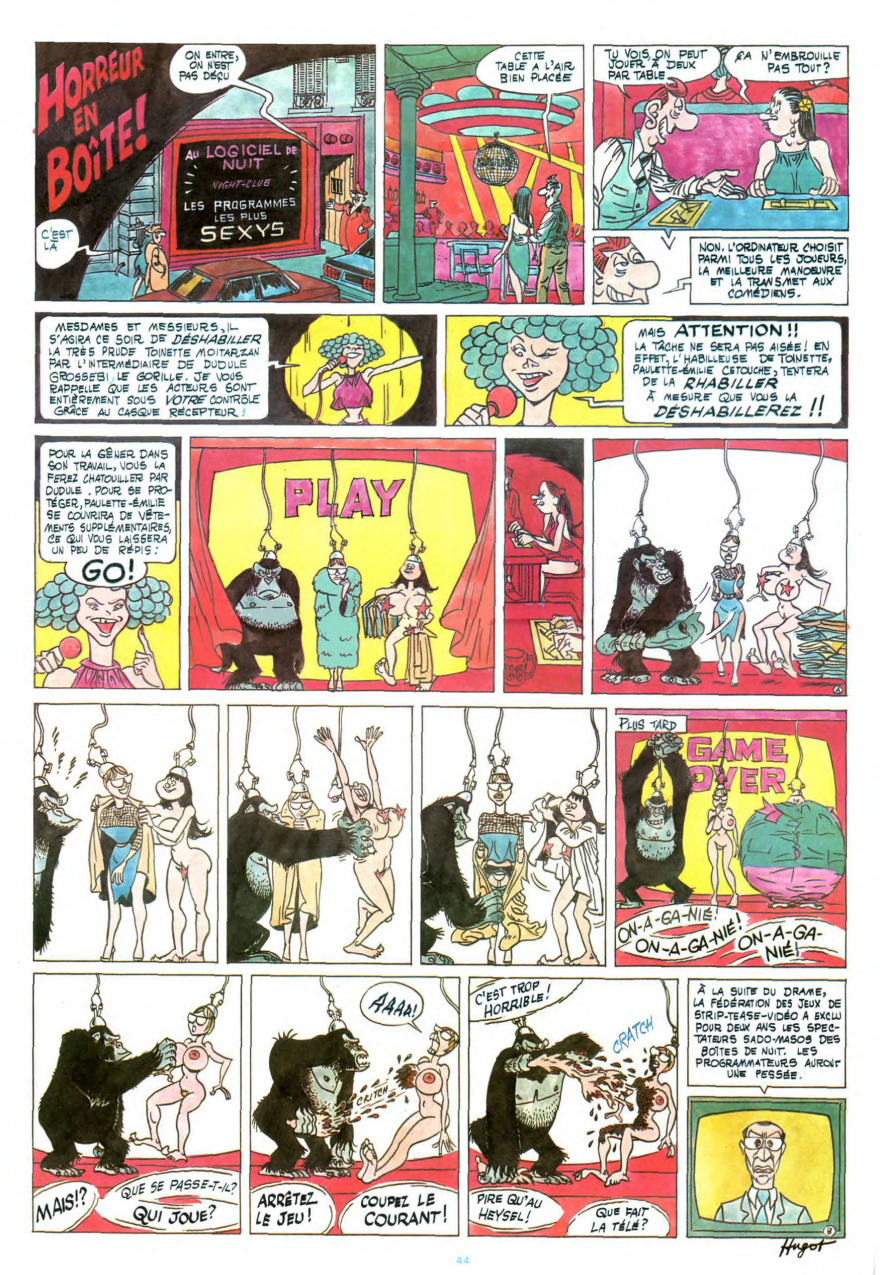


LA MOLAIRE DE MINDANAO, de MAGDA et LAMOUET chez LOMBARD, 33,50 francs de plus que ce qu'il vaut.

LUNETTES-MASSE

Masse est fou.
Cela ne fait aucun doute. D'abord, c'est un monsieur qui a fait plein de bd, dans les premiers Echos des Savanes, dans Fluide Glacial, un peu partout. Un jour, il a décidé de faire du dessin animé, et ça a donné "Le Cagoince Migrateur" pour lequel je donne sans hésiter TOUT Tex Avery (vous l'avez peut-être vu à la télévision : on voyait un vulgaire pélerin faire une partie de "je te tiens, tu me tiens par la barbichette" avec Dieu). Il a fait une encyclopédie qui s'appelle "l'Encyclopédie de Masse". Il a fait aussi des planches pour un obscur journal d'informatique qui s'appelle "Hubdagecioi", ou un truc dans le style.
Là, il fait un album plein d'illustrations grand format, toutes se rapportant à la vie citadine.
Et c'est là que les Athéniens s'en prennent plein la gueule : comme il est fou, rien dans sa ville n'est normal. Il y a des supermarchés de la psychanalyse qui ne vendent que des divans. Il y a des boulevards périphériques au-dessus des cathédrales. Les arcs de triomphe portent des couches-culottes. Il y a des marathons sédentaires sur des paillassons.
C'est génial. Ca se regarde comme des gravures d'Escher, ou comme un album de Dali. Plus tard, ça vaudra sûrement beaucoup de ronds.

LES DESSOUS DE LA VILLE, de MASSE chez HOEBEKE, 64 petits vélos dans la tête.


HORREUR EN BOÎTE!
C'EST LÀ
ON ENTRE, ON N'EST PAS DÉÇU
AU LOGICIEL DE NUIT
NIGHT-CLUB
LES PROGRAMMES LES PLUS SEXYS
CETTE TABLE A L'AIR BIEN PLACÉE
TU VOIS, ON PEUT JOUER À DEUX PAR TABLE.
ÇA N'EMBROUILLE PAS TOUT ?
NON. L'ORDINATEUR CHOISIT PARMI TOUS LES JOUEURS, LA MEILLEURE MANOEUVRE ET LA TRANSMET AUX COMÉDIENS.
MESDAMES ET MESSIEURS, IL S'AGIRA CE SOIR DE DÉSHABILLER LA TRÈS PRUDE TOINETTE MOITARZAN PAR L'INTERMÉDIAIRE DE DUDULE GROSSETÊTE, LE GORILLE. JE VOUS RAPPELLE QUE LES ACTEURS SONT ENTIÈREMENT SOUS VOTRE CONTRÔLE GRÂCE AU CASQUE RÉCEPTEUR !
MAIS ATTENTION !! LA TÂCHE NE SERA PAS AISÉE ! EN EFFET, L'HABILLEUSE DE TOINETTE, PAULETTE-ÉMILIE CETOUCHE, TENTERA DE LA RHABILLER À MESURE QUE VOUS LA DÉSHABILLEREZ !!
POUR LA GÊNER DANS SON TRAVAIL, VOUS LA FEREZ CHATOUILLER PAR DUDULE. POUR SE PROTÉGER, PAULETTE-ÉMILIE SE COUVRIRA DE VÊTEMENTS SUPPLÉMENTAIRES, CE QUI VOUS LAISSERA UN PEU DE RÉPIS :
GO!
PLAY
PLUS TARD
GAME OVER
ON-A-GA-NIÉ!
ON-A-GA-NIÉ!
ON-A-GA-NIÉ!
MAIS!?
QUE SE PASSE-T-IL?
QUI JOUE?
AAAA!
CRITCH
ARRÊTEZ LE JEU!
COUPEZ LE COURANT!
C'EST TROP HORRIBLE!
CRATCH
PIRE QU'AU HEYSEL!
QUE FAIT LA TÉLÉ?
À LA SUITE DU DRAME, LA FÉDÉRATION DES JEUX DE STRIP-TEASE-VIDÉO A EXCLU POUR DEUX ANS LES SPECTATEURS SADO-MASOS DES BOÎTES DE NUIT. LES PROGRAMMATEURS AURONT UNE FESSÉE.
Hugot

LES FABULEUX FREAK BROTHERS ET LEUR DRÔLE DE FAT FREDDY'S CAT

Même si vous n'avez jamais foutu les pieds au Texas, vous en connaissez les vedettes : le cowboy au grand coeur, l'indien plein de plumes, l'infâme JR affublé de ses puits de pétrole et les calculettes de Texas Instruments. Pourtant, la véritable star texane, celle qui a l'avantage d'être nettement plus marrante que les autres, c'est Gilbert Shelton ou plus exactement ses trois fabuleux Freak Brothers et leur drôle de chat.

Gilbert SHELTON et ses héros sont des hippies, des babas-cools, comme on les appelle ironiquement aujourd'hui, triste époque où l'on ne respecte plus rien, ni les gentils soixante-huitards, ni les heureux hippies, ni les tendres CRS.

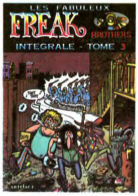
Avant, avant... c'était autre chose, Shelton vivait dans une communauté avec Janis Joplin, les fleurs, l'herbe tendre, les coussins mauves, l'herbe moins tendre, l'amour, les waterbeds, l'herbe encore moins tendre. Les cheveux longs, l'herbe plus tendre du tout. La barbe, les favoris, l'herbe hard. Les frinques chamarrées, putain, elle est bonne celle-là. A bas l'armée, c'est du libanais ? Nous sommes tous frères, ma soeur, on baise ? Wouah ! Super, du népalais, où tu l'as eu ? Travailler ? Moi ? Ca va pas ? Repasse-moi Hendrix, m'emmerde pas avec ces idées saugrenues. C'était le bon temps, mon p'tit gars, aujourd'hui c'est foutu, y a plus d'amour, plus de poètes, tout fout le camp sauf pour eux qui n'ont pas changé, ni Shelton ni Phinéas, ni Freewheelin' Frank, ni Fat Freddy, leur préoccupation essentielle reste le ravitaillement en dopes diverses, ils continuent à se faire avoir par des dealers roublards, à piller des magasins de bouffe en se faisant passer pour la caméra invisible, à faire la course avec des flics et des indics de toutes sortes, à piloter des voitures téléguidées grandeur nature et à en perdre le contrôle dans les rues de New-York, à cambrioler des banques et des commissariats, à gagner 500 millions de dollars et à les claquer en un seul jour, à concurrencer les chemins de fer américains avec leur vieil autobus mauve tout pourri, ils n'ont pas changé d'un poil de barbe. Les américains sont toujours morts de rire en lisant ces bandes.

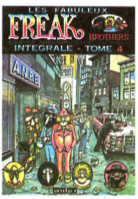
En France, les Freak Brothers ne sont pas encore des stars, je ne sais pas trop pourquoi : Artefact les publie depuis 1981. Actuel a passé des bandes de Shelton dès 1975, et tous ceux qui ont lu le premier album ne peuvent pas ne pas se ruer sur les suivants. Le sujet principal étant la drogue, les éditeurs et les journaux ont peut-être boycotté les albums ? Va savoir ! De toute façon, je vais avoir aussi du mal à vous convaincre que c'est tout bon : sept bouquins, c'est trop pour un seul homme, surtout quand c'est un Milou fainéant qui n'aime pas les choses difficiles. Comment arriver sans se casser la tête à faire passer dans un seul petit article tout le talent de ces quelques 450 pages de Shelton ? Comment choisir parmi ces sept bouquins si vous ne voulez pas les acheter tous d'un coup ?

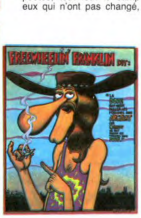
Et le chat, si je vous dis qu'il sort lui aussi rarement de chez lui, que ses seules occupations consistent à emmerder Fat Freddy en lui rayant ses disques, en lui chiant dans les bottes, en lui bouffant ses plants de hash, en jouant comme un fou avec ses bandes magnétiques, en crevant régulièrement son waterbed ou en bouffant son canari. Si je ne vous dis que ça, ça suffit pour que vous vous précipitiez sur ces trois albums ? Et que, pendant que vous y êtes et que c'est les vacances et que vous n'avez rien de mieux à faire, vous achetiez aussi les sept autres ? Oui ? Ca suffit ? Vous me faites confiance ? Banco, c'est tout bon, précipitez-vous et lâchez-moi cinq minutes, je retourne tirer sur mon joint.

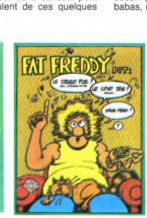
Les fabuleux FREAK Brothers, intégrale - Tome 1 à 4, Noir et Blanc, 39 papiers à rouler. Tome 5, couleurs, 39 bouffées. Tome 6 et 7, couleurs, 44 taffes.
Les aventures du chat de Fat Freddy, Tome 1 à 3, noir et blanc, 39 caisses à chat pleines.

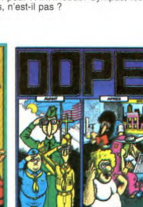
C'est Shelton lui-même qui a fait ce dessin pour l'HHHHebdo. Sympas, les babas, n'est-il pas ?

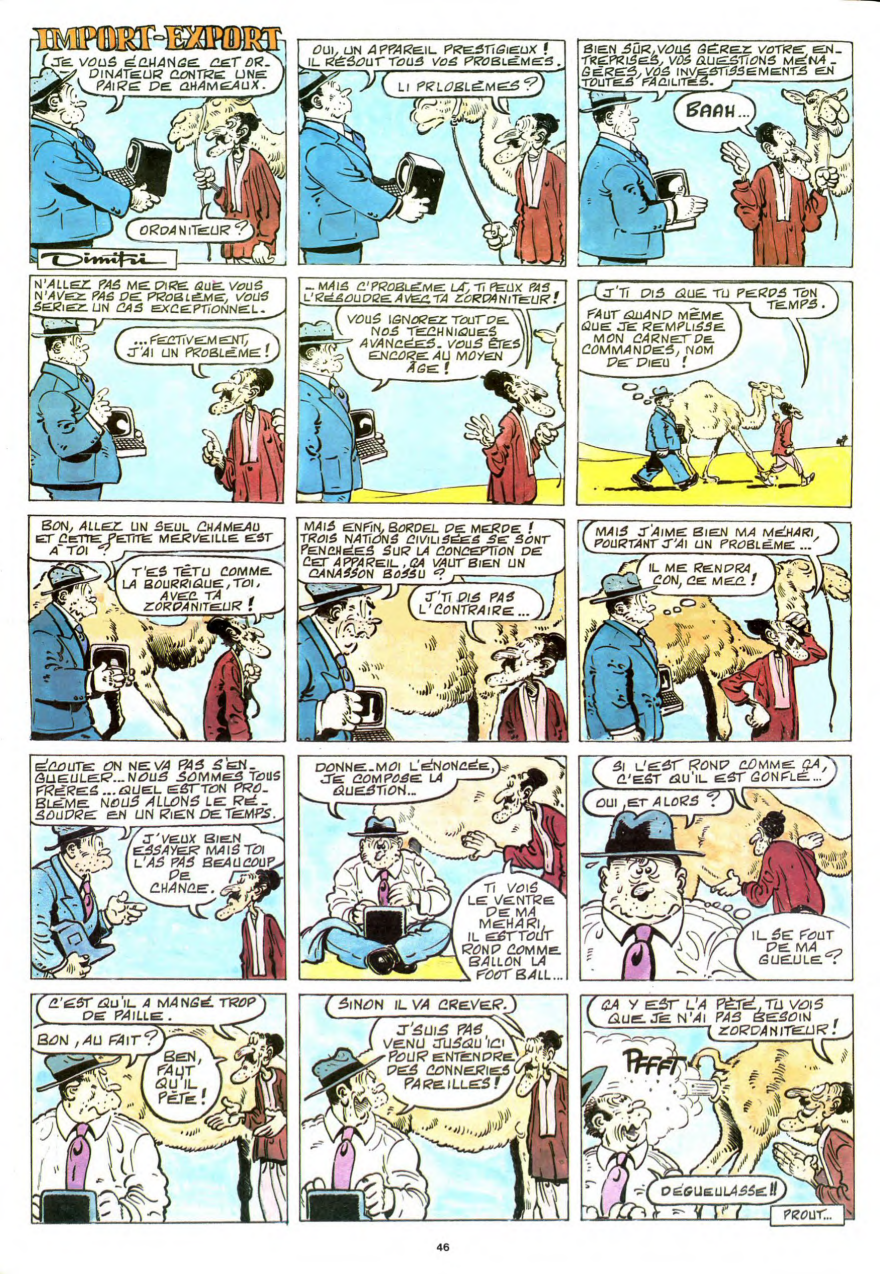


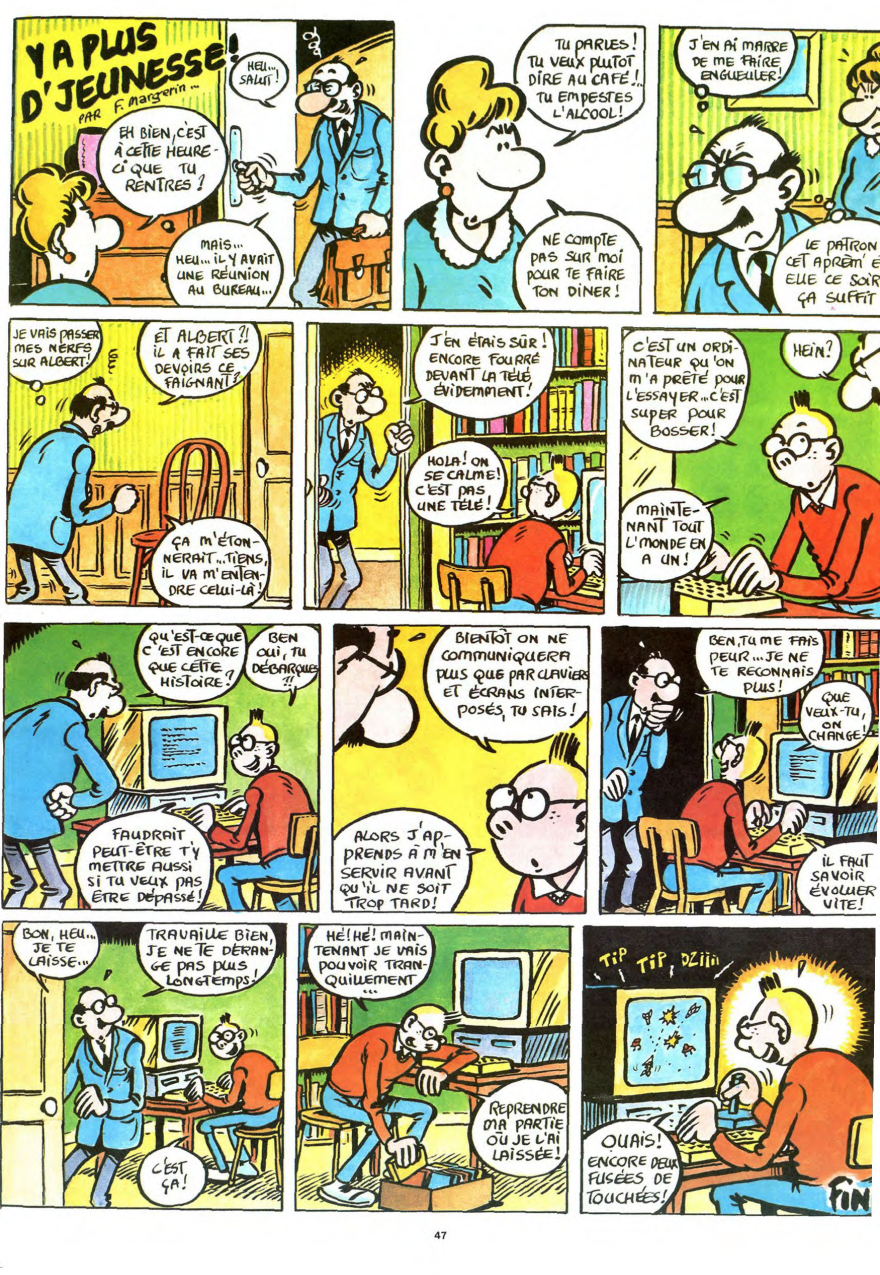


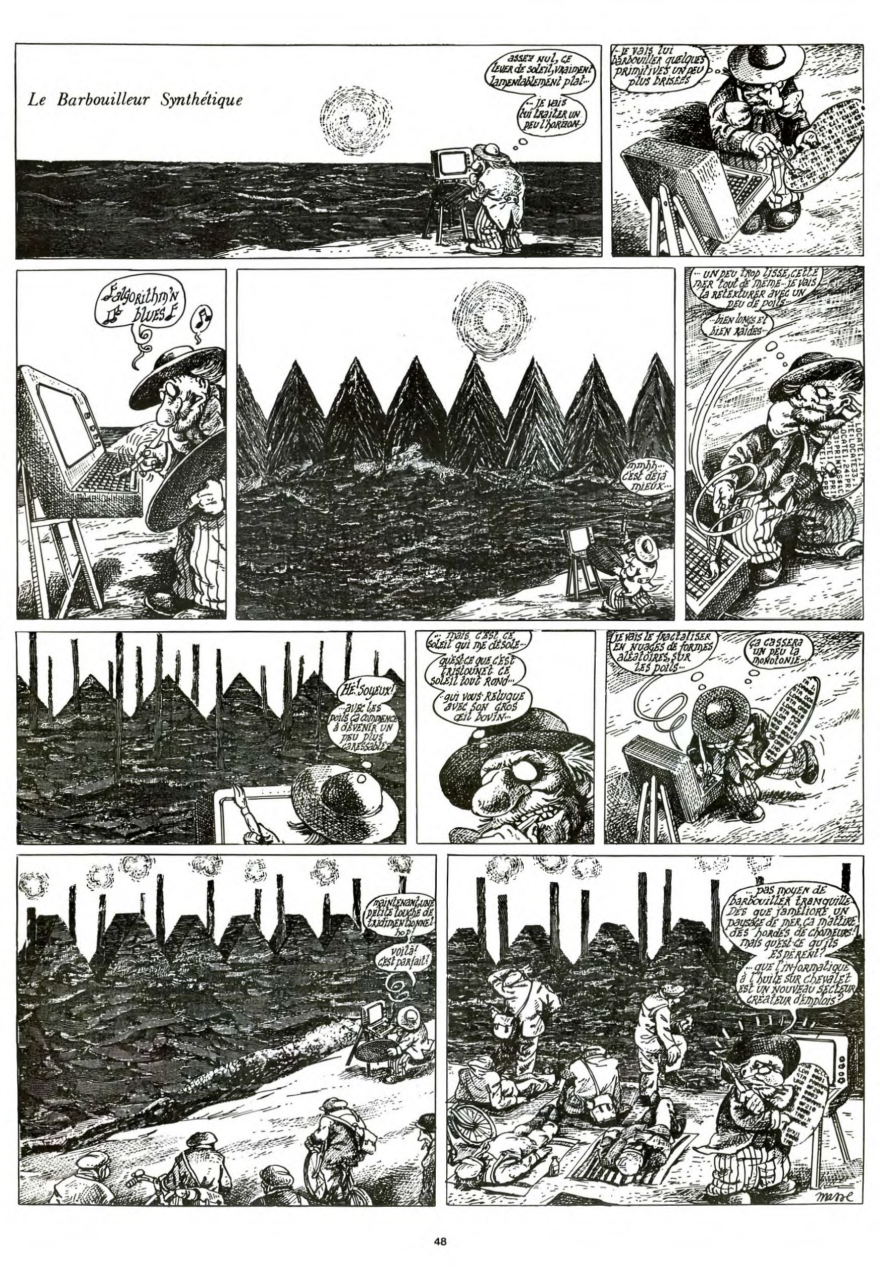


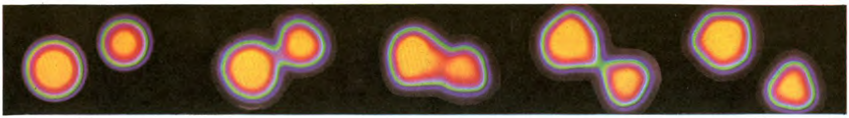





IMPORT-EXPORT
JE VOUS ÉCHANGE CET ORDINATEUR CONTRE UNE PAIRE DE CHAMEAUX.
ORDANITEUR ?
Dimitri
OUI, UN APPAREIL PRESTIGIEUX ! IL RÉSOUT TOUS VOS PROBLÈMES.
LI PRLOBLÈMES ?
BIEN SÛR, VOUS GÉREZ VOTRE ENTREPRISES, VOS QUESTIONS MÉNAGÈRES, VOS INVESTISSEMENTS EN TOUTES FACILITÉS.
BAAH...
N'ALLEZ PAS ME DIRE QUE VOUS N'AVEZ PAS DE PROBLÈME, VOUS SERIEZ UN CAS EXCEPTIONNEL.
...FECTIVEMENT, J'AI UN PROBLÈME !
... MAIS C'PROBLÈME LÀ, TI PEUX PAS L'RÉSOUDRE AVEC TA ZORDANITEUR !
VOUS IGNOREZ TOUT DE NOS TECHNIQUES AVANCÉES. VOUS ÊTES ENCORE AU MOYEN ÂGE !
J'TI DIS QUE TU PERDS TON TEMPS.
FAUT QUAND MÊME QUE JE REMPLISSE MON CARNET DE COMMANDES, NOM DE DIEU !
BON, ALLEZ UN SEUL CHAMEAU ET CETTE PETITE MERVEILLE EST À TOI ?
T'ES TÊTU COMME LA BOURRIQUE, TOI, AVEC TA ZORDANITEUR !
MAIS ENFIN, BORDEL DE MERDE ! TROIS NATIONS CIVILISÉES SE SONT PENCHÉES SUR LA CONCEPTION DE CET APPAREIL, ÇA VAUT BIEN UN CANASSON BOSSU ?
J'TI DIS PAS L'CONTRAIRE...
MAIS J'AIME BIEN MA MEHARI, POURTANT J'AI UN PROBLÈME...
IL ME RENDRA CON, CE MEC !
ÉCOUTE ON NE VA PAS S'ENGUEULER... NOUS SOMMES TOUS FRÈRES... QUEL EST TON PROBLÈME NOUS ALLONS LE RÉSOUDRE EN UN RIEN DE TEMPS.
J'VEUX BIEN ESSAYER MAIS TOI L'AS PAS BEAUCOUP DE CHANCE.
DONNE-MOI L'ÉNONCÉE, JE COMPOSE LA QUESTION...
TI VOIS LE VENTRE DE MA MEHARI, IL EST TOUT ROND COMME BALLON LA FOOT BALL...
SI L'EST ROND COMME ÇA, C'EST QU'IL EST GONFLÉ...
OUI, ET ALORS ?
IL SE FOUT DE MA GUEULE ?
C'EST QU'IL A MANGÉ TROP DE PAILLE.
BON, AU FAIT ?
BEN, FAUT QU'IL PÈTE !
SINON IL VA CREVER.
J'SUIS PAS VENU JUSQU'ICI POUR ENTENDRE DES CONNERIES PAREILLES !
ÇA Y EST L'A PÈTÉ, TU VOIS QUE JE N'AI PAS BESOIN ZORDANITEUR !
PFFFT
DÉGUEULASSE !!
PROUT...


YA PLUS D'JEUNESSE!
PAR F. Margerin ...
HEU... SALUT!
EH BIEN, C'EST À CETTE HEURE-CI QUE TU RENTRES!
MAIS... HEU... IL Y AVAIT UNE RÉUNION AU BUREAU...
TU PARLES! TU VEUX PLUTOT DIRE AU CAFÉ!.. TU EMPESTES L'ALCOOL!
NE COMPTE PAS SUR MOI POUR TE FAIRE TON DINER!
J'EN AI MARRE DE ME FAIRE ENGUEULER!
LE PATRON CET APRÈM' E ELLE CE SOIR ÇA SUFFIT
JE VAIS PASSER MES NERFS SUR ALBERT!
ET ALBERT?! IL A FAIT SES DEVOIRS CE FAIGNANT?
ÇA M'ÉTONNERAIT... TIENS, IL VA M'ENTENDRE CELUI-LÀ!
J'EN ÉTAIS SÛR! ENCORE FOURRÉ DEVANT LA TÉLÉ ÉVIDEMMENT!
HOLA! ON SE CALME! C'EST PAS UNE TÉLÉ!
C'EST UN ORDINATEUR QU'ON M'A PRÊTÉ POUR L'ESSAYER... C'EST SUPER POUR BOSSER!
HEIN?
MAINTENANT TOUT L'MONDE EN A UN!
QU'EST-CE QUE C'EST ENCORE QUE CETTE HISTOIRE?
BEN OUI, TU DÉBARQUES?!
FAUDRAIT PEUT-ÊTRE T'Y METTRE AUSSI SI TU VEUX PAS ÊTRE DÉPASSÉ!
BIENTÔT ON NE COMMUNIQUERA PLUS QUE PAR CLAVIER ET ÉCRANS INTERPOSÉS, TU SAIS!
ALORS J'APPRENDS À M'EN SERVIR AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD!
BEN, TU ME FAIS PEUR... JE NE TE RECONNAIS PLUS!
QUE VEUX-TU, ON CHANGE!
IL FAUT SAVOIR ÉVOLUER VITE!
BON, HEU... JE TE LAISSE...
TRAVAILLE BIEN, JE NE TE DÉRANGE PAS PLUS LONGTEMPS!
C'EST ÇA!
HÉ! HÉ! MAINTENANT JE VAIS POUVOIR TRANQUILLEMENT...
REPRENDRE MA PARTIE OÙ JE L'AI LAISSÉE!
TiP TiP, DZiin
OUAIS! ENCORE DEUX FUSÉES DE TOUCHÉES!
FIN


Le Barbouilleur Synthétique
ASSEZ MOI, CE TOUR DE SOLEIL, VRAIMENT, LAMENTABLEMENT PLAT.
JE VAIS FAIRE UN PEU L'HORIZON.
JE VAIS FAIRE QUELQUES PRIMITIVES UN PEU PLUS DRAMES.
L'ALGORITHM'N DU BLUES
UN PEU TROP LISSE, CETTE MER. TOUT DE MEME, JE VAIS LA RETEXTURER AVEC UN PEU DE POUCE.
BIEN LONGS ET BIEN RAIDES.
MMH... C'EST DÉJÀ MIEUX.
HÉ! SOUFFLE!
PUIS, LES NUAGES COMMENCENT À DEVENIR UN PEU PLUS PUISSANTS.
MAIS, C'EST, CE SOLEIL QUI ME DÉSOLE.
QUOI? CE QUE C'EST TRADITIONNEL, CE SOLEIL TOUT ROND...
QUI VOUS RÉPLIQUE AVEC SON GROS CUL BOUTON.
JE VAIS JE FRACTALISER EN NUAGES DE FORMES ALÉATOIRES, SUR LES POLES.
ÇA CASSERA UN PEU LA MONOTONIE...
POINT, DONC, LINE PATHE LOURDS DE TRADITION? QUOI?
VOILÀ! C'EST PARFAIT!
PAS MOYEN DE BARBOUILLER TRANQUILLE. DES QUE TENTATIVE UN PEU PLUS DE PER, ÇA DEVIENT DES HORDES DE CHAMPIONS! MAIS QUEST-CE QU'ILS ESPERENT?
QUE L'INFORMATIQUE À BASE SUR CÉRÉBELLE EST UN NOUVEAU SPECTACLE CREATEUR D'EMPLOIS?
mare



GRAPHIK STRIP

DU PETIT CACA DES HUIT BITS A L'ÉCLATE TOTALE DU CRAY, MATEZ LES RÉALISATIONS GRAPHIQUES DU SIÈCLE !

LA BOULIMIE VISUELLE

L'imagerie informatique, tout comme l'informatique en général, subit une évolution permanente qui ressemble parfois à un sprint. Vous souriez aujourd'hui en regardant un Pac-Man ou un mur de briques ? Normal : en quelques années ces jeux au dessin simpliste sont devenus des morceaux d'anthologie tout juste bons à figurer à côté de la machine à vapeur de Denis Papin.

Aujourd'hui, lorsque vous acquérez un programme pour votre micro, l'un des critères essentiels de votre choix reste la qualité graphique de celui-ci, tout comme lorsque vous avez acheté votre ordinateur vous avez comparé les capacités de résolution des différentes machines du marché. Le graphisme devient l'un des arguments majeurs pour la promotion d'un matériel informatique, accompagné par le son et la capacité mémoire. N'imaginez pas pour autant être les seules personnes à exiger des qualités graphiques de plus en plus hallucinantes : du scientifique au réalisateur de cinéma en passant par le publiciste ou l'artiste, tous désirent profiter de l'inégalable rapidité et de l'immense confort de manipulation offerts par l'informatique dans ce domaine.

LES DEUX CHEVAUX DU GRAPHISME

Vous avez peut-être vu Starfighter, le premier film à faire appel largement aux capacités des ordinateurs, à moins que vous ne vous vous soyez extasié en retournant pour la dixième fois voir Tron. Ces films firent appel à un matériel informatique lourd totalement incompatible avec les moyens d'un particulier. Pour nous pauvres personnes, nous ne pouvons qu'espérer des résolutions de l'ordre de 64.000 points sur nos écrans.

De l'Oric à l'Apple, de l'Amstrad au Commodore 64, pas de mystère : les définitions de ces machines, du fait de leurs faibles capacités mémoire et de la lenteur de leur micro-processeur, ne pourront jamais révolutionner le monde de l'imagerie synthétique. Des programmes comme Dazzle Draw (Apple) ou Koala (Commodore, Apple) facilitent la création graphique mais n'augmentent pas pour autant le nombre de points définis sur l'écran. Même si les résultats semblent extraordinaires pour ces machines grâce à ces programmes, les créations ne sortiront pas du domicile de leur auteur. Aucun avenir pour la synthèse d'images sur ces micro-ordinateurs, il nous faudra donc trouver autre chose !

LA VITESSE SUPERIEURE

Avec l'apparition des nouvelles générations de micro-ordinateurs cette situation se trouve sur le point d'être modifiée. L'utilisation de plus en plus courante de micro-processeurs seize bits permet d'obtenir des définitions atteignant 250.000 points. La présence d'une mémoire vive importante autorise le stockage simultané de plusieurs images. Les prémisses de l'animation sur l'ensemble de la page apparaissent.

Les Atari 520 ST et Macintosh basés sur le 68000 de Motorola ou les Victor S1 et IBM PC tournant sur le 8086 ou le 8088 d'Intel gèrent jusqu'à plus d'un méga-octet de mémoire. Cette fois les artistes commencent à pouvoir s'exprimer librement, limités malheureusment par une diminution de la qualité de définition proportionnelle au nombre de couleurs utilisées. Quelques réalisations surprenantes, monochromes, ont malgré tout été réalisées récemment.

Sur Victor, un programme de démonstration de synthèse vocale présente une bouche articulant, en temps réel, toutes les paroles émanant du haut-parleur. Du côté d'IBM, un programme d'architecture offre de se promener dans sa future maison, en trois dimensions. La représentation sur cette machine se limite malheureusement à une construction en *fil de fer* encore insuffisante par son manque de matière : l'utilisateur doit encore faire un effort d'imagination pour voyager véritablement à l'intérieur du volume défini à l'écran.

Là encore ces ordinateurs de relativement faible capacité de calcul ne peuvent donner plus que cela. Leur aspect multi-fonctions en fait des machines insuffisamment puissantes dans un domaine spécifique comme la synthèse d'images, grand consommateur de place mémoire et de temps de calcul. La mise sur le marché de machines entièrement consacrées au graphisme ouvre la porte à de nouvelles perspectives.

LE GRAND BRAQUET

Les premiers ordinateurs vidéo-graphiques tentent une percée actuellement dans notre pays, même si elle se déroule plutôt lentement. Les différentes configurations offertes au public comptent autant de différences entre elles que l'ensemble du parc des micro-ordinateurs. Les possibilités des unes et des autres varient fortement, toujours en fonction du moteur utilisé, le micro-processeur.

Le SMC 70 G de Sony sera bien la seule machine à oser se présenter dans cette compétition avec un armement désuet : un Z80 A de chez Zilog lui donne accès à trois zones distinctes : la page de texte, celle graphique, enfin la bordure d'écran. La résolution atteint 256.000 pixels en noir et blanc, chutant à 128.000 points en quatre couleurs. Avec seize couleurs et quatre pages graphiques superposées, il ne vous restera guère que 16.000 points par page pour réaliser vos phantasmes. Le raccordement à un magnétoscope ouvre la voie à la création de dessins animés, malgré tout restreints et extrêmement longs à mettre en oeuvre. Cet ancêtre de Z80 s'essouffle à tout bout de champ, perdant son temps dans des calculs terriblement longs et des appels aux périphériques de stockage (disquette 3,5 pouces).

Autre machine vidéographique, française cette fois (cocorico), le De Grafe abolit certaines des limites (encore trop sensibles) de la manipulation de graphiques haute résolution grâce à sa conception révolutionnaire. Construit autour d'une architecture multi-processeurs (un 64 bits pour la vidéo, un 32 bits pour les calculs, un 8 bits pour le graphique) le De Grafe accepte de recevoir deux sources vidéo simultanées et de numériser les images au rythme de 16 images par secondes. Le temps réel n'est plus loin : la numérisation 24 images par seconde devrait être opérationnelle d'ici la fin de l'année. Avec ses huit pages superposées et intervertibles, ses deux sources vidéo fixes et celle en temps réel, ce micro offre des possibilités pharamineuses. En quatre couleurs (choisies dans une palette de 16 millions), presque 260.000 points sont adressables séparément, alors qu'en 256 couleurs la définition tombe à 64.000 points. Les 64 logiciels (pour un total d'un méga octets de softs utilitaires) connectables simultanément permettent de combler les lacunes propres à l'informatique : le lissage des figures, par exemple, supprime les escaliers par trop gênants à l'oeil. Un périphérique de masse stocke deux cents images (sur 25 Mo) découvrant les possiblités d'animation de la machine.

Encore axés sur le domaine vidéo, ces ordinateurs ne révèlent pas encore les gigantesques progrès accomplis dans les domaines de l'algorithmique et du matériel au service de la synthèse d'images. Mais pourquoi tant d'efforts de la part d'autant de constructeurs différents ? Simplement parce que l'image est un produit industriel depuis la naissance de la photographie puis du cinéma et de la télévision enfin de la vidéo. L'informatique autorise la découverte de perspectives nouvelles dans les domaines de l'imaginaire mais aussi des sciences.

L'OVERDRIVE

L'image informatique passe actuellement de l'état de cobaye de laboratoire à celui de produit commercialisable. Cette évolution valable dans tous les domaines de la recherche implique la naissance de consommateurs d'images, tout comme l'apparition de vendeurs répondant à l'appel des premiers. Les sociétés de création d'images par ordinateur voient le jour lentement et sûrement.

La proportion d'images créées par ces entreprises pour des aides visuelles (mise en scène de tableaux, de graphiques, de résultats financiers ou de production) forme la plus grande part de leur travail. Environ soixante pour cent de leurs travaux ne comporte pas de réel travail de création graphique. En effet mettre en page du texte ou des chiffres restreint considérablement l'espace réservé à l'imagination de l'auteur.

Heureusement les quarante pour cent restants se séparent en deux activités distinctes. D'une part les producteurs d'images informatiques préparent l'avenir en travaillant à la constitution de banques d'images. Ces banques permettent de disposer d'un stock croissant de représentations d'objets courants. Les graphistes informaticiens ne perdent ainsi pas de temps à recréer des objets connus mais ils peuvent consacrer leurs efforts et leurs recherches à la transcription de leur imagination sur le support informatique. La production d'images *artistiques* dans ces entreprises correspond à une demande croissante. Le public montre une voracité impressionnante vis-à-vis de la qualité des travaux réalisés.

MATERIEL LOURD

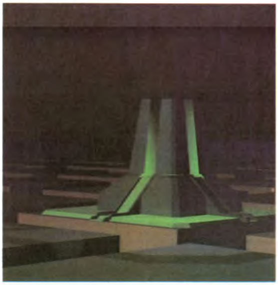
Ces producteurs d'images synthétiques basent actuellement leurs activités sur des matériels du type compatibles MS/DOS (IBM PC) dédiés au graphisme. Que ce soit la SNAP (VL Starburst), Bizgraph (Jupiter 7) ou France Images (DALIM), ces entreprises se sont lancées sur ce marché de l'image en s'appuyant sur des matériels récents de capacités fort similaires, seuls les logiciels variant d'un système à l'autre. Les définitions vont de 1024 à 4096 points sur 779 lignes (de 800.000 à 3.200.000 points !), avec des palettes de 256 couleurs parmi quelques millions. Les dégradés, lissages, zooms, montages, numérisations d'images vidéo, réalisations d'animations sur support vidéo se déroulent pratiquement de la même façon d'un matériel à l'autre : les méthodes révolutionnaires ne sortent pas encore des labos. Si l'une des maisons profite d'un logiciel nouveau, les concurrents houspillent leurs fournisseurs en matériel informatique jusqu'à obtention d'un équivalent pour leur micro. La concurrence, si elle n'est pas encore dramatique vu l'importance croissante de la demande, forcera les informaticiens à un perfectionnement des algorithmes de calcul et de dessin tel qu'il sera difficile de distinguer la photographie de l'image de synthèse.

CLIENTELE EXIGEANTE

Toutes ces sociétés produisent leurs images pour une clientèle essentiellement divisée en deux groupes : d'une part les agences de publicité, de plus en plus portées sur ce genre de rendus graphiques, d'autre part les entreprises souhaitant une lisibilité accrue des documents chiffrés (courbes de croissance, résultats d'exploitation...). Les travaux, après une réalisation sur écran, sont directement envoyés sur des pellicules de type diapositive par l'ordinateur après une analyse quantitative de la proportion présente dans l'image de chacune des trois couleurs fondamentales (cyan, magenta et jaune). De ces diapositives seront tirés des documents sur papier, des transparents (pour les rétroprojecteurs) ou de courtes séquences vidéos.

Un important travail d'archivage est nécessaire : les disques durs supportent déjà toute la partie logicielle de ces systèmes, la disquette reste le moyen privilégié de sauvegarde des documents terminaux. Le commanditaire d'une image de type aide visuelle pourra demander à son fournisseur de lui préparer une traduction de certains travaux. Il parait nettement plus rationnel de faire appel à l'image archivée qu'à une reconstruction à partir du document final sur papier ou sur un autre support.

Un dernier aspect de cette industrie naissante n'a pas encore été effleuré : le coût d'une image de synthèse. Le calcul du prix d'une image ne relève pas de l'exercice d'apothicaire : le facteur principal reste le temps consacré par le graphiste à la conception et la réalisation de l'image. Dans le domaine de l'aide visuelle, un produit dépasse rarement la somme de 500 francs alors qu'une illustration travaillée sans aucun appel à la banque d'images, nécessitant jusqu'à une demi-journée de travail, atteindra des sommes de l'ordre de 5.000 francs.



LE TURBO

La caractéristique commune à toutes ces sociétés de production d'images de synthèse reste leur incapacité, en puissance de calcul comme en temps de réalisation, à offrir des animations entièrement synthétiques en 24 images par seconde. Pour atteindre cette qualité de définition, un matériel informatique largement plus important devient nécessaire. Les super-calculateurs tels les systèmes multi-processeurs comme les Vax, les Nec ou les Cray 1 deviennent rapidement indispensables.

Jusqu'à récemment cantonnés dans les laboratoires de recherche, ces ordinateurs commencent une percée importante dans le cinéma et la publicité. La société américaine Digital Production a acquis la configuration la plus importante de chez Cray (le modèle X-MP) dans le but de vendre des animations synthétiques. Jusqu'à présent, les deux réalisations les plus importantes ont été les séquences de vols et de combats spatiaux dans le troisième épisode de la Guerre des étoiles et dans Starfighter. L'investissement d'une quinzaine de millions de dollars ne semble pas avoir été une erreur : le dessin animé synthétique se vend bien. Les publicistes commencent à faire appel aux services de Digital Production, malheureusement les films restent outre-Atlantique ne nous laissant qu'imaginer à partir des photos ce qu'ils sont vraiment.

Dans un avenir relativement proche, nous pouvons nous attendre à voir une proportion croissante de films synthétiques dans le domaine de la pub. Un exemple frappant de l'avenir circule déjà dans les salles de cinéma et à la télévision française : la promotion du dernier appareil 24x36 de Canon a été entièrement réalisée par informatique interposée. Un film vidéo du boîtier a été tourné, puis numérisé. Le décor a subi un traitement à part entièrement sur ordinateur, mais il reste d'une pauvreté accablante par rapport aux possibilités actuelles.

LES DELIRES DES PROFESSEURS NIMBUS

A la pointe du combat dans l'amélioration des algorithmes de production d'images synthétiques, les scientifiques et les chercheurs n'ont pas à répondre à des critères de rentabilité immédiate. Du coup leurs moyens tant financiers qu'en informaticiens leur permettent de découvrir de nouveaux procédés d'animation et de rendu de décor. L'arrière-plan commence à prendre vie, laissant tomber dans l'oubli les forêts statiques des productions Walt Disney ou équivalent.

Malgré tout la production d'images artistiques ressemble fort à la partie émergée des icebergs. Aujourd'hui, dans de multiples domaines de la recherche scientifique (mécanique des fluides, théorie des nombres, prévision météorologique, astrophysique, biologie...) la représentation des résultats de calculs effectués sur des ordinateurs tels que le Cray 1 ne se pratique plus autrement qu'à l'aide du graphisme en deux ou trois dimensions. Le pouvoir d'intégration de l'oeil permet la saisie d'une masse d'informations largement plus compréhensibles et compactées sous la forme d'un ou de plusieurs dessins que sous celle de colonnes de chiffres.

Le problème essentiel à résoudre reste la performance des algorithmes de représentation en animation bi ou tri-dimensionnelle. Chaque informaticien joue, dans ce domaine, le rôle du Christophe Colomb de la programmation. Pour chaque nouvel algorithme, un secret jalousement gardé veille à assurer la notoriété de son découvreur lors des rencontres internationales des producteurs d'images synthétiques. L'histoire de l'un de ces pionniers de l'image artificielle vous fixera un peu les idées dans ce domaine.

UNE VIE EXEMPLAIRE

Jean-François Colonna a fondé le LACTAMME en 1974. Le laboratoire, installé à l'Ecole Polytechnique, a tout d'abord été consacré à la conception de deux systèmes d'enseignement multi-médias assisté par ordinateur. Par la suite le laboratoire a développé ses activités autour de quatre axes essentiels : la production de films pédagogiques, la gestion de banques d'images, la visualisation de résultats de calculs (en relation avec le C2VR, le centre de calcul de l'Ecole, doté d'un Cray 1 et bientôt d'un Cray 2, si tout se passe bien) et enfin la création artistique.

JF Colonna a développé ses propres algorithmes sur un matériel informatique dépassé : une configuration Solar 16, datant de plus de dix ans. Les résultats obtenus en surprendront plus d'un : animation en 9 images par seconde (vitesse largement suffisante pour la visualisation de la majorité des expériences), définition 512x512 (un peu plus de 260.000 points), travail des couleurs... Le système définit par JF Colonna s'oriente autour d'un noyau de programmes ouvrant la porte aux possibilités suivantes : synthèse bi ou tri-dimensionnelles, traitement et transformation d'images, génération d'animations, description de structures et expérimentation scientifique. A l'avenir les objectifs s'orientent autour des options de développement de la définition (jusqu'à 2048x2048, plus de 4 millions de points), d'amélioration des animations (jusqu'à 24 images seconde) et d'accès facilité aux utilisateurs.

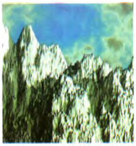
Enfin il consacre une partie de son temps à la production d'images artistiques. Ses planètes imaginaires, tout comme ses montagnes ont déjà fait le tour du monde de par leur exceptionnelle qualité. Il parait regrettable qu'une

production aussi extraordinaire ne puisse profiter d'un matériel performant, mais déjà le plaisir de contempler des paysages fantasmagoriques de cet ordre emporte l'imagination au-delà de frontières jusqu'alors infranchissables.

UNE PART DE REVE

Vous souhaitez en savoir plus ou profiter de ce nouvel univers ? Pour le moment les expositions sont encore trop rares, mais vous pouvez actuellement aller admirer (si vous êtes de passage dans notre capitale) le film d'une vingtaine de minutes projeté à la Géode. En provenance de l'université du Minesota, il regroupe la majorité des techniques employées actuellement dans le domaine de la synthèse d'images. Un must dans le domaine que vous vous devez impérativement de connaître si vous désirez impressionner vos connaissances !

Une autre méthode pour vous tenir au courant consiste à suivre les compte-rendus, dans les magazines scientifiques, des rencontres entre scientifiques comme le Siggraph (conférence mondiale sur l'image de synthèse) ou Eurographics (qui se tiendra cette année à Nice du 9 au 13 septembre). ■



REMERCIEMENTS

Les documents photographiques présentés ici proviennent du Lactamme, du C2VR, de Bizgraph, de la Snap, du Lawrence Livermore National Laboratory, de Digital Production et de Cray France. Avec mes remerciements.

PHOTO EN TETE DE PAGE

Cinq étapes de la rencontre fort hypotnétique, bien qu'au sommet, entre un noyau superbe de Lanthane et un noyau non moins admirable de Krypton : les surfaces s'excitent (vous vous en rendez compte : la circularité des orbites devient de plus en plus douteuse) et pourtant ça ne dure même pas le temps de dire ouf : pas plus de 10^{-22} seconde !

LE LOGICIEL QUE VOUS NE POUVEZ PAS NE PAS POSSEDER

Depuis bien des générations, notre célébrissime famille se consacre à l'étude des sciences, considérées par nos ignares de contemporains, comme occultes. Dernier rejeton d'une lignée immémoriale, le temps vient pour moi de coucher par écrit les faits et gestes de mes ancêtres. Lointaines sont nos racines, étranges les légendes qui les entourent. D'aucuns soupçonnent des marchés avec le diable ou d'autres entités encore plus malfaisantes, mais rien de tout cela n'est vraiment fondé; mais comme dans toute légende, une part de vérité gît dans les racontars des bonnes femmes murmurés à voix basse au coin des cheminées lors des longues soirées d'hiver. Certaines m'ont permis de retrouver la trace d'aïeuls oubliés, d'autres m'ont égaré dans des recherches longues et vaines mais la patience vient à bout de tout, même de l'histoire de ma famille, en voici le récit. Vous ne pourrez m'accuser de dissimuler ou d'inventer certains des faits, par trop surprenants, que je rapporte ici. Je n'ai fait que rassembler, annoter, vérifier, collecter et transcrire ces mythes qui ne se transmettent qu'oralement depuis des siècles.

LA GESTE DE BILBO (1)

Loin dans le passé le plus obscur de la Terre du Milieu repose le corps d'un être étrange, ni homme ni bête, doué de raison lorsqu'encore il foulait de ses pieds poilus les douces collines de son pays natal, la Comté. Son domicile, soigneusement entretenu et amoureusement aménagé contenait de nombreux objets insolites venus des contrées les plus lointaines. Bilbo, tel était son nom, parcourut dans sa prime jeunesse nombre de lieues accompagné d'autres représentants de races disparues. Dix nains l'emmenèrent dans une aventure singulière sous la pression d'un magicien de ses amis nommé Gandalf, ou le Magicien Blanc.

Leur quête les mena tout d'abord dans une région infestée de Trolls, sombres brutes tout juste capables d'amasser les richesses des gens qu'ils dévoraient. Ces Trolls manquèrent de peu d'anéantir l'équipée, mais un soleil resplendissant détruisit toute velléïté combative en les métamorphosant en pierre. De la suite du voyage, bien des bribes disparurent. Des semaines plus tard ils échouèrent dans le domaine des elfes de la forêt, elfes particulièrement

teigneux puisque ne supportant ni la vue ni l'odeur des nains, ils emprisonnèrent toute la compagnie près de sa cave à vin.

Là encore le fil de leur quête se brise pour se reconstituer alors qu'ils atteignent l'antique cité des nains alors occupée et dominée par un dragon aux mille pouvoirs, le rusé Smaug. Aidés par les humains de la ville du Lac et par un Gandalf survolté, ils vainquirent après de lourdes pertes ce démoniaque reptile. L'or des nains retrouvé, Bilbo retourna dans sa Comté bien décidé à ne plus jamais partir à l'assaut de l'inconnu.

LE VOYAGE DE L'AGENT 2047 (2)

Parti dans un univers parallèle, Howard Smith arriva dans un monde curieux peuplé d'ordinateurs et d'humains agressifs plus portés sur la destruction de leur monde que sur l'étude de l'harmonie universelle. Obligé de travailler pour subsister dans cet environnement, il réussit à s'engager dans les troupes d'élite de l'un des deux belligérants, les dénommés Amérikins. Une lutte sauvage et auto-destructrice les opposaient à ce moment non pas aux Sauviétiks, mais à l'un des leurs, un scientifique déterminé à détruire la planète.

Howard, dissimulé sous le patronyme d'Agent 2047 fut le dernier espoir de l'Humanité pour faire échouer les projets du dément. Introduit dans la forteresse souterraine de cet insensé, il partit à la recherche d'un ensemble de cartes magnétiques donnant accès à la salle de contrôle. Dans chaque salle des robots tueurs l'attendaient profitant de chaque instant d'inattention pour attenter à la vie de 2047. Chaque meuble, chaque objet était susceptible de dissimuler un élément des cartes magnétiques. Chaque seconde qui s'écoulait rapprochait de l'issue fatale. En moins de six heures, 2047 devait réaliser ce qu'aucun de ses prédécesseurs n'avait réussi : arrêter à temps le compte à rebours qui déclencherait le vol massif des missiles intercontinentaux.

Luttant contre la panique il parcourut nombre de pièces, toutes semblables n'étaient la couleur de la peinture et les occupants. Bondissant d'un distributeur de boissons à un sofa, il fouilla frénétiquement chaque centimètre carré de l'univers métallique du savant. En possession de vingt quatre morceaux de plastique, il dut ensuite reconstituer les cartes magnétiques. Pour réussir ce casse-tête il fit appel à l'ordinateur central de son service de sécurité pour l'aider à assembler correctement les pièces. Quelques minutes avant l'heure fatidique il poussa un long cri de joie : la serrure de la salle centrale allait subir les seuls assauts capables de la détruire : ceux des cartes prévues pour l'ouvrir. La victoire remportée par Howard sur le savant le rendit suffisamment célèbre pour qu'il disparaisse à tout jamais de l'histoire.

LES DIAMANTS MAUDITS (3)

Le peuple des Rorkams se destinait, dès la naissance, à la collecte de diamants gigantesques, qu'eux seuls savaient ramener sur la planète des hommes. Les Rorkams développaient durant la plus tendre enfance de leurs rejetons une faculté de projection mentale leur donnant accès aux mines secrètes d'un être puissant et indicible, Molfar.

Chaque expédition dans ces mines ne s'accomplit que seul. L'aide de son intelligence, de sa promptitude et de ses réflexes est complètement nécessaire au Rorkam parti à l'aventure. Le monde des mines, protégé par des charmes puissants, empêche le visiteur de ressortir vivant de sa quête s'il ne parcourt pas les quarante galeries creusées voici des ères par Molfar. Velion désirait prouver que son nom était digne de la race des Rorkams. Son courage n'avait d'égal que sa générosité et son endurance quasi légendaire en faisait un diamantaire possible.

Velion partit un matin, accompagné par les esprits de sa famille. Seul il parcourut deux galeries, expédiant dans son monde natal plus de vingt pierres d'une inégalable beauté.

Dans la troisième, un souffle de panique effleura son cerveau : bloqué dans un cul de sac il vit sa fin arriver, lorsqu'il aperçut une solution, fort risquée certes, mais quel choix lui restait-il ? D'un geste rageur il arracha le dernier bloc de granit retenant la voute de la galerie et plongea vers la paroi. Le fracas de tonnes de rocher se frayant un passage vers le bas le rendit sourd jusqu'à la fin de ses jours. Par le passage ainsi dégagé, il parcourut les autres galeries de Molfar, rapportant plus de gemmes qu'aucun de ses ancêtres.

AU ROYAUME DES KATAS (4)

L'ignoble Akuma venait d'emprisonner la douce et belle princesse Mariko. Seul face à l'armée des fiers combattants d'Akuma le sombre, Yoshigo partit à l'assaut de l'inexpugnable forteresse du félon. Grimpant de rocher en rocher, surplombant le vide de plusieurs centaines de mètres, Yoshigo atteignit l'allée au point du jour. Le Fuji San, l'éternelle montagne veillait sur ses pas, admirant la souplesse féline du corps de Yoshigo.

Se rétablissant d'un bond sur la route pavée d'ardoise, Yoshigo salua le soleil levant se préparant à combattre, sans peur, sachant que la mort pouvait venir le faucher dans les heures suivantes. La voie du karatéka le rapproche du Tao :

l'équilibre règne en maître, l'énergie doit être catalysée pour atteindre une sagesse supérieure à celle de l'adversaire. Trois combats, à l'issue fatale, furent nécessaires à Yoshigo pour atteindre le Tori gardant l'entrée du domaine d'Akuma.

Dès l'entrée franchie, l'aigle malfaisant du maître de céans tenta d'aveugler Yoshigo d'un coup de ses serres puissantes. D'un tsuki terrible, Yoshigo élimina le volatile, alors qu'un nouveau garde s'apprêtait au combat, poussant son cri de guerre. Combat après combat, l'épuisement gagnait Yoshigo lorsqu'enfin Akuma se présenta face à lui. De l'heure du colibri à l'heure du rossignol, les deux maîtres du karaté s'affrontèrent dans une lutte féroce. D'un dernier mawashigeri, Yoshigo mit fin au règne d'Akuma, l'envoyant dans le territoire des ombres. Mariko délivrée, Yoshigo se permit de s'effondrer à même le sol, privé de toute énergie vitale. Sorti de convalescence il épousa la princesse, vivant heureux et élevant ses enfants dans le respect de la voie du karaté.

LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS (5)

Tout le monde n'arbore pas forcément des titres de gloire guerriers. Cleveland Porter, pour sa part, tirait une légitime fierté de l'oeuvre discrète mais éprouvante qu'il avait mené à bien dans sa jeunesse. Pilote d'hélicoptère de formation, son boss l'avait chargé du nettoyage d'une gigantesque cité souterraine infestée de champignons luminescents du plus mauvais effet. Armé de quelques bombinettes, Porter partit sous terre un matin d'Avril, fermement décidé à en finir avant la nuit.

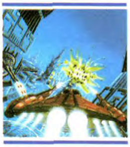
Plongeant sous des lianes pétrifiées par le temps il débuta son travail dans les conditions les meilleures : les obstacles à franchir tenaient plus du jeu d'enfant que de la prouesse de pilotage. Mais avec le temps et en s'éloignant de la surface il découvrit des passages sombres et humides, repaires rêvés pour des araignées géantes. Des installations défensives puissantes menacèrent plus d'une fois de réduire son appareil à un petit tas de cendres.

Là où la surprise le frappa de plein fouet, ce fut lors de la rencontre des locataires humains de la cité. Equipés d'engins similaires au sien, les bandits cherchèrent à maintes reprise de le chasser de leur domaine. La ténacité de Porter lui permit d'échapper à une mort certaine, tout en accomplissant brillament la mission qui lui avait été confiée. De ce jour, il put vivre de ses rentes, louant son hélicoptère aux touristes prêts à visiter ce domaine souterrain. Une bien belle histoire pour ce fils de fermiers du Berry profond.

AU COEUR DES TENEBRES (6)

La conquête spatiale débutée depuis maintenant plusieurs millénaires semblait en passe de s'arrêter. Pour la première fois une race civilisée semblait vouloir régner sur les galaxies dominées par la race humaine. Durant des années, l'Homme lutta contre ce nouvel ennemi, détruisant systématiquement tous les postes avancés bâtis sur son territoire.

Olmar Golfaïm, pilote de croiseur connu sur tous les fronts de la guerre fut nommé par le gouvernement galactique pour mener à bien la première contre-offensive dans le territoire de l'ennemi. Placé dans un vaisseau de nouvelle conception, il partit accompagné de son équipage favori



dans une mission que la majorité des militaires considérait comme un suicide. Franchissant d'un bond hyper-spatial les centaines d'années-lumière le séparant de son objectif, Olmar débuta une guérilla sanglante contre toutes les planètes de l'Imperium Sulvirien.

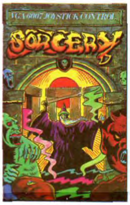
Eradiquant toute vie sur les planètes qu'il rencontrait, il accomplit ce que des années de lutte ouverte n'avaient pu réussir : il épuisa économiquement l'Imperium, bloquant les centres de production, massacrant toute construction spatiale ou terrestre d'origine Sulvirienne. Après quelques minutes-lumière de ce style de combat, Olmar assista en personne à la reddition de l'Empereur Sulvir V et finit sa vie dans l'opulence, le luxe et le stupre, sur Aphrodisia la planète des plaisirs infinis.

LE ROYAUME DES MAGICIENS (7)

La vie d'un magicien n'a rien de facile ni de réjouissant. Pensez donc, l'illustre Meryam, sage parmi les sages, a passé l'ensemble de sa longue vie a étudier les arcanes de la magie, ne s'accordant pas la moindre seconde de répit, pas le moindre écart de vie, pas le moindre plaisir si commun aux humains. Sa seule joie, son seul plaisir : créer de nouveaux charmes, des sortilèges puissants capables d'emprisonner la volonté, l'énergie vitale ou l'âme de l'être de son choix.

De tels pouvoirs auraient communiqué la soif du pouvoir à nombre d'hommes, mais pas à Meryam. La seule occasion où il dut mettre la théorie en application dans le monde réel fut lors de l'enlèvement de tous ses élèves par les sorciers des îles.

Parcourant les châteaux et les masures, les collines et les plaines, il lutta contre les chimères envoyées par les sorciers prodiguant les enchantements aussi souvent que nécessaire. De ce combat phantasmagorique, les arbres calcinés et les ruines des îles en diront plus long au voyageur que le meilleur des récits du plus fabuleux des conteurs. Ce voyage épique qu'accomplit Meryam se chante encore dans bien des contrées, mais d'aucuns prétendent qu'il continue encore dans des sphères supérieures et qu'il n'est pas encore temps de clore ces récits.



De Meryam, pas la moindre trace subsiste : ses étudiants réapparurent les uns après les autres, tous dans un état pitoyable, tous incapables de formuler d'autres mots que des actions de grâce envers leur Maître. Les uns dirent que Meryam avait succombé à un dragon, d'autres prétendirent l'avoir aperçu, chevauchant une licorne et poursuivant une armée de satyres aux sabots fourchus. Nul ne saura la vérité avant que Meryam revienne parmi nous.

VOILA LES BONS :

(1) **The Hobbit** *de Melbourne House pour Oric 1 et Atmos. Ce logiciel contient l'algorithme le plus fabuleux jamais créé pour un jeu d'aventure. Basé sur le conte de Tolkien, Bilbo le Hobbit, il vous permettra de pénétrer dans l'allégresse ce monde merveilleux peuplé de gnomes, nains, elfes, trolls et autres monstres.*

(2) **Impossible Mission** *d'Epyx pour Commodore 64. Ce prodigieux mélange d'arcade et de réflexion vous transportera de bonheur tant le graphisme et le son sont excellents : une production prodigieuse de qualité et d'originalité.*

(3) **Boulder Dash** *d'Orpheus pour MSX. La première adaptation parfaitement réussie d'un hit sur le micro japonais. Le principe lode runnerien du jeu ouvre la porte à des heures de plaisir devant les casse-têtes posés par les quelques quarante tableaux offerts à votre réflexion, dans un contexte graphique et musical parfaitement réussi.*

(4) **Karateka** *de Broderbund pour Apple. Un summum du jeu d'arcade sur cette machine généralement dédiée aux jeux d'aventure. Ce logiciel à l'animation fabuleuse vous entraînera dans une arcade époustouflante de réalisme.*

(5) **Fox** *de Machbro Software pour Thomson. Le premier jeu d'arcade valable sur ce micro abandonné des programmeurs. Un ensemble de seize tableaux, tous plus diaboliques et piégés les uns que les autres, vous tend les bras. A vous de créer vos tableaux dès que ceux fournis par l'auteur vous semblent trop simples. Une qualité de réalisation exceptionnelle que vous ne retrouverez pas de si tôt.*

(6) **Dark Star** *de Design Design pour Spectrum. La balade la tête dans les étoiles s'accompagne de plongées au ras du sol lors d'attaques de planètes. Vous vous éclaterez à visiter les trous noirs comme si vous y étiez. Une qualité graphique incomparable et le vide sonore de l'espace sont parfaitement restitués.*

(7) **Sorcery** *de Virgin pour Amstrad. Le combat de titan que vous mènerez contre les sorciers pour libérer vos émules vous transportera de joie : le graphisme soigné et le son parfaitement génial rendent l'atmosphère de ce jeu d'arcade suffisamment oppressante pour justifier un acharnement à toute épreuve.*

NOUVEAU AMSTRAD 128 K

NOUVEAU CPC 6128

LE NOUVEL AMSTRAD

Démonstration au magasin HYPER-CB le 16 Août

Disponible fin Août

PROGRAMMES AMSTRAD

EN DISQUETTES (Programmes PYMDOSOFT)

- Easy Graph ..... 345 F
- Easy Calc-Tableur ..... 345 F
- Easy Bank-Gestion ..... 345 F
- Easy File-Fichier ..... 345 F
- H. Basic (+48 instructions) ..... N.C.

PROGRAMMES TYPE CPC

COMPTABILITE GENERALE AMSTRAD

- Comptabilité Générale - C ..... 450 F
- Comptabilité Générale - L ..... 450 F

EN DISQUETTES (Programmes CORE)

- Facturation/Stock ..... 345 F
- Gestion d'Entreprise ..... 395 F
- Gestion Fichier ..... 345 F
- Multigestion Familiale ..... 290 F
  + CF-Graph
- Gestion Familiale ..... 290 F
- Musicore ..... 199 F
- Compagnie ..... 199 F

PROGRAMMES MICRO APPLICATION

- MA. BASE (cassette) ..... 165 F
  Gestion de fichier sur cassette livré également avec un fichier carnet d'adresses
- TEXTAMAT (disquette) ..... 450 F
  Traitement de texte pro avec accès à l'écran et à l'imprimante. 64 et 40 colonnes. Version CPC 464 et CPC 664 sur la même disquette. Ecrit en langage machine
- DATAMAT (disquette) ..... 450 F
  Gestion de fichier pro avec accès à l'écran et à l'imprimante (jusqu'à 4.000 fiches). Version CPC 464 et CPC 664 sur la même disquette. Ecrit en langage machine.
- IMPORTANT : TEXTOMAT et DATAMAT sont compatibles.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR POUR AMSTRAD (livre + cassette)

L'assembleur permet d'écrire facilement en langage d'assemblage, puis les transforme en langage machine
Livre autoformation (introduction et explication détaillées du Z80) + logiciel en cassette (assembleur Z 80 complet). 450 F

EN DISQUETTES

- 50.000 Lieux Différents ..... 150 F
- Aéquipil ..... 150 F
- Echecs et Maf ..... 150 F
- Fred l'Electricien ..... 150 F
- Fred l'Electrocution ..... 150 F
- Hundabch ..... 150 F
- Nom de Code Maf ..... 150 F
- Polichinelle ..... 150 F
- Roland à l'Abordage ..... 150 F
- Roland à Lancaux ..... 150 F
- Roland aux Oubliettes ..... 150 F
- Roland rdans le Temps ..... 150 F
- Roland en Fuite ..... 150 F
- Roland /Petite Trous ..... 150 F
- Dookker (Billard) ..... 150 F
- Spacemman ..... 150 F

Synthétiseur vocal (AMSAI)

Kit complet comprenant 1 cassette programme synthétiseur vocal - 2 HP 2 w - à branchier directement (intégré) sur interface. Son réglable
Pour CPC 464 ..... 490 F

Crayon optique

- Crayon optique ..... 342 F

ACCESSOIRES

CABLES - RALLONGES

- RALLONGES MONITEUR/CLAVIER
  Rallonges complètes avec prises DIN et Jack M/F
  Rallonge pour CPC 464 ..... 150 F
  2 cordons
  - Rallonge pour CPC 664 3 cordons ..... 200 F
- Rallonges unitaires
  - Câble Moniteur vert ..... 70 F
  - Câble alimentation ..... 90 F
- Câble Joystick
  - Câble branchement double pour 2 Joystick ..... 270 F

Housse de protection

- Housse pour Moniteur vert ..... 120 F
- Housse Moniteur couleur ..... 120 F
- Housse clavier 464 ou 664 ..... 80 F

Zéro coupure

- Pour Moniteur vert ..... 190 F
- Pour Moniteur couleur ..... 190 F

Accessoires imprimante

- Câble Amstrad pour imprimante Centronics ..... 150 F
- Ruban machine DMP-1 ..... 99 F
- Lot 2 rubans ..... 190 F

128 K

COMPLET AVEC CP/M 2.2 ET DR LOGO

Prix non communiqué. Mais ce sera un prix Amstrad !

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

AMSTRAD CPC 464

MONOCHROME 2690 F ~~2990~~
COULEUR 3990 F ~~4490~~

2.690 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet — A CREDIT 290 F comptant + 237,90 F en 12 mensualités

3.990 F Avec moniteur couleur + câbles Complet — A CREDIT 390 F comptant + 345,10 F en 12 mensualités

64 K

UN VRAI CLAVIER DE 74 TOUCHES !

AMSTRAD CPC 664

MONOCHROME 3790 F ~~4490~~
COULEUR 5290 F ~~5990~~

3.790 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet — A CREDIT 390 F comptant + 328 F en 12 mensualités

5.290 F Avec moniteur couleur + câbles Complet — A CREDIT 490 F comptant + 459,50 F en 12 mensualités

LIVRE COMPLET AVEC CP/M 2.2 ET DR LOGO

UN VRAI CLAVIER DE 74 TOUCHES

64 K

Lecteur disquette AMSTRAD DD1

2.490 F — **1.990 F**

avec interface Livré Complet avec CP/M 2.2. et Dr logo, interface et câbles 3 pouces

A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités

LECTEUR DISQUETTE FD1

sans interface 2" lecteur de disquette - 5e branche sur le câble du DD1

1.990 F

A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités

DISQUETTES AMSTRAD 55 F l'unité 550 F les 10

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128

390 F

CASSETTES INFORMATIQUE avec étui - 15 min 88 F les 10

IMPRIMANTE DMP1 avec câble 50 centronics 2 cassettes

2.490 F

A CREDIT 290 F comptant + 210,90 F en 12 mensualités

6 OFFRES AMSTRAD CPC 464

	OFFRES MONOCHROME		OFFRES COULEUR	
1	**4.680 F** CPC 464 complet + lecteur disquette DD1	A CREDIT 680 F comptant + 402,20 F en 12 mensualités	**5.980 F** CPC 464 complet + lecteur disquette DD1	A CREDIT 680 F comptant 517 F en 12 mensualités
2	**5.180 F** CPC 464 complet + imprimante DMP1	A CREDIT 580 F comptant + 440,40 F en 12 mensualités	**6.480 F** CPC 464 complet + imprimante DMP1	A CREDIT 680 F comptant + 555,20 F en 12 mensualités
3	**7.170 F** CPC 464 complet + lecteur disquette DD1 + imprimante DMP1	A CREDIT 770 F comptant + 612,80 F en 12 mensualités	**8.470 F** CPC 464 complet + lecteur disquette DD1 + imprimante DMP1	A CREDIT 870 F comptant + 727,60 F en 12 mensualités

8 OFFRES AMSTRAD CPC 664

	OFFRES MONOCHROME		OFFRES COULEUR	
1	**5.780 F** CPC 664 complet + lecteur disquette FD1 sans interface	A CREDIT 580 F comptant + 487,80 F en 12 mensualités	**7.280 F** CPC 664 complet + lecteur disquette FD1 sans interface	A CREDIT 680 F comptant + 631,80 F en 12 mensualités
2	**4.180 F** CPC 664 complet + lecteur de cassette avec câble	A CREDIT 380 F comptant + 364,20 F en 12 mensualités	**5.680 F** CPC 664 complet + lecteur de cassette avec câble	A CREDIT 580 F comptant + 545,80 F en 12 mensualités
3	**6.280 F** CPC 664 complet + imprimante DMP1	A CREDIT 580 F comptant + 545,80 F en 12 mensualités	**7.780 F** CPC 664 complet + imprimante DMP1	A CREDIT 780 F comptant + 670,20 F en 12 mensualités
4	**8.270 F** CPC 664 complet + lecteur disquette FD1 + imprimante DMP1	A CREDIT 870 F comptant + 708,80 F en 12 mensualités	**9.770 F** CPC 664 complet + lecteur disquette FD1 + imprimante DMP1	A CREDIT 970 F comptant + 842,60 F en 12 mensualités

ATARI

ATARI 520 ST

512 K
Livrée avec :
- lecteur de disquette
- moniteur Monochrome
- LOGO
- traitement de texte
- logiciel depuis 1 mois

9.950 F

A CREDIT 950 F comptant + 861,70 F en 12 mensualités

ATARI 130 XE

128 K - PAL

1.950 F

A CREDIT 150 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités

Démonstration au magasin HYPER-CB

Disponible en Août

IMPRIMANTE 120 CPS 80 COL.

2.990 F

IMPRIMANTES SMITH CORONA

FASTEXT 80	1.990 F
D-100	2.990 F
D-200	4.850 F
D-300	6.850 F

IMPRIMANTE CENTRONICS DRAFT 3102 **2.250 F**

Joystick AMSTRAD 155 F

Avec prise pour brancher une autre manette

Joystick seul 140 F

CREDIT

Acceptation immédiate de votre crédit. Aussitôt vous partez avec votre matériel.

Pièces à fournir :
1 fiche de paye (la dernière)
1 justificatif de domicile (quittance loyer, EDF, PTT...).
1 relevé d'identité bancaire (RIB)
1 chèque annulé par vous.
1 photocopie pièce d'identité (CNI ou passeport).

ORIC ATMOS 850 F

COMPLET EN PÉRITEL 990 F

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN

A PARTIR DE 1500 F

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB
Communication
183, rue Saint-Charles
75015 Paris Tél. : 554.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

NOM ...
Prenom ...
Adresse ...
Telephone ...
Code Postal ...
Ville ...

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Port inclus jusqu'au 1.09.85

CG 08.85

A CREDIT

Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CETELEM)
Montant de la commande ..... F
Nombre de mensualités ..... /mois
Versement comptant ..... F
☐ chèque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ..... + 30 F
+ 500 F ajouter ..... + 50 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE DOM TOM nous consulter

total de la commande
+
total (port)
= total général

VISMO Sélection

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs

Micro-ordinateurs familiaux

84, bd Beaumarchais - 75011 Paris
Métro Bastille ou Chemin Vert.
De 10 h à 20 h sauf dimanche.

22, bd de Reuilly - 75012 Paris
Métro Daumesnil ou Dugommier
De 14 h à 20 h sauf dimanche et lundi

STOCK PERMANENT

464-MONOCHROME
~~2998f~~ 2690f
464-COULEUR
~~4498f~~ 3990f

AMSTRAD
CPC 664

664-MONOCHROME
~~4498f~~ 3790f
664-COULEUR
~~5998f~~ 5220f

VISMO

NOUVEAUX PRIX

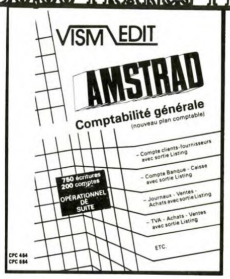
prix d'une vrai COMPTA
450,00 FRANCS TTC

LOGICIELS-PERIPHERIQUES
POUR
AMSTRAD-ORIC-SPECTRUM
ZX-81 MSX

PRIX VISMO

TELEPHONEZ-NOUS
338-60-00

PRIX TTC
138,00
FRANCS
SANS FRAIS DE PORT



NOUVEAU ! CREDITINFORMATIQUE - réponse en 48 heures après examen du dossier dans toute la France

Logiciels + Accessoires pour les appareils cités aux prix VISMO

NOMBREUX LOGICIELS - PROGRAMMES ET JEUX VISMO

Pour détaxe à l'exportation: Service Commande Express - Crédit Réclamations
TÉLÉPHONE 338.60.00

BON DE COMMANDE (sans risque) à retourner à VISMO, 84, Boulevard Beaumarchais 75011 PARIS

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____ Ville _____
Code Postal _____ Tél _____
Date _____ Signature _____
☐ Désire recevoir catalogue 20 F (remboursable à la 1re commande)

Quantité	Désignation	Prix unit. TTC	Prix total TTC

MODE DE RÉGLEMENT
Chèque joint à la commande
CCP joint
Mandat-lettre joint
Contre remboursement

VISMO
Participation frais de port et emballage : 30 F
Port gratuit pour : de 300 F d'achat sauf Semiom
Contre remboursement : 33 F

VISMO EXPRESS : Livraison dans toute la France. Nous encaissons vos chèques à l'expédition de votre commande (délai 48 à 72 réception de vos paiements)

LOGIZIQUE

Berroyer

IAN CURTIS EST MORT

On ne va pas toujours faire comme si tout le monde avait tout vécu. Si on parle de New Order il faut rappeler qu'il s'agit du groupe Joy Division amputé depuis cinq ans (déjà) ? de son chanteur Ian Curtis qui s'est pendu on ne sait trop pourquoi, alors qu'il avait un peu plus de vingt ans. C'est bizarre d'ailleurs, je m'occupe d'une rubrique sur la mort dans le mensuel Hara-Kiri. J'ai eu pour le numéro d'août à parler de cinq morts un peu proches. A cette occasion je me faisais cette réflexion : les femmes se pendent rarement. Elles prennent des cachets. Ce sont les hommes qui se pendent. Il y a peut-être quelque chose là-dessous. Une phallique raison. L'érection, le pendu n'en profite pas. Je ne sais pas s'il y a éjaculation lorsqu'un

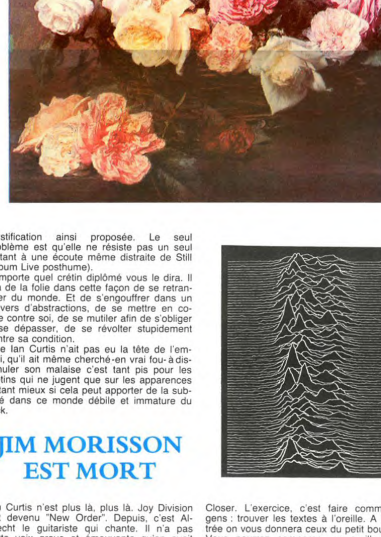
homme se pend. D'ailleurs c'est peut être une éjaculation et pas d'érection. Ou bien les deux. Les pendus ne sont pas là pour en parler. On sait toutes ces choses-là vaguement, mais il faut avoir pendu pour en être sûr. Personnellement, je n'ai jamais pendu personne. Je me faisais cette réflexion et puis je passais à autre chose, je suis très dispersé. D'ailleurs, revenons à nos rosbeefs. Joy Division est apparu en pleine renaissance rock. Entre 75 et 80 quand il en sortait de partout de toutes les influences. Il

y en avait de très originaux à qui il était difficile de mettre des étiquettes. Ils étaient néorien. C'était le cas de ce groupe. On ne l'a pas connu sous son premier nom 'Warsaw". Le disque est sorti plus tard, pour les collectionneurs. Il y manquait la production, avec la Reverb outretombesque qui est venue ajouter au charme. Il y avait quelque chose de totalement nouveau et poétique là-dedans. Certaines personnes n'ont jamais compris où était le charme. Elles trouvaient ça morbide et chiant. Mais il y avait une sorte de naturel dans cette musique. Elle était réellement inspirée. Le morbide chiant est venu après tous les groupes qui se sont engouffrés dans la brèche et qui nous ont fait du Joy Division sans âme.

Pour avoir l'essentiel de ce groupe, suffit d'acheter les deux albums "Unknown pleasure" et "Closer". C'est vrai que le fond n'est pas joyeux. Et alors ? Comme si la gaité était un critère de qualité artistique.

L'ennuyeux ne dépend pas du sentiment qui émane d'une oeuvre.

D'ailleurs, Ian Curtis n'était pas le ténébreux affecté. Il parait même qu'il était plutôt joyeux et fêtard dans la vie. Son acte en a surpris plus d'un. Ce qui pourrait d'ailleurs nous opposer un certain "Ah tu vois bien !" des détracteurs, mais lisons plutôt un passage de l'article que lui consacrait Patrice Bollon dans Libération du 10 Mars 1982 : "C'était (Ian Curtis) un individu "normal", plutôt terne et banal, sans signe distinctif, parce que rien - une culture, une souffrance, un background - ne semblait pouvoir expliquer qu'il en soit l'auteur (de son art), tout un contre-mythe s'est développé : "Ian Curtis n'était qu'un rustre, un brave buveur de bière, amateur de pubs, de foot et de filles, qui aurait fait cette musique renversante par hasard ou par spontanéité... Sans que cela l'engage plus que de distiller un disco racoleur ou bien des chansonettes bien construites." J'aimerais pouvoir applaudir à la dé-



mystification ainsi proposée. Le seul problème est qu'elle ne résiste pas un seul instant à une écoute même distraite de Still (album Live posthume).

N'importe quel crétin diplômé vous le dira. Il y a de la folie dans cette façon de se retrancher du monde. Et de s'engouffrer dans un univers d'abstractions, de se mettre en colère contre soi, de se mutiler afin de s'obliger à se dépasser, de se révolter stupidement contre sa condition.

Que Ian Curtis n'ait pas eu la tête de l'emploi, qu'il ait même cherché-en vrai fou-à dissimuler son malaise c'est tant pis pour les crétins qui ne jugent que sur les apparences et tant mieux si cela peut apporter de la subtilité dans ce monde débile et immature du rock.

JIM MORISSON EST MORT

Ian Curtis n'est plus là, plus là. Joy Division est devenu "New Order". Depuis, c'est Albrecht le guitariste qui chante. Il n'a pas cette voix grave et émouvante qu'on avait comparée à celle de Jim Morisson -c'est vrai qu'il y avait un peu de ça-, il a un mal fou à chanter, mais un charme s'en dégage tout de même. Joy Division n'était pas que Ian Curtis. Il y avait comme un esprit commun, une intelligence du groupe. Et les riffs de guitare d'Albrecht ne sont pas pour rien dans l'affaire. Ils sont tout autant chargés de mélancolie. Les disques de New Order sont étranges tout de même. C'est une sorte de fausse pop synthétique, dans laquelle se cache quelque chose de grave, de douloureux. Et une entité subsiste. C'est pourquoi il n'y a toujours pas les textes des chansons dans les pochettes. Les gens de Joy Division ont décidé de ne rien imprimer nulle part parce qu'ils pensent que les textes ne doivent pas être séparés de la musique. Pour ne pas détruire l'entité justement. Peut-être qu'ils en font un peu trop. Personnellement, j'aime écouter les chansons qui me plaisent avec le texte sous les yeux. Quand ce n'est pas chanté dans ma langue, je m'en trouve plus près. Je ne suis pas le seul à voir les choses comme ça. J'ai là un petit bouquin, sur Joy Division fait par les fans pour les fans. Les textes des chansons sont repiqués à l'oreille sur les disques. Devoir de vacances : vous allez vous offrir le premier album de Joy Division, "Unknown Pleasure".

Je vous donne des textes des chansons de cet album. A la rentrée, si l'ensemble vous plaît, il ne vous restera plus qu'à acheter

Closer. L'exercice, c'est faire comme ces gens : trouver les textes à l'oreille. A la rentrée on vous donnera ceux du petit bouquin. Vous pourrez comparer vos oreilles avec celles des auteurs du livre.

Plus tard encore, on verra ce qu'on peut faire avec New Order qui ne manque pas d'intérêt.

Mais alors, le dernier album de New Order, vous ne nous en avez rien dit ? Ca va ! C'est les vacances. On pourrait très bien ne pas être là du tout.

DAY OF THE LORDS

This is the room, the start of it all
No portraits so fine, only sheets on the wall
I've seen the nights, filled with bloodsport in vain
And the body's obtained, the body's obtained
Where will it end, where will it end ?
Where will it end, where will it end ?

These are your friends, from childhood for you
Who goaded you on, demanded full proof
Withdraw maiden's heart, and do you right in
So distorted and thin, distorted and thin
Where will it end, where will it end ?
Where will it end, where will it end ?

This is the car, at the edge of the road
There's nothing disturbed, all the windows are closed
I guess you were right, when we talked in the heat
There's no room for the weak, no room for the weak
Where will it end, where will it end ?
Where will it end, where will it end ?

This is the room, the start of it all
Dreamt I fled from you, I remember it all
Oh I've seen the nights, filled with bloodsport in vain
And the body's obtained, the body's obtained
The body's obtained
Where will it end, where will it end ?
Where will it end, where will it end ?

NEW DAWN FACES

A change of speed, a change of style
A change of scene, with no regrets
A change to watch, admire the distance
Still occupied - though you forget
Different colours, differents shades
Over each mistakes were made
I took the blame
Directionless, so plain to see
A loaded gun won't set you free
So you say

We'll share a drink and step outside
An angry voice and one who cried
We'll give you everything and more
The strain's too much, can't take much more
Oh, I've walked on water, run through fire
Can't seem to feel it anymore
It was me - waiting for me
Hoping for something more
Me - see in me this time
Hoping for something else

SHADOW PLAY

To the centre of the city, where all roads meet
Waiting for you
To the depths of the ocean, where all hope sinks
Waiting for you
I was moving through the silence without motion
Waiting for you
In a room with a window, in a corner
I found truth

In the shadowplay, acting out your own death
Knowing no more
As the assassins all grouped in four lines
Dancing on the floor
And with cold steel, odour on their bodies
Made a move to connect
I could only stare in disbelief as the crowds all left

I did everything, everything I wanted to
I let them use you for their own ends
To the centre of the city in the night
Waiting for you
To the centre of the city in the night
Waiting for you

LOGIZIQUE

Berroyer

BLUE MOON

Vous allez faire ce qu'on va vous dire. C'est pour votre bien. Vous vous rendez chez Blue Moon, 16 Bd St Germain, ou bien vous y envoyez le disquaire du coin. Vous vous procurez l'album de Oku Onuora "Pressure Drop" et son livre "Echo". C'est un bouquin, ce livre, que Bernard Loupias et William Taniféani ont tenté de traduire avec toutes les précautions, pas tellement d'usage d'ailleurs, pour nous expliquer qu'ils ont essayé mais qu'on ne traduit jamais vraiment la beauté des langues et des langages ou de la poésie.

DEBOUT LA-DEDANS !

On va parler un peu de Blue Moon, cette boutique du boulevard St Germain. Le reggae, en France, depuis la mort de Bob Marley, c'est bien retombé. Il a pas accroché plus que ça, le petit franchouillard. Pourtant, c'est quelque chose le reggae. C'est un peu comme le blues. C'est un deuxième blues devenu accessible aux occidentaux. Justement il n'a jamais accroché au blues non plus. Pas plus que l'américain. Faut pas croire l'américain, il est aussi Durand que Durand. Pire même, des fois. Il ne fait pas beaucoup de choix, il consomme ce qu'on lui enfourne. Il se laisse assaillir. Ne prend jamais le temps de faire le point. Même aux cabinets il est cablé MTV. Sans parler du "Meilleur des mondes" ou de "1984" il y a des écrivains dans les années 50, des petits visionnaires, qui voyaient déjà ça. C'était pas flagrant comme aujourd'hui. Mais ils voyaient bien les générations élevées aux petits pots, les veaux que ça allait faire. On y est plus que jamais. Le cul s'alourdit, la cafetière s'embrume.

Tout le monde sait "tout la même chose". Et ça ne lui sert à rien au monde. On me dira: "C'est l'éternel refrain du passéiste, qui voit ce qu'on a perdu et jamais ce qu'on a gagné. La nature, on se la becte. On s'asseoit dessus. On fait sans elle. Et ça tourne. On a raison, peut-être. Si ça se trouve, c'est ni mieux ni plus mal qu'avant. Seulement différent, toujours la même proportion de légumes et d'esprits excités. Chacun se démerde. Ceux qui veulent garder leur curiosité en éveil fouinent et les autres prennent ce qu'on leur sert. C'est mieux d'ailleurs un monde d'endormis pour ceux qui se sucrent, qu'un monde de créatifs au sens où le mot commence à s'entendre. Imaginez un monde avec que des gens ayant un scénario en route ou un bouquin? Vous n'imaginez peut-être pas mais c'est pire que des régiments d'enguylúxes. Demandez à vos amis éveillés qui sont passés en Californie. "Hé, on parle de reggae, oui ou crotte de bique ? !" On en parle, patron. Je voulais dire que le reggae était venu avec ses syncopes et ses dreadlocks, donner un peu d'identité à nos populations africaines et que les blancs s'en étaient fait une petite mode comme le twist, et puis hop ! Rangé au grenier comme le hula hoop et le yoyo en passant par le rapp.

Mais ça ne les "branche" plus. Ils "s'éclatent" plus avec. Ca leur aura duré moins longtemps que leurs clichés de vocabulaire. Ils ont effleuré un genre musical très riche si on veut se donner la peine de fouiller -puisqu'on peut tout y faire entrer et que certains s'en chargent- puis l'ont balancé avant même de changer leur papier peint. Comme quoi c'était bien de la confiote aux porcs. Faut peut-être rien attendre. Pas trop demander. Pourtant, il en sort des beaux disques.

ALEZ LES POETES

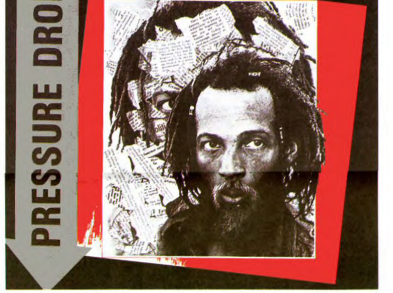
Vous savez pas ce qu'on va faire ? On va se les garder pour nous. Pas faire de croisade. En petit comité. Allez, on commence par Oku Onuara. Son album chez Blue Moon, bon disque, belle pochette, roots et progressisme. Oku est poète.

"J'ai regardé la lune la nuit dernière, les gros. Et j'ai pensé aux amoureux. J'ai regardé la lune la nuit dernière et qu'est-ce que j'ai vu ?

- Un homme avec un fardeau sur le dos
- Comment le savez-vous ? Allez déconnez pas ! Vous avez déjà vu le film !
- J'ai regardé la lune la nuit dernière et j'ai pleuré.
- Hou, sifflons-le ! Gonzesse ! Il regarde la lune, il pleure !"

C'est pas tout à fait ce qu'il a écrit, évidemment. J'interprète beaucoup, mais les poètes, vous savez, parfois ça écrit des petits trucs un peu faciles et ça croit avoir dit quelque chose d'important. Nous les coincés du stylo, on se permet pas. Celui qui se veut poète, rien ne l'arrête. S'il est naïf et pas très lombine, ça lui fait penser à la misère humaine. Ca peut sembler bateau. Mais il est sincère, Oku. Il ne digère pas l'injustice. Et il sera comme ça toute sa vie. Ca se voit. C'est pas le genre, "la ligue à vingt ans et ses oignons à trente".

Ca l'obsède. Il faut l'avoir vu dire ses trucs en scène. L'impression que ça fait. C'est pas la Compagnie Créole. Il a quelque chose d'humain. Offrez-vous son disque et le petit livre qu'on trouve dans la même boutique, suivez les textes. Il y a les traductions, donc, et les textes en jamaïcain. Avec ses expressions particulières et la phonétique, d'ailleurs je vous en passe une qui n'est pas sur l'album afin que vous en ayez un aperçu. Ca vous rapprochera de cet univers (voir encadré).



autocritique il envoie tout ce qu'il ressent. Il regarde un oiseau, l'oiseau chante, l'autre interprète. Il raconte que l'oiseau lui a dit certaines choses. Et il nous envoie de la prophétie à deux ronds. Alors soit on se dit: "il nous gonfle, l'allumé. Il ferait mieux de faire lalala ! S'il est pas capable d'être gracieux". Soit on ne sait pas quoi penser ou bien on s'émerveille. Juger de la poésie, c'est pas de la tarte. Alors Oku a regardé la lune. Est-ce poétique ? Il n'a pas pensé aux amoureux mais il a vu un homme avec un fardeau et il a pleuré.

La lune, ça ne lui fait pas voir Pierrot et Co-

LE RYDIM

Et si vous voulez "feel the rydim" vous achèterez le dernier Sugar Minott. Il lui manque des dents, à ce bonhomme, mais il a tout ce qui nous intéresse en l'occurence. C'est un bon chanteur. Le reggae (ou ce qui en dérive) est très vivant, faites-vous conseiller par les gens de Blue Moon, ils ne rechigneront pas. Ils vous feront écouter ce qui se passe en Angleterre et à la Jamaïque. On ne sait pas s'il y aura ici une vogue des sound systems mais en Angleterre, ça bat son plein. Les Dee Jay qui pratiquent le double talk commencent à se faire des noms. Le double talk c'est une façon de chanter inspirée d'Ouvrard chantant : "J'ai la rate qui s'dilate", comme quoi les mêmes nous ont tout pris, mais un jour on va se révolter, nous allons briser nos chaînes mes frères. A nous la scène, à nous les rythmes. On va le reprendre, notre "fast style".

FRENCH STYLE

Et maintenant, mesdames et messieurs... "Ta gueule, connard !" "Quoi ? On me cherche ? T'es où, toi, mon poète, qu'on te voie ? -J'ai les projos dans les yeux. Qui cause ? Je les vois pas, les cons". "Les cons ils t'enculent !" "Ok ! Ok ! grimpe un peu qu'on te mire, si t'es maricle... Ah, mais tu grimpes ? J'y croyais pas. C'est trop beau. Donnez-lui un micro". "Parfaitement que me voilà. Alors con, connot, connasso! ?..."

"Ho le gras, le grosser, l'audacieux. Mais tu t'exposes un peu trop, poireau ! Crachat ! Savatte !" "Oh j'approche et que sens-je ? Ah la schlingerie incroyable ! Qu'est-ce que tu pues ! Dans quoi tu t'es trempé ? Ou c'est naturel, peut-être ? Je vais t'allonger rapide et les mettre sinon je vais tourner de l'oeil" "Mais là, je t'attends. Et j'apprécie qu'on aille droit au but. Mais avant, une question. As-tu de la famille ? Une adresse ? Quelqu'un à prévenir ? Parce que t'es bon, là. T'es marron. T'as vécu. Est-ce que tu t'en rends compte ? Vraiment t'es pas finaud"

"Tu pourrais dire tout ça plus cool et laisser la tienne d'adresse. Si tu continues, tu vas nous faire une attaque, on va t'avoir sur le carreau, sans te toucher". "Je sais pas où t'as vu que je m'énerve, je m'endors".

"Laissons un peu l'instrumental alors".

En fait, c'était un baron, le deuxième. On fait du double talk, comme à la foire du trône "Avec qui voulez-vous lutter ?". N'empêche que ça irait bien sur une foire, ce genre d'attraction.

Imaginez que des gens comme le groupe "Carte de Séjour" sur la base du Raïoranais créent une musique spéciale, sur laquelle ils diraient des choses moitié arbi, moitié argomuche, moitié lenvers.

ON BACLE

"Ca ferait trois moitiés saucisse !" Mais il n'y a pas moyen de travailler, ici. C'est insensé ! On va terminer en vitesse, on va bâcler. Après tout, c'est les vacances ! Les Smiley Culture, Tippa Irie et autre Daddy Colonel, pratiquent un machin qui est au reggae ce que le rapp est à la funk et ils se foutent des rastas, ne portent pas de locks, ne s'occupent pas de Jah, recherchent plutôt le look rude boys des sixties et sont très énergiques. Peut-être qu'en demandant poliment vous aurez chez Blue Moon la traduction du dernier tube de Smiley Culture "Police Officer" où il raconte comment des flics qui l'ont arrêté l'ont relâché avec son herbe quand ils ont su qui il était.

Tous les chanteurs de variétés font ça, en France. Un autographe et on passe sur l'infraction. La célébrité a du bon. Au fond, on dit que Coluche se croit tout permis. Mais c'est plutôt courageux de sa part d'insulter le flic qui vient le réveiller afin qu'il déplace sa voiture. Il va jusqu'au bout. C'est vrai qu'il a les moyens financiers d'avoir ce courage, mais c'est jamais marrant d'aller au tribunal. Et tôt ou tard il faut y aller. Enfin, Smiley Culture n'a pas insulté les flics qui lui faisaient une fleur pour un autographe mais il a refait une chanson avec l'événement. Coluche pourrait peut-être faire un sketch avec son histoire. Ca lui paierait les frais de justice. Vous pouvez aussi demander Mad Professor chez Blue Moon. C'est le plus marrant des bricoleurs de studio. Le roi du club. Et puis si vous voulez tout savoir sur le reggae, achetez le très complet bouquin de Stephen Davis et Peter Simon "Reggae International" (en anglais) avec beaucoup de photos, d'histoires, d'interviews, de documents de toutes sortes.

TEXTE JAMAÏCAIN

TIN LINE

standin
on de corna
nat well dress
wandain
weh anada
meal ago
come fram nex
wen
dung
com
babylan
dem ask
weh yuh name
weh yuh come fram
weh yuh ado yah
before yuh can ansa
yuh kiss cole concrete
an feel batten lick
an kick...

fi de yout
a de ghetto
dere's a tin line
between
freedom an jail

TEXTE FRANÇAIS

LA FRONTIERE INVISIBLE

debout
au coin de la rue
pas vraiment bien fringué
tu te demandes
comment tu pourras donner
une suite à ton dernier repas
quand
se pointent
les flics
ils demandent :
ton nom
d'où sors-tu ?
qu'est-ce que tu fous là ?
avant que tu aies pu répondre
t'embrasse le ciment froid
tu prends des coups de bâtons
et des coups de pieds...

pour les jeunes
des ghettos
elle est mince la frontière
qui sépare
la liberté de la prison

HIGELIN EST BON

Higelin. Nouveau double. Lui, je l'ai vu, mais vous étiez encore... Eh, je parle des plus vieux. Je l'ai vu faire le clown sur la scène du Ranelagh, au temps de Saravah. Avec son gosse Arthur qui devait avoir quatre ou cinq ans et qui venait là pendant le spectacle. Qui courait, qui passait pendant que le père chantait. C'était la première fois qu'on voyait une chose pareille, une telle décontraction dans un spectacle. Tout le monde était séduit. C'était le type avec qui on aurait aimé être copain. Comme on aurait aimé l'être avec Johnny 10 ans avant. Et puis on a bougé, regardé tout le monde et ce qui s'y passait. Pas le temps d'être fidèle. On a qu'une vie. Lâché le bonhomme. On consommait du rock. Voilà qu'il s'y frotte un peu plus tard. Un coup loupé, un coup ça va. Comme tout ce qu'il fait. Comme tout ce qu'il est. Tout est en ambilité et en duavalance chez le grand Jacquot. Le pire et le meilleur. Alternativement plus beau et plus moche que tout-un-durand. Il est comme Choron. La dimension pas commune. Et personne veut nous croire si par hasard on amène "personne" le mauvais jour. Mais cet amour que leur porte un grand nombre de gens dépasse toute critique. Toute analyse. Ils ont reçu une dose d'humanité toute particulière. Un ton de lucidité. Sont pas toujours en forme pour s'exprimer. Mais parfois... L'autre jour, Choron dit: "On parle de la torture, mais tant que des gens pourront dormir tranquille, avec un élevage de poules pondeuses, près de chez eux, il n'y a rien à attendre. Tant que le réflexe n'est pas de respecter la vie sous toutes ses formes, pourquoi s'étonner de la torture." Les indignations l'agacent. L'écrivain Céline à qui on reproche ce qu'on sait, disait: "L'homme est lourd. C'est ce que j'ai pu remarquer. Peut-être qu'un jour il y aura une révolte de l'esprit contre le poids." Il disait aussi: "L'homme est humain, un peu comme la poule voie".

Les moments de grâce, ces moments de légèreté à l'homme, ça se boit comme du petit lait. Higelin en a. Chaque fois que ça passe, son public repart avec sa dose d'émotion et de courage.

Higelin, depuis un bail, n'est plus chanteur de rock. Il est chanteur de tout. Il y en a encore un peu pour tout le monde dans ce dernier double album. Et le public se sera empressé de l'acheter avant les concerts à venir et saura tout par cœur. Les chansons qui font rire et celles qui font pleurer. Il y en a de belles. Il n'y a pas de révolution dans sa manière. Pas de façon tellement originale d'aborder des thèmes. C'est même souvent attendu mais ça coule. On passe d'une ambiance à l'autre, content de les retrouver au bout de plusieurs écoutes. La première écoute est celle des juges. On veut voir si c'est valable. Il faut plusieurs passages pour que la mayonnaise prenne. Higelin est une grande star maintenant, tout ce qu'on peut raconter sur lui doit lui passer au-dessus de la tête. Et on ne lui est plus d'une très grande utilité. Alors on en a suffisamment tarté.

BERNARD LUBAT EST BON

Un qui ne manque pas de talent non plus et à qui la presse peut être utile, c'est Bernard Lubat. Après avoir été une jeune grosse pointure du jazz à Paris et tourné avec une compagnie musicale rigolote, il a décidé de retourner à Uzeste dans le Sud Ouest. Là où vit son père et toute sa famille, afin d'animer le coin. C'est là qu'il a commencé, dans l'orchestre de son père qui tient un bistrot. Il s'active beaucoup dans la région avec toute une bande.

Ho un beau livre en passant. Celui de l'été. Pour lire dans le train en allant au festival d'Uzeste "Un tas d'oeufs frits dans un chapeau" par Raoul Rabut, préface par Charlélie Couture. Ce sont des chroniques morales. On en lit une de temps en temps, dans n'importe quel ordre, on feuillette, on tombe sur des noms, Johnny Hallyday, Tchernienko, le Pen, Lawrence d'Arabie, Isabelle Adjani, ça fait que deux ou trois pages à chaque fois. Ca se lit tout seul, ça coule. Il a du talent, Rabut. Et il a pondu une petite chronique sur Haïlé Sélassié dans laquelle il ne fait pas le rapprochement entre Sélassié, le reggae et Rimbaud. Heureusement, parce que c'est moi qui vais le faire et dans un livre. J'en ai le projet. Sinon j'aurais l'air de copier Raoul Rabut. Je veux bien l'aider à vendre ses livres mais pas le copier. Je ne suis pas un copieur, d'ailleurs. Et pourtant je n'invente pas grand-chose. Remarquez, il faut être assez inventif pour pondre des lignes et des lignes de baratin par cette chaleur alors qu'on a autre chose à faire, comme dormir par exemple. Rabut a pris son titre à Rimbaud dans "Ce qu'on dit au poète à propos des fleurs". Mais c'est pas copié. C'est un hommage. Faudra qu'on vous parle de Rimbaud un jour. Si si. C'est chez "Autrement", le livre, collection "Ciel ouvert". C'était une digression pentant qu'on y pensait. On revient à Lubat. Et qu'est-ce qu'on a bien pu faire de la liste des gens attendus au festival ?... Elle a traîné là sur la table pendant un bon bout de temps et c'est au moment... Mais c'est toujours comme ça. Faudrait au moins qu'on retrouve les dates. La dernière fois que j'ai vu Lubat, on a parlé un peu. C'était à l'Ile d'Yeu. On a bavardé en se promenant sur les routes de l'Ile. L'Ile d'Yeu, calme, accueillante, reposante. C'est elle qui a accueilli le maréchal Pétain pour qu'il se calme. Aujourd'hui il y repose, dans l'impeccable petit cimetière de l'Ile. Avec Lubat, on a évoqué la propreté du cimetière, devant la patronne du café d'à-côté. "C'est qu'on le respecte beaucoup, nous a-t-elle expliqué. D'ailleurs, quand il y a eu cette histoire, quand on avait volé le cercueil du Maréchal, vous savez, cette histoire..." Les Pétainistes acharnés voudraient paraît-il ramener les restes de Pétain à Douaumont. Ce sont les honneurs qui lui sont dûs. Car avant de collaborer, c'était tout de même le vainqueur de Verdun. Mais d'après la patronne, c'est plutôt une histoire de fric. La famille aurait du blé à se faire s'il était enterré dans un endroit plus accessible que l'Ile d'Yeu. On vendrait de la photo, du gadget. Là, c'est du fric qui dort. C'est pourquoi c'était bien louche, toute cette affaire. "Si vous aviez vu la meute des journalistes, venus faire les photos de la tombe profanée ! Comment ça écrasait les fleurs partout. On a été très choqués." Elle connaît l'engeance que c'est, le photographe de presse, maintenant. C'est vrai qu'à de rares exceptions près, c'est du concentré de crapule. "Ramener le document à tout prix." Le type scrupuleux ne fait pas long feu dans la profession. Voilà le prix du sensationnalisme.

PASSE-MOI LE SEL

Et on parlait de tout ça avec Bernard Lubat. Tout ce qu'on fourre dans la tête des gens qui n'ont pas le temps de crier. On parlait de l'éthique des amuseurs et de la décentralisation. De l'histoire des racines aussi. Pourquoi la France est-elle si tarte en musique populaire ? A part sa variété idiote internationale, elle a rien à montrer, la France. C'est tout de la copie. Faudrait que les musiciens qui ont un sens artistique, sans se départir des influences internationales fouillent un peu pour trouver leurs racines.

Il cherche dans ce sens, Lubat. Et tente de faire naître quelque chose dans son Sud Ouest qui redorerait nos blasons. Qu'on soit moins ameriqués. Qu'on montre qu'on n'a pas que le pinard et le camembert. Une petite lle comme la Jamaïque donne le reggae au monde et un grand pays comme la France n'est pas foutu de créer une musique internationalement connue. On doit manquer de souffrance. Peut-être qu'on écrase pas assez nos pauvres. Et que la créativité ne leur vient pas. En se balladant en France avec Marc Perrone, Lubat s'est aperçu qu'il y avait encore une musique vivante. Un peu à la manière de Kodaly qui le faisait pour Bartok, il essaie de tenter quelque chose pour

que ça ne disparaisse pas complètement. Un jour on le reconnaîtra peut-être comme le père de la renaissance de la musique populaire française. Ah, voilà la liste. Sous le chat, dites donc. J'aurai dû y penser plus tôt. Allons-y: Programme pressenti :"Richard Borhinger, Eddy Louis, Johnny Griffin, Frédéric Lodéon, Workshop de Lyon, Louis Sclavis, André Benedetto (spectacle Victor Hugo), Les girondins de Bordeaux (Football club) Manu Dibango (nègre) Compagnie Bernard Lubat, Maurice Vader, Perre Michelot, Max Roach, Claude Marti, Rosinade Peira et Martina, Henri Virlogeux, l'Ensemble des cuivres d'Aquitaine, Ja Fo Big Band, La Carrière trio, Sporting Occitan Swing Dance Orchestra, jeux de force Gascogne, concours de pêche concours de pétanque, modélisme, arts plastiques, Christian Laborde, Bernard Manciet, Véronique Silver, Laure Duthilleul, Cossi Anatz, Thierry Rougier, Zaldo Machado, Lou Pignadas, Marc Perrone, Jérôme Thomas, Carlo Rizzo, Jean Courtioux, école du cirque, feux d'artifice, Radio Uzeste musical, favellas gasconnes. Tout ça entre le 17 et le 25 Août. Si vous voulez en savoir plus, renseignements pratiques, etc... Ateliers de la compagnie. Lubat-Uzeste, 33730 Villandraut. Tel: (56) 25 38 32 ou 25 38 10.

Le dernier disque de Bernard Lubat est trouvable. C'est chez "Le chant du monde", ça s'appelle: "L'idiom sandwich", chansons swing. Et c'est vrai que ça swingue. De toute façon, Lubat, que ce soit à l'accordéon, à la basse, au piano ou à la batterie il est habité par le swing. Squatté par. Quand on est comme ça on appelle pas les gendarmes. On en profite. Et c'est ce qu'il fait. Ecoutez-le dans Samba mama. Si l'accordéon vous emmerde mais que vous aimez le swing, vous allez connaître un dilemme. Et puis il écrit des paroles, Lubat. Voici le début d'une des chansons "SOS Articule":

Articule sinistre cent fois ni tube, tu t'écroules croules crisses crèèèèèves dans la soie de tes mimis de tes misères. Sombre reptile tu t'empiles ou face de rat que tu te paies à crédit. Maman, maman ma mensualité, alité alléluiah, l'ouie ya, l'ouie ya, l'ouie dort debout ami couché genoux, cailloux, pourquoi pas vous pas vu pas pris chôm'du. Tu parles d'un dur. D'un dur ah ah cuir. Doudou c'est pas si doux, c'est assidu, ça t'colle au cul, te pend au nez. T'attends au tournant il a bu s'abuse la tasse comme les autres...

Vous voyez ça. Tout ce qui lui passe par la tête. Mais en musique.

Voilà Lubat, ses efforts et grâces.

Vous trouverez tous les autres festivals dans tous les autres journaux.

Sortez sans bruit et ne revenez pas avant la rentrée.

Berroyer

PS: Higelin, Lubat, on les voit trop, ces artistes. Je préfère vous passer des photos de vacances de moi, plus les chaussettes noires pour la fitcherie de la chose.

LE PIED AU BOUT DES DOIGTS

PROMOTION SPECIALE(*)

CLAVIER MECANIQUE TO7.

CLAVIER MECANIQUE venant se mettre en lieu et place du clavier standard.
Pour TO7 exclusivement.

Prix normal TTC : 750 F
Prix Promo. TTC : 484 F.

EXTENSION MÉMOIRE 8 Ko pour TO7.

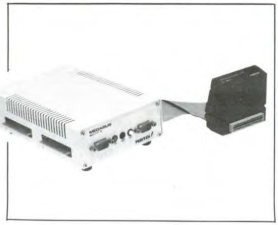
Extension mémoire 8 Ko pouvant se connecter sur TO7 en complément de l'extension 16 Ko THOMSON. Permet ainsi de porter à 32 K la mémoire utilisateur du TO7.

Prix TTC : 480 F.

CLAVIER MECANIQUE TO7-70.

CLAVIER MECANIQUE venant se mettre en lieu et place du clavier standard TO7-70.
Pour TO7-70 exclusivement.

Prix TTC : 750 F.

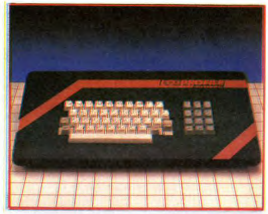


MEGABUS / BOITIER D'EXTENSION MO5 / TO7.

Boîtier d'extension muni de 3 slots de sortie libre, d'une interface musique et jeux intégrés et de 2 connecteurs de manettes de jeux standards.

Mégabus + Câble prolongateur de bus : 710 F TTC.
Mégabus + Câble Buffer de Bus : 890 F TTC.

Attention : Si vous avez acheté votre MO5 en 1984, nous vous recommandons l'emploi du câble BUFFER de Bus.



CLAVIER SPECTRUM.

Clavier mécanique de type professionnel avec pavé numérique, se présentant sous la forme d'une console, l'unité centrale se loge à l'intérieur de cette dernière.

Prix TTC : 750 F.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A :
GAMEOVER 9, rue Franklin. 69002 LYON

MATÉRIEL	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE
	TOTAL	
	FRAIS DE PORT	+ 20,00 F
	TOTAL	

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Promotion valable jusqu'au 31 Août 1985.

Norsoft 49, rue des Rosiers - 14000 CAEN

Je désire recevoir les logiciels suivants sur K 7 :

Pour ORIC/ATMOS 48K		Pour AMSTRAD 464		Pour THOMSON MO5	
TYRANN	☐ 185 F				
RABBIT	☐ 140 F				
COBRA	☐ 100 F	TYRANN	☐ 185 F		
CRYPT-SHOW	☐ 100 F	PLAYBOX	☐ 100 F	TYRANN	☐ 185 F
MONTSEGUR	☐ 140 F	AQUAD	☐ 110 F	GEOMANCIE	☐ 120 F

Je joins un chèque bancaire ou CCP à l'ordre de OPUS sarl de : ....

NOM .... + Port : 20, 00 Frs

Adresse .... TOTAL : ....

Votre revendeur habite à perpete. Evitez l'apoplexie en commandant directement chez l'éditeur.

PEPE LOUIS REVIENT !

Pépé Louis Yargglll arrive chtonk dans un recueil kraaaaaaak de ses aventures bzoïngggg les plus folles koukaiiii !
Pour 59 francs, vous aurez droit à un livre qui répond aux caractéristiques suivantes :

- Il est beau.
- Il est intéressant.
- Il n'a pas de fautes d'orthographe.
- Les pages sont numérotées.
- Il y a la fin de l'histoire.
- Steve Jobard, Lord Sansclerc et Jack Tramolo sont dedans.
- Il est pas cher.
- Il a une couverture.
- L'informatique y est tournée en dérision.
- La couverture est belle.
- Elle est de Solé.
- L'intérieur est beau.
- Il est de l'imprimeur.
- Il n'a aucune chance de recevoir le Goncourt, quoique.
- Et puis, à quoi ça servirait que Jean-Louis Le Breton se décarcasse ?

BON DE COMMANDE

Vous en voulez un exemplaire rien que pour vous ? Envoyez le fric : 59 balles et c'est nous qui payons le facteur.

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

REGLEMENT: CCP ☐ CHEQUE ☐

LE PREMIER QUI RÉPOND PAS AURA UNE TAPETTE !

Alleï, on se change encore une fois l'HHHHebdo. On profite des vacances pour vous demander votre avis et à la rentrée, on fout tout par terre et on recommence. Keskonsmarre !
Comme vous devez être toujours aussi fainéants, on vous met une petite carotte : 50 bons de participation seront tirés au sort et gagneront un logiciel à choisir dans le soft-parade de la page 58.
On se dépêche de répondre, je ramasse les copies dans 10 minutes.

DEPUIS QUAND LISEZ-VOUS L'HHHHEBDO ?

- Depuis le numéro 1 ☐
- Depuis le numéro (précisez le numéro) ☐
- C'est la première fois que je le lis ☐
- Je ne sais pas lire ☐

LISEZ-VOUS REGULIEREMENT L'HHHHEBDO ?

- Oui, toutes les semaines ☐
- Oui, tous les 15 jours ☐
- Oui, au moins une fois par mois ☐
- C'est la première fois que je le lis ☐
- Non, toutes les semaines ☐
- Non, tous les 15 jours ☐
- Non, tous les deux ans ☐
- Vous êtes de la police ? ☐

COMMENT AVEZ-VOUS CONNU L'HHHHEBDO ?

- Dans un salon informatique ☐
- Par une publicité dans un canard ☐
- Par une émission de radio, laquelle ☐
- Par une émission de télé, laquelle ☐
- Par des amis ☐
- Par Allah ☐
- A l'école, à la fac ☐
- Au boulot ☐
- Chez le marchand de journaux ☐
- Dans un sex-shop ☐
- Par un autre moyen, lequel ☐
- L'HHHHebdo ? Qu'est-ce que c'est ? ☐

OU VOUS ETES-VOUS PROCURE CE NUMERO, OU, HEIN, OU ?

- Je l'ai acheté dans un kiosque ☐
- Je l'ai acheté dans une maison de la presse ☐
- Je suis abonné, zong ☐
- C'est le journal de mon club d'informatik ☐
- C'est le journal de l'école ☐
- C'est le journal de mon pote ☐
- C'est une photocopie, bonjour les dix balles ☐
- Je vous en pose des questions, moi ? ☐

ON LE TROUVE PARTOUT, CE CANARD ?

- Oh non, je rame comme un fou pour le trouver ☐
- Oh yeah, je le trouve sans problème ☐
- Je ne lis que l'Ordinateur Solitaire ☐

TU VAS PARLER, ORDURE ? A QUI TU LE PRETES TON HHHHEBDO ?

- Ca va pas ? Je me le garde pour moi tout seul ☐
- Je le prête à un seul mec ☐
- Deux autres personnes le lisent ☐
- Plusieurs autres, combien ☐
- Arghhh. Merde, je suis mort, faites gaffe quand vous torturez ☐

QUELLES AUTRES REVUES D'INFORMATIQUE OSEZ-VOUS ENCORE LIRE ?

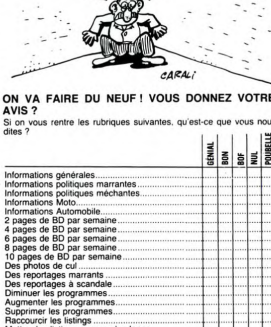
	DE TEMPS EN TEMPS	SOUVENT	RÉGULIÈREMENT
AMSTRAD MAGAZINE			
COMMODORE MAGAZINE			
ELLE			
GOLDEN			
ATARIEN			
LASER MAGAZINE			
LED MICRO			
LIST			
LUI			
MICRO 7			
MICRO ORDINATEURS			
MICRO SYSTEMES			
MICROTOM			
MSX MAGAZINE			
O1 HEBDO			
ORDINATEUR INDIVIDUEL			
POM'S			
STANDARD MSX			
SCIENCE ET VIE MICRO			
SOFT ET MICRO			
THEOPHILE			
THEORIC			
TILT			
VOTRE ORDINATEUR			
99 MAGAZINE			
Autre, lequel			

ET LA BD, VOUS LISEZ DE LA BD ?

	DE TEMPS EN TEMPS	SOUVENT	RÉGULIÈREMENT
A SUIVRE			
CHARLIE MENSUEL			
CIRCUS			
ECHO DES SAVANES			
FLUIDE GLACIAL			
METAL HURLANT			
PILOTES			
ACTUEL			
Autres, lesquelles			

QUEL EST VOTRE AVIS SUR LES RUBRIQUES D'HEBDOGICIEL ? (Vous savez ce qu'on en fait de votre avis ?)

	GÉNIAL	BON	BOF	NUL	POUBELLE
EDITO					
PROGRAMMES					
CONCOURS					
ARTICLES REDACTIONNELS					
ESSAIS DE MATERIEL					
BIDOUILLE GRENOUILLE					
DEULIGNEURS					
PETITES ANNONCES					
NDLJC					
NDG					
MESSAGES PERSO					
PAGE TELE					
PAGE CINE					
PAGE INFO-BD					
PAGE BD					
PAGE ZIZIOUX					
PAGE CONFITURE					
PUBLICITES					
FORMATION A L'ASSEMBLEUR					
FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE					
LOGICIEL DE LA SEMAINE					
DESSINS DE CARALI					
MAQUETTE DU CANARD					



ON VA FAIRE DU NEUF ! VOUS DONNEZ VOTRE AVIS ?

Si on vous rentre les rubriques suivantes, qu'est-ce que vous nous dites ?

	GÉNIAL	BON	BOF	NUL	POUBELLE
Informations générales					
Informations politiques marrantes					
Informations politiques méchantes					
Informations Moto					
Informations Automobile					
2 pages de BD par semaine					
4 pages de BD par semaine					
6 pages de BD par semaine					
8 pages de BD par semaine					
10 pages de BD par semaine					
Des photos de cul					
Des reportages marrants					
Des reportages à scandale					
Diminuer les programmes					
Augmenter les programmes					
Supprimer les programmes					
Raccourcir les listings					
Mettre des listings encore plus longs					
Arrêter d'emmerder le monde					
Continuer d'emmerder le monde entier					

QUI ETES-VOUS ?

- Sexe masculin ☐
- Sexe féminin ☐
- Les deux ☐
- Autres ☐

QUEL AGE AVEZ-VOUS ?

- 0 à 10 ans ☐
- 11 à 12 ans ☐
- 12 à 13 ans ☐
- 13 à 14 ans ☐
- 14 à 15 ans ☐
- 15 à 16 ans ☐
- 16 à 17 ans ☐
- 17 à 18 ans ☐
- 18 à 20 ans ☐
- 20 à 23 ans ☐
- 23 à 25 ans ☐
- 25 à 30 ans ☐
- 30 à 35 ans ☐
- 35 à 40 ans ☐
- 40 à 45 ans ☐
- 45 à 99 ans ☐
- Un peu plus ☐

VOUS AVEZ UN ORDINATEUR ?

- NON ☐
- OUI ☐
- Quelle marque ☐
- Quels périphériques ? ☐
- Quelle heure est-il ? ☐

QUELS PROGRAMMES DE L'HHHHEBDO TAPEZ-VOUS ?

- Les programmes pour mon ordinateur ☐
- Aucun, même avec une fleur ☐
- Je les tape toutes les semaines ☐
- Je les tape régulièrement ☐
- Je les garde pour les taper plus tard ☐
- On se relaie pour les taper à plusieurs ☐
- Arrêtez, ne tapez plus, je vais parler ☐

QUEL EST VOTRE NIVEAU ?

- Débutant ☐
- Initié ☐
- Amateur éclairé ☐
- Amateur éteint ☐
- Professionnel ☐

ON A BESOIN DE SAVOIR SI VOUS AVEZ DES RONDS !

Moi ou mes parents on se fait, par an :

- Jusqu'à 100.000 balles ☐
- De 100 à 150.000 balles ☐
- De 160 à 200.000 balles ☐
- De 260 à 300.000 balles ☐
- De 310.000 balles à un paquet de fric ☐
- De quoi je me mêle ? ☐

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

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT

NOM :
PRENOM :
PROFESSION :
ADRESSE :

VILLE :
CODE POSTAL :

Si je gagne un logiciel au tirage au sort, je choisis dans le soft-parade le logiciel suivant :
Nom du logiciel
Ordinateur

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 pourrons rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !
Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

nouveau

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.

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 drôle 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. Serrez 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 hyperespace.

ELIDON

Volletez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérénité, richesse...

PSI WARRIOR

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

THE DAMBUSTERS

Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée : à base les barrages noyeurs de vallées.

BOULDER DASH

Depuis Loode 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 ou vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingénuosité.

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. Wacw, 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.

INVASION

Des 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 prendrez 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.

BATAILLE POUR 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 !

10 % de remise pour les abonnés !

APPLE					
1 CONAN	DISK	A	J	*	275
2 CRIME DU PARKING	DISK	F	V	*	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A	J	M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A	J	M *	245
5 SKYFOX	DISK	A	J	M *	300
6 PARANOIAX	DISK	F	V	R *	350
7 DALLAS	DISK	A	V	R *	245
8 EPIDERME	DISK	F	V	R *	350
9 OPERATION MERCURY	DISK	F	R	M *	290
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A	J	*	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	A	J	*	190
12 AQUATRON	DISK	A	J	*	190
13 JAW BREAKER II	DISK	A	J	*	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	A	R	M	300
15 AZTEC	DISK	A	J	M	350
16 MASK OF THE SUN	DISK	A	V	R	290
17 FIR. SIMULATEUR DE VOL	DISK	F	J	R	380
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A	J	M	300
19 CHOPLIFTER	DISK	A	J	M	300
20 HARD HAT MACK	DISK	A	J	M	300

AMSTRAD					
1 SORCERY	K7	A	J	M *	95
2 DEFEND OR DIE	K7	A	J	*	95
3 KONG STRIKES BACK	K7	A	J	M *	95
4 MACADAM BUMPER	K7	F	J	*	140
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F	J	*	160
6 SURVIVOR	K7	A	J	*	110
7 HUNCHBACK II	K7	A	J	M *	95
8 BATAILLE POUR MIDWAY	K7	A	J	M *	115
9 HOUSE OF USHER	K7	A	V	*	110
10 FOREST AT WORLD'S END	K7	A	V	*	65
11 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A	J	*	65
12 SERIE NOIRE	K7	A	J	*	145

WEB DIMENSION

L'esthétique et la sensibilité musicale prirent dans la découverte de cet univers, pas si improbable qu'il n'y paraît.

MASTER OF THE LAMPS

Les mauvais génies ont cassé leur lampe. A vous de jouer les petits réparateurs du dimanche. Un tube de colle est nécessaire à la réussite !

BC'S II GROG'S REVENGE

Plus beau que le premier, plus drôle aussi : un véritable Tex Avery. A vous d'en déterminer le dénouement.

KONG STRIKES BACK

Les montagnes russes vous feront le mal de mer. Mais un Mario averti en vaut deux, surtout avec quelques bombinettes dans les poches.

HUNCHBACK II

Si vous vous tapez la cloche, noubliez pas qu'aux yeux de certains vous allez passer pour en être une. Infernal mais beau, si beau.

FOX

Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lode Runner. Le haut du sommet du panier, en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul. Génial, absolument !

OPERATION MERCURY

Partez à l'assaut des mines du Sud à bord d'un sous-marin moins que banal vu le nom : Piggy. Tout un programme que vous vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation !

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

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

Nom/Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

TOTAL .....
Participation aux frais de port en recommandé + 20,00
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 **94**

SOFT-PARADE

COMMODORE 64					
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A	V	M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE/K7	A	J	M	290/100
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A	J	M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A	J	M *	95
5 THE DAMBUSTERS	K7	A	R	M *	95
6 ELIDON	K7	A	J	R M *	95
7 MEGAHITS	K7	F	J	M *	200
8 WEB DIMENSION	K7	F	J	R M *	105
9 MASTER OF THE LAMPS	K7	F	J	R M *	105
10 BC'S II GROG'S REVENGE	K7	A	J	M *	95
11 PSI WARRIOR	K7	A	F	J M *	95
12 UP'N DOWN	DISK	A	J	M *	135/95
13 TAPPER	DISK	A	J	M *	135/95
14 SPY HUNTER	DISK	A	J	M *	135/95
15 SPY VS SPY	K7	A	J	M *	95
16 CONAN	DISK	A	J	*	140
17 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A	V	M *	380
18 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A	J	M *	150
19 RAID OVER MOSCOW	K7	A	J	M *	95
20 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A	J	M *	249/165
21 KRYSTAL OF ZONG	K7	A	V	J M *	60
22 BATAILLE POUR MIDWAY	DISK/K7	F	J	R M *	200/115
23 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A	J	M *	139/105
24 BRUCE LEE	Disk ou K7	A	J	M *	145/95
25 SPELUNKER	DISK	A	J	M *	275
26 HYPER SKIER	K7	A	J	M *	95
27 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A	J	M *	275
28 DECATHLON	DISK/K7	A	J	M *	230/105
29 BEACH HEAD	K7	A	J	M *	95
30 BLUE MAX	K7	A	J	M *	95
31 PSYTRON	K7	A	R	J *	85
32 MASK OF THE SUN	DISK	A	V	R *	340
33 VOYAGEUR	K7	F	V	*	145
34 CHINESE JUGGLER	K7	A	J	M *	95
35 DALLAS	DISK	A	V	R *	190
36 HOBBIT	K7	A	V	R *	135
37 HOVER BOVVER	K7	A	J	M *	120
38 KILLER WATT	K7	A	J	M *	120
39 ZENJI	K7	A	J	R M *	120
40 AXIS ASSASSIN	DISK	A	J	M	380
41 ARABIAN NIGHTS	DISK	A	J	M *	160

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	160
4 MR WIMPY	K7	F	J	*	150
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	*	120
9 FRELON	K7	F	J	*	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F	V	*	145
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	*	95
16 ULTIMA ZONE	K7	A	J	*	95
17 MISSION DELTA	K7	F	J	R	85

SPECTRUM					
1 DARK STAR	K7	A	J	*	95
2 SPY HUNTER	K7	A	J	*	85
3 XAVIOR	K7	F	J	*	70
4 BRUCE LEE	K7	A	J	*	85
5 MEGAHITS	K7	A	J	*	200
6 ZAXXON	K7	A	J	*	85
7 MATCH POINT	K7	A	J	M *	85
8 SABRE WULF	K7	A	J	*	85
9 UNDERWORLDE	K7	F	V	*	85
10 BEACH HEAD	K7	A	J	*	85
11 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A	V	*	65
12 ATIC ATAC	K7	A	J	M *	75
13 PSYTRON	K7	A	R	J *	85
14 HOBBIT	K7	A	V	R *	135
15 PAINTING JOE	K7	F	J	*	65
16 LOMBRIX	K7	F	J	*	85
17 VOX	K7	F	L	*	160
18 3D MOVER	K7	F	L	*	160
19 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F	J	R	85
20 MANOIR DI GENIUS	K7	F	A	R	140

THOMSON					
SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MO5, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7, 70					
1 FOX	K7	F	J	M *	145
2 AIGLE D'OR	K7	F	V	*	160
3 FBI	K7	A	J	M *	190
4 INVASION	K7	F	J	*	155
5 AIRBUS	Module	F	J	M *	475
6 ELIMINATOR	K7	F	J	M *	120
7 PULSAR II	K7	F	J	M *	120
8 STANLEY MO5	K7	J	M	*	125
9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO5	K7	F	R	J *	260
10 VOX MO5	K7	F	L	*	160
11 YETI	K7	J	M	*	140
12 LABYRINTHE SURVIE	K7	F	V	M *	190
13 BACKGAMMON	K7	R		*	170

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

NE MANQUEZ PAS LA VRAIE RÉVOLUTION

VENEZ VOIR ET COMMANDER
VOTRE 520 ST
DEMO COULEUR ET SYNTHETISEUR

CHEZ MICRO-VIDÉO, LE REVENDEUR EXCLUSIVEMENT SPÉCIALISÉ SUR ATARI.
DEPUIS 5 ANS
MICRO-VIDÉO : 8, rue de Valenciennes
75010 PARIS. 201-24-30, 201-83-66
ouvert tous les jours de 13 h à 19 h sauf Dimanche et Lundi.

Le prix des disquettes :

5"¼ SF/DD **75 F** la boîte de 10

3"½ 135 TPI **23 F** l'unité

Computer 3
3, rue Papillon 75009 Paris – Tél. 523.51.15

VTR INFORMATIQUE
VTR Micro Nord : 252.87.97 : 54, Rue Ramey, 75018 Paris
VTR Micro Sud : 545.38.96 : 105, Bld. Jourdan, 75014 Paris
VTR Micro Lyon : (7) 842.14.16 : 49, rue de la Charité, 69000 Lyon

VOUS ANNONCE
LA FOIRE AUX SOFTS
Dans le cadre de son opération
« Micro Spécial Vacances »
du 1er juillet au 15 septembre 1985.
La Foire aux Softs, c'est des prix spéciaux (jusqu'à **45 %** de remise), sur près de 200 titres, pour les ordinateurs :
ZX 81 - SPECTRUM - ORIC 1 ou ATMOS COMMODORE 64 - MSX
Venez découvrir le plaisir de l'Informatique Familiale

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

ELICE sinclair ORIC
commodore COLECOVISION
ATARI CBS ELECTRONICS
29, rue Paillot de Montabert
1000 TROYES
Tél. (25) 73.28.49

BLANC BERNARD
INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

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

ASSISTANCE TECHNIQUE – LOGICIEL – FORMATION

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 du plus de **8000 Fans.** Avec en plus un concours et **250000 Francs** au premier qui trouvera le code d'EUREKA.. voila bien de quoi vous rendre enragés !
Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de cloture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année, ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé !

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 reglement de ma commande (Franco de port)

Suite de la page 31

HACHETTE : Heureusement que le groupe a du fric et peut payer une femme de ménage pour enlever la poussière accumulée sur les ordinateurs de drugstore Opéra. Une grande belle salle comme celle-là toute vide, mon Dieu que c'est triste. Projet d'ouverture de magasins dans toute la France annulé.

HEWLETT PACKARD : Une semaine de chômage pour ses 45.000 employés, en Juillet 85.

HECTOR : Vend en direct à un prix presque raisonnable les machines qu'il n'arrivait pas à vendre la peau des fesses par ses rares revendeurs. Tiendront jusqu'à la fin de l'année ?

IBM : Bénéfices en baisse et chiffre d'affaires inférieur à celui de 1984. Abandon du PC Junior, du PC et bradérie à moins 40 % aux étudiants. Big Blue souffre aussi. Justice est faite.

J'EN PASSE : Et des meilleures.

JUPITER ACE : Micro spécialisé dans le forth importé par une société spécialisée dans le flop. A vécu ce que vivent les roses. (Voir Valric Laurène)

LANSAY : Rigolo qui débaptise l'Enterprise pour le livrer avec un an de retard. Claque un fric fou en pub et baisse ses prix de 50 % pour ne pas arriver à vendre trois unités qui se courent après.

LYNX : Vilain petit ordinateur tout mort partout. N'a pas tenu six mois.

MATTEL : 350 millions de dollars de pertes. Dépôt de bilan.

MATRA : Ordinateurs Alice arrêtés pour faute d'incompétence de distribution, de publicité et de fabrication. Un ordinateur n'est pas un jouet surtout au prix où on voulait le vendre. 5000 pièces vendues dont un paquet restent dans les placards des revendeurs. Brade les Alice 90 en stock à 900 francs prix de vente public alors que le prix hors-taxes dépasse 9C0 francs à la sortie de l'usine.

MSX : Bizarrerie de la nature informatique : une vieille machine peu performante sur laquelle plus d'un con a joué sa culotte : fabricants, importateurs, revendeurs et gros distributeurs. Le standard MSX japonais n'est pas passé, le péril jaune n'est pas pour l'informatique. Les braderies à moins de 1200 francs Outre-Manche laissent présumer les cassages de quelle MSXesques de la rentrée. Les culs nus vont courir les rues.

MSX 2 : Re-belote, mais c'est qu'ils sont masos, ces japonais : le MSX 2, nouveau standard plus beau, est toujours en 8 bits. MSX 2 fois plus de bides : que de fesses à l'air en perspective.

MULTITECH MPF II : Mauvaise imitation de l'Apple II. N'existe plus. (Voir Valric Laurène)

ORIC : Oric Angleterre ? Faillite ! ASN se fait piquer la distribution par Eureka et oublie de rembourser les 300 briques dues aux anglais.

PHILIPS : Le VG 5000, compatible avec rien, sans logiciel spécifique valable, se vend comme des aspirateurs électroniques en Ethiopie. Le VG 8000 MSX, fabriqué en France et distribué dans toute l'Europe, vient seulement d'être présenté en France. La production de la machine est stoppée, tout de suite après l'annonce faite aux français. Bof, tant que les polis repoussent, on vendra des rasoirs.

POPSON : Chaîne de distribution de micro familial. Bonjour, ou est-ce qu'on dépose les bilans ? Ici ? Dans la poubelle ? Ok, merci, au revoir.

PRESSE INFORMATIQUE : Chute spectaculaire de tous les journaux, sauf l'HHHebdo qui continue à monter et qui, en nombre d'exemplaires mensuels vendus, est bien devant : plus du double que son second, SVM.

PRESSE INFORMATIQUE (bis) : Rachat du groupe Test (Ordinateur Individuel, Votre ordinateur, 15 titres en tout) par la CEP qui a un rapport certain avec Nathan. "L'Ordinateur Personnel" y laisse la peau et devient "Temps Micro/Ordinateur Personnel". "Votre Ordinateur" bat de l'aile ? Qu'à cela ne tienne, on le marie avec "Micro 7" de Filipacchi et on fait "Micro VO" en Septembre. Cette union contre nature prouvera-t-elle que moins par moins égale plus ?

RANK XEROX : licencie 2800 personnes début 85. Abandonne la vente de ses 820 et fourgue de l'Olivetti re-étiqueté aux USA pour sauver la face.

RUSSES : Habitants heureux d'un pays idyllique qui vient d'acheter 10.000 MSX dont personne ne voulait.

SEGIMEX : Importateur à répétition. Exemple type de l'importe-n'importe. Galen, Lynx et MSX Yashica : deux morts et un moribond.

SHARP : FOR I= 700 TO 10.000 : CHANGER LE MODELE MZ-1 : NEXT I et en vendre de moins en moins.

SINCLAIR : Lord Sinclair revend la quasi totalité de ses parts pour sauver ses meubles. QL et Spectrum invendables hors Angleterre. Voiture à pédale invendable partout. La tête est finie pour les pionniers.

SONY : L'image de marque d'entier de cette boîte n'a pas résisté au désintéressement des français pour le MSX. Ils n'ont pas acheté les 6.000 machines bien rangées sur les étagères des revendeurs. 3500 francs pour un Hit-Bit MSX vendu 1700 francs à Londres, c'est le début du commencement de la fin de l'annulation de la belle campagne de publicité prévue. Hit-Flop !

SOUALE : Fous furieux français qui comptent vendre cher 20.000 machines bugguées sans logicités et compatible avec rien ni personne. Carnet de commandes vierge après trois mois d'exploitation.

TEXAS : 200 millions de dollars de pertes avec le TI 99. Flop avec le TI PC. Et l'ignoble JR n'y est pour rien.

THOMSON : Malgré sa bonne position forcée sur le marché français, est infoutu d'exporter, ne sait pas gagner d'argent et arrive à vendre ses T07/70 en boutique moins cher que leur prix de revient sortie d'usine. Va commercialiser un pâle succédané d'Apple en Septembre alors que tout le monde est au 16 bits et qu'Apple est à vendre. Hé, ho, on se réveille, on n'est plus en 1975.

TOTEK : La filiale logiciels de Thomson vient d'abandonner la production et la fabrication de programmes. Vu les mesdes sorties de ses bureaux d'études, c'est plutôt une bonne nouvelle. Encore une grande goutte d'eau de moins dans la mare de déficits de Thomson.

VALRIC-LAURENE : Filiale de Direco - l'importateur de Sinclair - ayant à son actif l'importation et la mort du Jupiter Ace et du Multitech MPF II.

VILLENEUVE-LES-AVIGNONS: Prestigieux festival de logiciels organisé par le ministère de machin, le secrétariat d'état au truc, l'ordinateur solitaire avec grand concours et exposition à Beaubourg. Après le fantastique succès de 1984, vient d'annuler la version 1985.

VIFI : A abandonné la distribution des ordinateurs Thomson et à repris les logiciels VIFI que Thomson vendait pour lui. Mais que va-t-il faire de ces 10.000 vieux modules démodés ?
Plus de 300 anciens millions de pertes pour le dernier exercice.
A acheté un VAX à 800 briques pour développer des softs sur disque optique, engin encore plus cher et encore plus invendable que les micros.

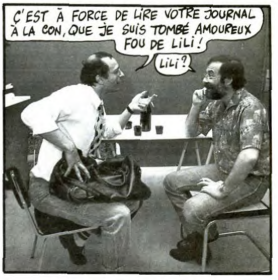
VECTREX : 150 millions de dollars de pertes. Dépôt de bilan.

WANG : 20 % de recul des bénéfices. Chiffre d'affaires en baisse.

CONCLUSION FINALE DU BOUT

Voilà, ça fait du monde, hein ? Tous les domaines sont touchés. Ce marché mythique avec lequel on devait changer la face du monde, il est foutu ! Les américains qui ont toujours quelques années d'avance sur nous s'en désintéressent, les anglais sont saturés et bradent tout avant the great cassage of gueule général, les japonais se plantent avec leur MSX et les français ont attendu trop longtemps pour ne pas pâtir des retombées afférentes à ces pays sur-équipés. Ils ont peut-être bien fait d'attendre les français, ils échapperont au massacre. Nous en s'on fout ! Pas vrai les mecs ? On est hobbyistes et fiers de l'être, bordel. ■

DRAME À HEBDOGICIEL !



AVEC: GÉRARD CECCALDI - CARALI - BENOÎTE - MARTINE - MICHEL - FRED ET SOPHIA LOREN - MUSIQUE DE FARID EL ATRACH - LE COSTUME DE BENOÎTE VIENT DE LA GARDE ROBE DE SYLVANA MANGANO - LES LUNETTES DE GÉRARD NOYS ONT ÉTÉ GRACIEUSEMENT PRÊTÉES PAR YVES MOUROUSI - LES DÉCORS SONT DE RAYMOND BARRE.

CARALI

Formation à l'assembleur

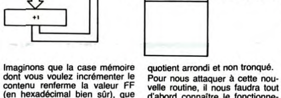
COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :
ZX 81→ 55 56 61 66 71 76 81 86 91
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89
COMMODORE → 60 65 70 75 85 90

Regardons le principe de fonctionnement de l'incrémentation et, une fois ce principe parfaitement compris, attaquons-nous à construire une incrémentation multi-octets parfaitement fonctionnelle.
Lorsque vous demandez à votre micro-processeur d'accomplir une incrémentation d'une case mémoire donnée, il extrait le contenu de cette case, l'envoie dans l'unité arithmétique et logique et restitue le résultat dans la case mémoire concernée par l'instruction. Ce cheminement affecte au passage deux indicateurs du registre d'état : N et Z. Mais regardez plutôt le schéma qui suit, il vous éclairera parfaitement sur la route suivie par la donnée.

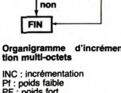
Circuit des informations pour une incrémentation



Imaginons que la case mémoire dont vous voulez incrémenter le contenu renferme la valeur FF (en hexadécimal bien sûr), que va-t-il se passer à votre avis ? Normalement nous devrions avoir cette opération :

FF + 1 = 100

Mais ne voyez-vous pas un drame pointer le bout de son nez ? Eh oui ! Un octet ne peut contenir comme valeur maximum que FF. Nous n'aurons donc pas 100 dans notre case mémoire, mais 00. C'est alors que le bit Z sera positionné à 1, indiquant le passage de la valeur de l'octet de FF à 00. Pour notre incrémentation multi-octets, il nous suffira donc de tester le bit Z après chaque incrémentation de l'octet de poids faible et, en fonction du résultat du test, d'incrémenter ou non l'octet de poids fort. Rien de plus simple, aussi passons immédiatement à l'organigramme de cette petite routine.



Organigramme d'incrémentation multi-octets

INC : incrémentation
Pf : poids faible
PF : poids fort
Z : bit Z du registre d'état

De cet organigramme sans malice, nous tirerons un algorithme sans mystère :

100 incrémenter l'octet de poids faible

110 si Z= 0 alors aller en 130
120 incrémenter l'octet de poids fort

130 fin

Nous venons de voir le problème lié à l'incrémentation d'une valeur stockée sur deux octets. Il nous reste à étudier celui concernant le reste de notre division.

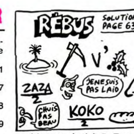
Telle que nous l'avons programmée, notre opération donne un résultat entier, certes, mais un résultat tronqué. En informatique deux méthodes d'approximation des calculs sont généralement usitées : soit la **troncature** (perte pure et simple des chiffres non significatifs), soit l'**arrondi**. En mathématique, la méthode donnant le résultat le moins faux est l'arrondi, aussi allons-nous étudier maintenant comment modifier notre programme de façon à obtenir un quotient arrondi et non tronqué.
Pour nous attaquer à cette nouvelle routine, il nous faudra tout d'abord connaître le fonctionnement exact de l'arrondi en mathématique. A partir de cette connaissance, nous pourrons déduire une méthode algorithmique applicable à notre ordinateur.

Notre division seize bits nous donne un résultat partagé en deux morceaux d'une part le quotient (valeur entière toujours inférieure ou égale au résultat exact de l'opération) et le reste (toujours inférieur au diviseur et supérieur ou égal à zéro). Tout le calcul de l'arrondi s'effectuera à partir de la valeur du reste, modifiant ou non celle du quotient. Déterminons maintenant les règles qui régissent le principe de l'arrondi.

* nous n'aurons à considérer que le premier chiffre qui se trouverait après la virgule, affiner le programme plus avant compliquerait inutilement notre recherche.

* si ce premier chiffre après la virgule est strictement inférieur à 5 (compris inclusivement entre 0 et 4), nous arrondirons notre reste à 0 ce qui signifie que le quotient ne sera pas modifié.
* si ce premier chiffre après la virgule est supérieur ou égal à 5 (compris inclusivement entre 5 et 9), nous arrondirons notre reste à la valeur du diviseur ce qui signifie tout simplement que nous augmenterons la valeur du quotient d'une unité.

Regardons quelques exemples de cette méthode de calcul pour nous fixer définitivement les idées à ce propos. Nous utiliserons les abréviations suivantes : Q, quotient, R, reste, DID, dividende, DIS, diviseur. Pour connaître la valeur finale de Q, nous allons appliquer un test très simple qui nous indiquera si le premier chiffre après la virgule est inférieur strictement ou



supérieur ou égal à 5. En voici l'ennoncé :

Si R >= DIS/2 alors Q = Q+ 1 et R = 0 sinon Q inchangé et R = 0

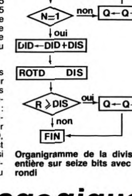
1. DID = 14, DIS = 3. Nous obtenons : Q = 4, R = 2. R est supérieur ou égal à DIS/2 (2 >1,5), donc Q sera augmenté d'une unité (Q = 5) et R sera mis à zéro. Si vous trouvez cette approximation curieuse, saisissez-vous immédiatement de votre calculette et tapez 14/3. Vous obtenez 4,66666... Mathématiquement, cette valeur est plus proche de 5 que de 4. Il est donc plus logique d'arrondir notre résultat que de le tronquer, l'erreur est ainsi minimisée dans la moitié des cas (dès que R >= DIS/2, la troncature commet une erreur supérieure à une demie-unité !).

2. DID = 171, DIS = 13. Q = 13, R = 2. R < DIS/2 (2< 6,5). Q reste inchangé et R égale 0. Là encore pas de mystère : 171/13 = 13,153846 qui est plus proche de 13 que de 14.

3. DID = 852, DIS = 71. Q = 12, R = 0. Ici, pas de question inutile à se poser : le reste est nul, inutile de chercher à manipuler le quotient il est correct.

Nous passons maintenant à la construction de l'algorithme qui gèrera ce test du reste. Il me reste à vous rappeler une partie du début de ce cours d'assembleur : pour diviser un nombre par deux, il suffit de pratiquer un décalage à droite d'une position (tout comme un décalage d'une position à gauche le multipliera par deux). Pour effectuer la comparaison, il vous faudra trouver l'instruction la mieux adaptée de votre micro-processeur, certains de ceux-ci disposant de méthodes de comparaison plus puissantes que d'autres.

L'algorithme que nous avons construit modifie la valeur du dividende à chaque étape jusqu'à l'obtention d'une valeur inférieure à celle du diviseur. Cette valeur que nous appelons alors reste a écrasé le dividende. La perte de la donnée de départ ne modifie en rien le résultat, mais vous aurez à vous méfier de cette particularité de l'algorithme en l'utilisant. Regardons maintenant l'organigramme de notre division sur seize bits avec arrondi du résultat.



Organigramme de la division entière sur seize bits avec arrondi

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

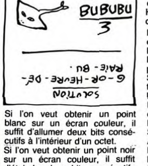
Langage machine... Sur APPLE

Quelques mots sur la couleur avant de réattaquer le graphisme. Si vous trouvez que l'affichage des lignes sur l'écran APPLE est particulièrement tarabiscoté, vous ne serez pas déçus par les principes de la couleur.
Nous avons vu que l'écran était divisé en 40 colonnes de 192 lignes chacune. Pour des raisons de signaux télévision que je n'aborderai pas ici, (because c'est trop chiant et compliqué) les concepteurs de l'Apple ont été obligés d'alterner les couleurs suivant les colonnes. Et c'est le fameux 8ème bit de l'octet qui va déterminer ces couleurs. Accrochez-vous, je décolle.

Colonnes paires :
Deux cas :
- Si le huitième bit est allumé, le premier point est violet, le second point est vert.
- Si le huitième bit est éteint, le premier point est bleu, le second point est orange.

Colonnes impaires :
Deux cas :
- Si le huitième bit est allumé, le premier point est vert, le second point est violet.
- Si le huitième bit est éteint, le premier point est orange, le second point est bleu.

BLANC ET NOIR :
- Lorsque les 7 premiers bits d'un octet sont à 1, on obtient 7 points blancs. Si le huitième bit de cet octet est à 0, ce blanc sera compatible avec le vert et le violet. En d'autres termes, un dessin où du vert du violet et du blanc se cotoieront ne "bavera pas".
Si le huitième bit est à 1, ce blanc sera compatible avec l'orange et le bleu selon le même principe.
Il en va de même pour le noir. Les 7 premiers bits de l'octet seront à 0. C'est le huitième bit qui déterminera la compatibilité de ce noir avec le vert/violet ou l'orange/bleu.



Si l'on veut obtenir un point blanc sur un écran couleur, il suffit d'allumer deux bits consécutifs à l'intérieur d'un octet.
Si l'on veut obtenir un point noir sur un écran couleur, il suffit d'éteindre deux bits consécutifs à l'intérieur d'un octet.
Lorsque l'on dit qu'il existe 8 couleurs sur l'Apple en mode haute résolution, ca n'est donc pas tout à fait vrai. En effet, on dispose de 4 couleurs qui sont : violet, vert, orange, bleu plus deux blancs et deux noirs.
Ces 8 couleurs sont des couleurs pleines. Mais on peut les mixer par lignes. Ainsi, une ligne rouge alternée avec une ligne verte rendra un effet de jaune. Tout cela est vachement compliqué, et vous avez le droit de tout relire.
Pour mieux visualiser le stockage des couleurs en mémoire, utilisez le petit programme basic suivant :

```
0 HGR
10 HCOLOR= H
20 PLOT 0,0
30 CALL -3082
```

Vous donnerez à H une valeur entre 0 et 7. Lancez le programme, puis tapez CALL-151 pour entrer dans le moniteur. La page graphique commence en $ 2000. Vous constaterez que les valeurs alternent en mémoire si vous n'êtes ni en noir, ni en blanc. Et ce sera tout pour aujourd'hui en ce qui concerne la couleur.

Je vous avais promis du graphique et du listing : nenvoilà !

Je passe aux exemples hyper pratiques. Dans le dernier cours, je vous parlais de la fameuse Table d'adresse des lignes, indispensable dans tout bon programme de graphique. Cette table est composée de deux parties : THA (partie 'haute' des adresses) et TBA (partie 'basse' des adresses). La première ligne commence à l'adresse $ 2000, j'aurai donc $ 20 en THA et $ 00 en TBA. Pour utiliser cette table, je vais recourir à l'adressage indirect indexé. Vous devez connaître ce type d'adressage, je l'ai déjà utilisé dans la routine PRINT (trois cours précédents). Dans le programme suivant, je remplis l'écran de blanc, ligne par ligne, 50 fois de suite. Je règle la vitesse de remplissage en mettant une valeur différente dans l'accumulateur avant de faire la boucle de temporisation (JSR WAIT). Ca vous donnera une idée de la rapidité du langage machine. Etudiez-le bien. J'ai mis tous les commentaires nécessaires. Essayez de faire vos propres modifs.

ATTENTION, le source du programme commence ici :

ORG $ 9000

* * EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TABLE D'ADRESSE * *
ADRESSE = $ 18 ; case mémoire pour le stockage temporaire de l'adresse de début de ligne
WAIT = $ FCA8 ; sous-routine d'attente
HGR = $ F3E2 ; sous-routine de nettoyage d'écran
DEBUT BIT $ C050 ; on passe en graphique
BIT $ C057 ; en haute résolution
LDX # $ 00 ; on commencera par dessiner dans la ligne 0
STX ATTENTE ; ce petit compteur va servir à temporiser
BOUCLE INC ATTENTE
BOUCLE1 LDA TBA,X ; on cherche l'adresse basse de la ligne
STA ADRESSE ; on la met dans ADRESSE
LDA THA,X ; on cherche l'adresse haute de la ligne
STA ADRESSE+ 1 ; on la met dans ADRESSE+ 1
LDY # $ 00 ; Y va compter les colonnes
LDA # $ 7F ; c'est le code de la couleur blanche
BOUCLE2 STA (ADRESSE),Y ; je mets du blanc dans la colonne Y de la ligne X
INY ; colonne suivante
CPY # 39 ; on a fait les 40 colonnes ?
BNE BOUCLE2 ; non, donc on boucle
LDA ATTENTE ; on va souffler un peu
JSR WAIT ; plus ATTENTE sera grand, plus on se reposera
INX ; ligne suivante
CPX # 191 ; on a fait toute la page ?
BNE BOUCLE1 ; non, donc on boucle
LDA ATTENTE
CMP # 50 ; au bout de 50 fois on arrête tout
BEQ FIN
JSR HGR ; on nettoie l'écran
LDX # $ 00 ; on remet le compteur de lignes à 0
JMP BOUCLE ; et c'est reparti !
FIN BIT $ C051 ; retour au mode texte
RTS ; et je vous rends la main.

```
TBA HEX 0000000000000000 ; 192 adresses basses des lignes
 HEX 8080808080808080
 HEX 0000000000000000
 HEX 8080808080808080
 HEX 0000000000000000
 HEX 8080808080808080
 HEX 0000000000000000
 HEX 8080808080808080
 HEX 2828282828282828
 HEX A8A8A8A8A8A8A8A8
 HEX 2828282828282828
 HEX A8A8A8A8A8A8A8A8
 HEX 2828282828282828
 HEX A8A8A8A8A8A8A8A8
 HEX 2828282828282828
 HEX A8A8A8A8A8A8A8A8
 HEX 5050505050505050
 HEX D0D0D0D0D0D0D0D0
 HEX 5050505050505050
 HEX D0D0D0D0D0D0D0D0
 HEX 5050505050505050
 HEX D0D0D0D0D0D0D0D0
 HEX 5050505050505050
 HEX D0D0D0D0D0D0D0D0
THA HEX 2024282C3034383C ; 192 adresses hautes des lignes
 HEX 2024282C3034383C
 HEX 2125292D3135393D
 HEX 2125292D3135393D
 HEX 22262A2E32363A3E
 HEX 22262A2E32363A3E
 HEX 23272B2F33373B3F
 HEX 23272B2F33373B3F
 HEX 2024282C3034383C
 HEX 2024282C3034383C
 HEX 2125292D3135393D
 HEX 2125292D3135393D
 HEX 22262A2E32363A3E
 HEX 22262A2E32363A3E
 HEX 23272B2F33373B3F
 HEX 23272B2F33373B3F
 HEX 2024282C3034383C
 HEX 2024282C3034383C
 HEX 2125292D3135393D
 HEX 2125292D3135393D
 HEX 22262A2E32363A3E
 HEX 22262A2E32363A3E
 HEX 23272B2F33373B3F
 HEX 23272B2F33373B3F
```

ATTENTE DS 1 ; je réserve une case mémoire pour mon compteur
* * * * * * * * * *
Voilà ce que ça donne en code hexa :

```
9000 :2C 50 C0 2C 57 C0 A2
00 8E C4 91 EE C4 91 BD 44
90 85 18 BD 04 91 85 19 A0 00
A9 7F 91 18 C8 C0 27 D0 F9
AD C4 91 20 A8 FC E8 E0 C0
D0 E0 AD C4 91 C9 32 F0 08
20 E2 F3 A2 00 4C 0E 90 2C
51 C0 60
```

Ceci est uniquement le code du programme. Il faut ajouter derrière les 384 octets de la table (TBA,THA) que je ne vais pas recopier deux fois. Faut pas pousser. Bon. Vous avez du pain sur la planche pour cette semaine. Je vous conseille de taper le source de ce programme sur l'assembleur BIG MAC ou sur MERLIN. Tout ça m'a épuisé, je vais me pieuter. Bises à tous.

Pépé Louis (en vacances dans le Bas Armagnac).

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur CBM64

BRANCHEMENTS CONDITIONNELS

Comparer peut paraître inutile quand on a aucune instruction de traitement, c'est pourquoi BEQ, BNE, BMI... ont été créées.

- BEQ (Branch if EQual) Branchement si égalité (Z= 1)
Dans le cas de $ 50-$ 50, le résultat est égal à 0 donc Z passe à 1, BEQ est effectué.

BEQ$ C010 devient un JMP$ C010 quand l'égalité est vérifiée. Mais attention ! L'adressage est relatif (comme tout). L'opérande de BEQ n'est pas l'adresse du saut, mais le nombre d'octets à passer.

Vous avez : $ C000 BEQ $ C002

Les octets seront : F0 00, F0 étant le code opération de BEQ, 00 le nombre d'octets à sauter à partir de l'instruction suivante. Vous avez compris ? Parfait. Alors pour passer de $ C000 à $ C008 ? C'est F0 06, pourquoi 06 alors que l'on fait un saut de $ C008-$ C000= 8 octets, car le processeur prend l'adresse qui suit le BEQ comme point de départ.

```
C000 F0        BEQ $ C008
C001 08
C002 ?
.......          6 octets
C008 ?
```

Si vous n'avez toujours pas compris, relisez ce paragraphe, cela ne vous coûtera pas plus cher. Tout ceci est parfait pour le saut en avant, mais comment faire pour la marche arrière ? L'opérande du BEQ est alors partagée en 2, de 0 à 7F pour les sauts en avant, de FF à 80 pour les sauts en arrière. De toutes façons vous n'avez pas à en tenir compte, votre assembleur s'en charge, il vous suffira de vous rappeler que le BEQ ne peut sauter à plus de 7F octets.

- BNE (Branch if Not Equal) Branchement si non-égalité (Z= 0). Le principe est le même que pour BEQ, comme d'ailleurs tous les branchements conditionnels. Lors d'une utilisation de BEQ, pour contrer le problème des 7F octets, vous pouvez utiliser BNE de la sorte :

```
$ C000 BNE $ C005
$ C002 JMP $ C100
$ C005 ...
```

Le JMP prenant la valeur de l'adresse désirée dans le BEQ.

- BMI (Branch on MInus) Branchement si négatif (N= 1).

- BPL (Branch on PLus) Branchement si positif (N= 0).

- BCS (Branch if Carry Set) Branchement si retenue (C= 1).

- BCC (Branch if Carry Clear) Branchement si absence de retenue (C= 0).

- BVS (Branch if oVerflow Set) branchement si débordement (V= 1).

- BVC (Branch if oVerflow Clear) Branchement si absence de débordement (V= 0). Ce débordement s'effectue lors d'une addition.

Les sauts étant fonction du registre d'états, voici les instructions qui s'y rapportent.

REGISTRE D'ETAT

Elles sont au nombre de sept, adressables en mode implicite uniquement.

- CLC (CLear Carry) Mise à 0 du bit de retenue.

$ 129

| 1 | 0 0 1 0 1 0 0 1 |

CLC ↓

$ 29

| 0 | 0 0 1 0 1 0 0 |

- SEC (SEt Carry) Mise à 1 du bit de retenue (opération inverse de CLC).

- CLD (CLear Decimal mode) Mise à 0 du bit D, mode décimal.

- SED (SEt Decimal mode) Mise à 1 du bit D. Le 6510 peut travailler en BCD ou décimal codé binaire, dès lors chaque nombre aura une représentation binaire comme suit :

0 = 0000	5 = 0101
1 = 0001	6 = 0110
2 = 0010	7 = 0111
3 = 0011	8 = 1000
4 = 0100	9 = 1001

Chaque chiffre est remplacé par son équivalent binaire :

72 = 01111 0010
(0111 → 7, 0010 → 2)

Ce mode permet seulement de coder des nombres de 0 à 99.

- CLI (CLear Interrupt) Mise à zéro du masque d'interruption.

- SEI (SEt Interrupt) Mise à un du masque d'interruption. Il est impossible d'expliquer en quelques lignes les interruptions, c'est pourquoi un chapitre leur sera réservé...

- CLV (CLear oVerflow) Mise à zéro du bit de dépassement.

Nous venons de parcourir brièvement les instructions s'occupant du registre d'états. Nous ne saurions en rester là, aussi passons à des COP encore plus passionnants et encore moins inutiles.

INSTRUCTIONS ARITHMETIQUES

Vous avez dix doigts ? Vous arriverez donc à compter jusqu'à dix ! Le micro-processeur, dans sa bêtise sans limite, n'a que huit doigts (comme Mickey) ou bits (pas comme Mickey qui n'en a pas... ou si peu). Mais quand même, ne prenons pas le 6510 pour plus idiot qu'il n'est : avec huit doigts il sait compter de 0 jusqu'à 255. Hormis cette écrasante supériorité de la machine, le processeur sait tout comme vous (du moins je l'espère) additionner et soustraire.

- ADC (ADd memory to accumulator with Carry) Addition d'un nombre binaire avec la mémoire. Soit l'addition fort complexe de $ 15 plus $ A1.

$ 15 = 00010101
$ A1 = 10100001

$ 86 = 10110110

Lors de l'opération les bits C, V et N sont affectés. Le bit Z, s'il est positionné à 1 après l'opération, indique que le résultat de cette dernière est nulle. Cette instruction est miraculeusement adressable en différents modes dont voici l'intégrale : immédiat, direct, indexé par X et Y, page zéro, page zéro indexé par X, pré et post indexé indirect.

- SBC (SuBstract memory to accumulator with Carry) Nous retrouvons ici la soustraction que nous avions précédemment étudiée. Nous n'arrêtons pas de retrouver des choses puisque les modes d'adressages sont identiques à ceux utilisés par l'addition. L'opération commandée par SBC ressemble fortement à ce qui suit :

ACC ← ACC − (MEM) − Carry

Vous croyez peut-être en avoir fini avec ces sacrées instructions arithmétiques ? Eh bien tout faux ! Quand y'en a plus y'en a encore.

- INC (INCrement memory) Augmente d'une unité le contenu de l'adresse mémoire. Attention ! Si la case mémoire que vous indiquez contient $ FF et que vous l'incrémentez, vous n'obtiendrez pas $ 100 mais $ 00.
Vous pourrez adresser cette instruction avec les modes direct, direct indexé par X, page zéro et page zéro indexé par X.

- INX et INY (INcrement register X ou Y) L'effet est identique que la précédente, mais cette fois-ci le contenu du registre d'index est modifié. Utilisables seulement en adressage implicite, ces instructions modifient le contenu des indicateurs N et Z.

Vous trouvez qu'incrémenter c'est bien mais insuffisant ? Ok ! Votre 6510 unique et préféré vous offre d'appliquer l'opération inverse soit la décrémentation.

- DEC (DECrement memory) Diminue d'une unité le contenu de l'adresse mémoire. Si votre case contient $ 00, après décrémentation vous aboutirez à $ FF avec l'indicateur N à 1, vous indiquant un résultat négatif. Les modes d'adressages sont identiques à ceux d'INC.

- DEX et DEY (DEcrement register X ou Y) Effet parfaitement similaire à ce qui précède, mais appliqué aux registres d'index. Les indicateurs N et Z peuvent être modifiés par l'opération. Seul l'adressage implicite est possible.

L'emploi de DEX combiné à CPX permet de créer une pause dont voici l'ennoncé :

```
$ 4000 LDX # $ FF
$ 4002 DEX
$ 4003 CPX # $ 00
$ 4005 BNE $ 4002
```

L'instruction BNE teste le contenu de l'indicateur Z. Si Z= 0 le saut est accompli, dans le cas contraire le programme continue en linéaire (instruction suivant le test).

Sébastien MOUGEY

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ORIC

ME REVOILOU

Eh oui, me revoici, les cheveux au vent, plein de la soif d'apprendre qui me tenaille les tripes, l'oeil étincelant de la Connaissance. Et vous n'êtes pas venus pour rien, vous l'allez voir dans ce qui suit.

LES DECALAGES

Le décalage, voilà un terme qui pourrait qualifier le côté par lequel on se marginalise, mais tel n'est pas le cas. Ô surprise, il s'agit d'un terme utilisé en informatique, et qui plus est en assembleur. Surpris ?
Il existe en assembleur 6502 quatre instructions permettant le décalage d'un objet. Qu'est-ce que le décalage ? C'est un petit déplacement par rapport à une position normale. Qu'est-ce qu'un déplacement ? C'est un mouvement qui fait passer un objet d'un endroit à un autre. Qu'est-ce qu'un mouvement ? C'est un changement de position dans l'espace en fonction du temps, par rapport à un système de référence. Je laisse tomber mon dictionnaire, je fournis un petit exemple et j'y allons.
Premier petit exemple, à taper si vous disposez de l'assembleur Monams :

```
10 "AFFICH:EQU$F77C
11 ;
12 ;POUR ORIC-1,
13 ;AFFICH = F73F
20 "ORG$1000
30 "LDY#$0
40 "DEBUT:CLC
50 "ASL$2000
60 "BCC ZERO
70 "LDX#'1'
80 "JMPGLO
90 "ZERO:LDX#'0'
100 "GLO:JSR AFFICH
110 "INY
120 "CPY#$8
130 "BNE DEBUT
140 "LDX#$D
150 "JSR AFFICH
160 "RTS
```

Deuxième petit exemple, si vous n'en disposez pas :

```
 10 FORN=#1000TO#101C:READA:
POKEN,A: NEXT
100 DATA160,0,24,14,0,32,144
,5,162, 49,76,15,16,162,48,
32,124
110 DATA247,200,192,8,208.2
35,162,13,32,124,247,96
```

Une fois ce programme dans la mémoire, vous faites POKE # 2000,x où x est une valeur entre 0 et 255, puis CALL # 1000 et là, ô surprise, vous obtiendrez l'équivalent binaire du chiffre que vous avez poké en # 2000. Ca alors, qu'est-ce qu'ils sont bons, mes programmes.
Bref.
Comment fais-je, pour obtenir cette merveilleuse suite de zéros et de uns, tous bien alignés comme il faut ? Examinons.

EXAMINONS

Au début du programme, je charge Y avec 0 (LDY # $ 0), je nettoie la retenue (CLC) et je fais ASL $ 2000. Ca commence sec, en voilà un, de décalage.
Vous avez poké une valeur en # 2000, mettons 5. Vous n'êtes pas obligés de poker 5, vous faites ce que vous voulez. Mais moi, je poke 5. C'est comme ça. L'octet 2000 donc avoir cette tête-là :

```
|0|0|0|0|0|1|0|1|
 7 6 5 4 3 2 1 0
```

ASL signifie "Arithmetic Shift Left", soit "décalage arithmétique à gauche". L'octet tout entier va donc être décalé d'un cran (et d'un seul) vers la gauche. Mais que va-t-il se passer aux extrémités ?
Le bit 7 (le plus à gauche) va "tomber" dans la carry, c'est-à-dire la retenue. Si le bit 7 était à un, la retenue va donc passer à un. Tous les autres bits passent à gauche, et il entre systématiquement un zéro à droite. Après ASL # 2000, l'octet va donc ressembler à ça :

```
|0|◄|0|0|0|0|1|0|1|0|◄0
 C   7 6 5 4 3 2 1 0
```

L'instruction suivante est BCC ZERO, soit "branchement si la retenue est à zéro". Comme c'est le cas, nous allons au sous-programme "ZERO". Là, nous chargeons dans X le code ASCII de "0", puis, par un JSR, nous l'affichons à l'écran par l'intermédiaire d'une routine qui se trouve en ROM. A noter que les adresses de cette routine sont différentes sur l'Oric-1 et sur l'Atmos. Elle peut vous servir dans pas mal de cas : il suffit de charger X avec le code ASCII du caractère que vous voulez afficher, puis de faire un JSR.
Ensuite, nous incrémentons Y, qui dans cet exemple passe donc à 1 (il était à 0 au départ du programme). Nous le comparons à 8, et si il est différent nous revenons au début. Ce qui est le cas, refaisons un tour de piste.
Cette boucle va s'exécuter 5 fois sans changement notable. A la sixième, nous aurons 6 dans Y, et # 2000 sera comme ça :

```
|0|◄|1|0|1|0|0|0|0|0|◄0
 C   7 6 5 4 3 2 1 0
```

Et nous reprenons la boucle à "DEBUT". Nous nettoyons une fois de plus la retenue (ce n'est pas nécessaire dans ce cas précis, mais prenez l'habitude de bosser avec des outils propres. Nettoyez la retenue, l'indicateur de mode décimal, l'indicateur d'interruption et l'indicateur de débordement par CLC, CLD, CLI et CLV. Ce sont les seuls drapeaux sur lesquels vous puissiez agir directement, n'hésitez pas à vous en servir, cela peut vous éviter de fastidieuses recherches en cas de plantage. De plus, il est très difficile, même lorsqu'on est un programmeur chevronné, de suivre l'état de ces différents drapeaux sur l'exécution d'un programme long. Fin de parenthèse), remontez lire ce qui précède la parenthèse, merci, et hop ! Re-ASL # 2000. Cette fois, voici ce qui va se passer :

```
|1|◄|0|1|0|0|0|0|0|0|◄0
 C   7 6 5 4 3 2 1 0
```

La retenue va passer à 1. Ha ha. Un jeu d'enfant, regardez : comme l'instruction suivante demande un branchement si la retenue est à zéro (ce qu'elle n'est pas), nous n'allons pas effectuer le branchement. Nous allons continuer comme si de rien n'était ! Au nez et à la barbe du processeur ! D'où mon rire de tout à l'heure. Avec LDX # '1', nous chargeons X avec le code ASCII de "1", et le JMP GLO nous permet d'aller l'afficher, puis d'incrémenter Y, de vérifier qu'il n'est pas à 8 et de revenir au départ. Sur notre écran de télévision, tout beau, nous aurons donc "000001" affiché. La boucle va se reproduire encore deux fois, le temps de rajouter "01" à la chaîne et va ensuite charger X avec 13 pour sauter à la ligne avant de rendre la main.
Voilà. C'était le gadget de cette semaine : un convertisseur digital décimal/binaire. Chouettos, hein ?
Inutile de dire qu'il existe un petit équivalent de derrière les fagots pour le décalage à droite. Et comment s'appelle-t-il, cet équivalent of behind the fagots ? ASR ? Non, c'eût été trop simple. Il porte le nom charmant de LSR, qui signifie Logic Shift Right, soit Décalage à Droite Logique. Si au lieu d'être Logique ça avait été Totalement erratique, les initiales auraient été DDT, ce qui nous aurait bien fait rire, mais ça n'est pas le cas et nous devons garder notre gravité.
Ce décalage à droite décale les bits d'un octet de la même façon, mais vers la droite. Le bit de droite "tombe" dans la retenue et un 0 est introduit à gauche. Bref, c'est la même instruction qu'ASL, mais à l'envers.
Oui, mais voilà. Cette instruction a détruit l'octet que je testais. Je m'en fous, j'en ai d'autres, vous dites-vous ? Oh que non, pas dans tous les cas. Mais il existe des instructions qui ne détruisent pas la case testée. Voyons-les.
ROL veut dire ROtate Left, rotation à gauche. Voyons le circuit des informations. Si j'effectue cette opération sur un octet qui contient 54 (en décimal), qui a donc cette gueule-là :

```
|0|0|1|1|0|1|1|0|
 7 6 5 4 3 2 1 0
```

et que la retenue est à 1 (par exemple), voici ce qui va se passer :

```
┌─|0|◄|0|1|1|0|1|1|0|1|◄─┐
│  C   7 6 5 4 3 2 1 0   │
└────────────────────────┘
```

Le bit 7 est "tombé" dans la retenue, tout s'est décalé vers la gauche et le contenu de la retenue est passé dans le bit de droite. On peut donc tester la retenue, et en effectuant neuf fois cette opération remettre l'octet dans l'état où on l'avait trouvé en entrant. Voilà qui est intéressant, n'est-ce pas ? D'autant que l'instruction "inverse" existe, et elle s'appelle ROR, qui pour une fois veut bien dire ce qu'elle veut dire : ROtate Right, rotation à droite. Je ne vous fais pas le topo, c'est exactement la même à l'envers.

SOLUTION DU RÉBUS DE LA PAGE 62 :
ÎLE - FAUX - V'HOUX
ZA - BEAU - NEZ -
LAID - KO - PAIN
(À L'HHHEBDO BIEN SÛR)

Avant de nous quitter, voyons les différents modes d'adressage de ces quatre instructions.
ASL peut s'asler (c'est le verbe j'asle, tu asles, il asle) de la façon suivante :
ASL tout court, ça asle l'accumulateur.
ASL $ 1000 asle l'octet # 1000.
ASL $ 10 asle l'octet 10 en page zéro.
ASL $ 1000,X asle l'octet qui se trouve X positions après # 1000.
ASL $ 65,X est pareil que le précédent, mais en page zéro.
Je ne vous cause pas de LSR, parce que lsrer serait trop dur à prononcer et parce que c'est les mêmes modes d'adressage. Passons à ROL (and ROC, je l'ai faite).
En fait, pas besoin d'y passer, je viens de constater avec stupeur que c'était pareil aussi. Donc, toutes ces instructions possèdent un mode d'adressage accumulateur, absolu, zéro-page, absolu,x et zéro-page,x. C'est tout bon.
Comme exercice, faites décaler vos voisines de plage et prenez la place de la retenue, vous verrez comme l'informatique a du bon, parfois.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur THOMSON

Pour en finir avec les indicateurs arithmétiques et logiques du registre d'état, nous allons tenter de parfaire vos connaissances en la matière. Dernièrement, nous avons parlé des instructions de branchement propres à chaque indicateur. Il nous reste à parler, entre autres, de celles qui testent la combinaison de "plusieurs" bits du registre d'état. Voici donc ces fameuses intructions de branchement (en CPL2 et relatif au PC); à noter qu'elles concernent les indicateurs N, Z, V, C :

BGE (branch if greater than or equal to) : un branchement "si supérieur ou égal à" est effectué, si les indicateurs N et V sont tous les deux à 1 ou à 0 et ce lors de l'utilisation de valeurs en CPL2 (comparaison ou opération). Donc si (N (XOR) V)= 0 (revoir à ce propos, les opérateurs logiques du n° 79).

BGT (branch if greater than) : un branchement "si supérieur à" est effectué, si les indicateurs N et V sont tous les deux à 1 ou à 0 et si Z est à 0, lors de l'emploi de valeurs en CPL2. Donc si Z AND (N (XOR) V)= 0.

BHI (branch if higher) : un branchement "si supérieur" est réalisé, si les indicateurs C et Z sont tous les deux à 0, lors de l'emploi de valeurs non signées. Donc si (C OR Z)= 0.

BLE (branch if less than or equal to) : un branchement "si inférieur ou égal à" est réalisé, si l'un OU l'autre des bits N et V est à 1 et si le bit Z est à 1, lors de l'utilisation de valeurs en CPL2. Donc si Z OR (N (XOR) V)= 1.

BLS (branch if lower or same) : un branchement "si inférieur ou égal à" est effectué, si l'un ou l'autre ou bien les deux indicateurs C et Z sont à 1, lors de l'emploi de valeurs non signées. Donc si (C OR Z)= 1.

BLT (branch if less than) : un branchement "si inférieur à" est réalisé, si l'un OU l'autre des indicateurs N et V est à 1, lors de l'emploi de valeurs en CPL2. Donc si (N (XOR) V)= 1.

De plus, il est bon de noter que l'instruction BHS (branch if higher or same) "branchement si supérieur ou égal", est IDENTIQUE à l'instruction BCC (déjà étudiée dans notre exemple du N° 89), en ce sens qu'elle effectue un branchement lorsque le bit C est à 0. De même, l'instruction BLO (branch if lower) "branchement si inférieur", est identique à BCS (N° 89), mais cette fois le branchement s'effectue si C est à 1. Donc les instructions BHS-BCC possèdent un même code opératoire, ainsi que BLO-BCS. BRA (branch always), branche dans tous les cas (branchement inconditionnel). BSR (branch to subroutine), branche à un sous programme également dans tout les cas. BRN (branch never), comme son nom l'indique ne branche jamais.

- Ouf ! on passe à autre chose ?..

Attendez, encore un instant d'attention. Les branchements que nous venons d'étudier sont de type COURT, il nous reste à examiner les branchements de type LONG.

- ???

Oui, nous avons déjà expliqué comment s'effectue un branchement relatif au PC en mode CPL2. A la suite d'une instruction de branchement, on indique une valeur en CPL2 codée sur "un octet". Cette valeur, ajoutée à l'adresse que contient le PC, précise l'adresse où doit s'effectuer le branchement. Donc dans le cas d'un branchement court, cette valeur signée est située entre + 127 et -128. Ce qui signifie que l'on peut avancer d'un maximum de 127 octets dans la mémoire ou reculer au plus de 128. Ce branchement est de type COURT. Il est possible de couvrir les 65.536 adresses de la mémoire par un branchement de type LONG. Pour cela, l'instruction de branchement précédée de la lettre "L", spécifie un branchement LONG et la valeur à rajouter au PC doit être de 16 bits; donc codée sur "2 octets" et signée par l'octet de poids fort (vous savez, celui de gauche). Ainsi, on peut avancer dans la mémoire d'un maximum de 32767 octets ou reculer de 32768.

- Donc, contrairement à ce que vous disiez, on ne peut accéder à toute la mémoire.

Mais si, admettons que vous désiriez effectuer un branchement négatif inférieur à -32768 octets. Un branchement positif peut être équivalent de la façon suivante : monté jusqu'en FFFF (65535) on retombe (bing !) à 0 et on "remonte" la mémoire, jusqu'à l'adresse voulue. De la sorte, un branchement positif suffisant, remplace un branchement négatif impossible et inversement.

Comme un exemple est toujours plus explicite qu'une tonne de charabia, nous avons pensé à un petit exemple évidemment très décomposé. Voici en bref, l'algorithme pas possible qui va permettre de vous familiariser avec les branchements expliqués plus haut. Notre programme commence par tester le clavier et effectue une suite de comparaisons entre des valeurs déterminées et la valeur ASCII d'une touche éventuellement tapée. Le résultat de ces cogitations nous vaut l'affichage de la catégorie de la touche en question : majuscule, minuscule, ponctuation etc... Pour cela, on utilise deux routines système :

- GETC$ en $ E806, scrute le clavier et place dans le registre B le code ASCII d'une touche enfoncée. Si aucune touche n'est enfoncée, B contient 0.
- PUTC$ en $ E803 déjà employée, affiche à l'écran le caractère dont le code ASCII est dans B.

A noter que nous utilisons en début de programme, la pseudo instruction EQU qui assigne une étiquette à chacune de ces routines. De plus, la routine GETC$ se trouvant à plus de 127 octets de l'instruction de branchement, nous n'avons pas hésité à effectuer un branchement long (LBSR) à celle-ci pour justifier notre propos (nous aurions pu utiliser un JSR >$ E806). Pour le reste, diverses comparaisons branchent ou ne branchent pas aux sous-routines d'affichage (PRINT1, PRINT2 etc...) faciles à comprendre. Les différents messages sont stockés dans des tables et X contient l'adresse du début de la table concernée. Il suffit d'afficher le contenu de l'adresse pointée par X, qui est incrémenté jusqu'à la fin du message (comparaison avec 20, code hexa de 32 pour espace) et on recommence... Question : savez-vous pourquoi le message "inexistant" ne s'affiche jamais ?..

Les testeurs fous habituels plus Nicolas BOURDIN le brillant petit nouveau.

```
7D01                      ORG    $7D01
        E806     GETC     EQU    $E806
        E803     PUTC     EQU    $E803
7D01 17 6B02     DEBUT    LBSR   GETC
7D04 C1 02                CMPB   #$2
7D06 27 29                BEQ    FIN
7D08 C1 00                CMPB   #0
7D0A 27 F5                BEQ    DEBUT
7D0C C1 21                CMPB   #33
7D0E 2D 22                BLT    PRINT1
7D10 C1 2F                CMPB   #47
7D12 2F 23                BLE    PRINT2
7D14 C1 39                CMPB   #57
7D16 23 24                BLS    PRINT3
7D18 C1 3A                CMPB   #58
7D1A 2C 0E                BGE    CHIF
7D1C C1 5A       SUITE    CMPB   #90
7D1E 2E 03                BGT    MINU
7D20 7E 7D41              JMP    PRINT4
7D23 C1 7A       MINU     CMPB   #122
7D25 22 1F                BHI    PRINT5
7D27 7E 7D4B              JMP    PRINT6
7D2A C1 41       CHIF     CMPB   #65
7D2C 2D 09                BLT    PRINT2
7D2E 7E 7D1C              JMP    SUITE
7D31 3F          FIN      SWI
7D32 8E 7D85     PRINT1   LDX    #MESS1
7D35 20 17                BRA    PRINT
7D37 8E 7D79     PRINT2   LDX    #MESS2
7D3A 20 12                BRA    PRINT
7D3C 8E 7D95     PRINT3   LDX    #MESS3
7D3F 20 0D                BRA    PRINT
7D41 8E 7D65     PRINT4   LDX    #MESS4
7D44 20 08                BRA    PRINT
7D46 8E 7D8A     PRINT5   LDX    #MESS5
7D49 20 03                BRA    PRINT
7D4B 8E 7D6F     PRINT6   LDX    #MESS6
7D4E E6 80       PRINT    LDB    ,X+
7D50 C1 20                CMPB   #32
7D52 27 05                BEQ    SAUT
7D54 BD E803              JSR    PUTC
7D57 20 F5                BRA    PRINT
7D59 C6 0D       SAUT     LDB    #13
7D5B BD E803              JSR    PUTC
7D5E C6 0A                LDB    #$A
7D60 BD E803              JSR    PUTC
7D63 20 9C                BRA    DEBUT
7D65 4D 41 4A 55 MESS4    FCC    'MAJUSCU
7D69 53 43 55 4C
7D6D 45 20
7D6F 4D 49 4E 55 MESS6    FCC    'MINUSCU
7D73 53 43 55 4C
7D77 45 20
7D79 50 4F 4E 43 MESS2    FCC    'PONCTUA
7D7D 54 55 41 54
7D81 49 4F 4E 20
7D85 52 49 45 4E MESS1    FCC    'RIEN '
7D89 20
7D8A 49 4E 45 58 MESS5    FCC    'INEXIST
7D8E 49 53 54 41
7D92 4E 54 20
7D95 43 48 49 46 MESS3    FCC    'CHIFFRE
7D99 46 52 45 20
          0000            END
```

```
10 CLEAR,32000:CLS
20 FOR I=&H7D01 TO &H7D9C
30 READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$)
40 NEXT:EXEC &H7D01
50 DATA 17,6B,02,C1,02,27,29,C1,00,27,F5
,C1,21,2D,22,C1,2F,2F,23,C1,39,23,24,C1,
3A,2C,0E,C1,5A,2E,03,7E,7D,41,C1,7A,22,1
F,7E,7D,4B,C1,41,2D,09,7E,7D,1C,39,8E,7D
,85,20,17,8E,7D,79,20,12,8E,7D,95,20,0D
60 DATA 8E,7D,65,20,08,8E,7D,8A,20,03,8E
,7D,6F,E6,80,C1,20,27,05,BD,E8,03,20,F5,
C6,0D,BD,E8,03,C6,0A,BD,E8,03,20,9C,4D,4
1,4A,55,53,43,55,4C,45,20
70 DATA 4D,49,4E,55,53,43,55,4C,45,20,50
,4F,4E,43,54,55,41,54,49,4F,4E,20,52,49,
45,4E,20,49,4E,45,58,49,53,54,41,4E,54,2
0,43,48,49,46,46,52,45,20
```

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ZX 81

Nous nous sommes déjà servi de la pile dans le cours précédent mais nous n'avons fait qu'illustrer le principe de son fonctionnement sans vraiment aborder la complexité possible de sa mise en oeuvre. Notre programme ne possédait en tout et pour tout qu'un PUSH et corollairement son POP. Autant dire que nous n'avons empilés puis dépilés que deux malheureux octets, initiation oblige !

Est-ce à dire que je vous propose aujourd'hui un casse-tête à base de PUSH et de POP ? L'inextricable enchevêtrement des différents niveaux de fonctionnement de la pile où s'égarerait le peu de raison qui vous reste encore à investir dans la conquête du langage symbolique d'assemblage. Vous l'avez échappé belle : non ! Et si la tête vous tournait ce ne serait que la conséquence naturelle de l'exécution de notre programme d'aujourd'hui : la rotation de l'image de votre ZX. Ce projet ambitieux peut se concevoir de deux façons différentes selon votre sensibilité personnelle. Certains -très techniques- le présenteront comme un programme simulant le dérèglement de la stabilité horizontale d'un téléviseur, tandis que d'autres, plus optimistes et esthètes dans l'âme y verront un moyen supplémentaire d'attirer sur leur écran cathodique toutes les attentions. Quoiqu'il en soit l'algorithme et le programme restent les mêmes. Nous allons aussi, à cette occasion, tenter de jongler un peu plus habilement avec la pile, d'empiler et de dépiler à bon escient et sur une "hauteur" plus conséquente. Ah ! vivre dangereusement...

Vous avez tous en mémoire la structure très simple du fichier d'affichage du ZX81; la succession linéaire, en mémoire, des octets qui le constitue ainsi que les caractères codés 118 qui ouvrent le fichier et terminent chacune de ses 24 lignes. La rotation de l'image s'apparente à un

travail que nous avons déjà réalisé : le scrolling. Il s'agit en fait d'un scrolling dans lequel on récupère à chaque tour la colonne qui sort de l'écran pour la reconstituer de l'autre côté. Si par exemple je décide de faire tourner mon image de gauche à droite, son premier décalage vers la droite provoquera la sortie du contenu de la colonne 31 et sa reduplication immédiate sur la colonne 0. Cette même opération renouvelée trente-deux fois donnera l'impression d'une rotation complète de l'image.

Comme toujours en matière de programmation, nombreux sont les chemins qui permettent d'arriver au même résultat. Celui que je vous propose d'emprunter ici permet peut-être plus qu'un autre de rendre transparente la démarche logique et la structure du programme.

Notre rotation d'image se composera simplement des 24 rotations successives de toutes les lignes d'écran. Le programme s'articule autour d'un module de décalage d'une case vers la droite avec duplication de la dernière case à droite dans la première case à gauche. Le reste est constitué de différents compteurs (lignes, colonnes, nombre de décalages de l'image) pour lesquels la pile nous sera d'un précieux secours.

Le programme se présente donc de la façon suivante :

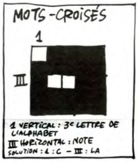
```
REM * ROTATION DE L'IMAGE

REM * INITIALISATIONS
     LD E.32  compteur décalage global
              de l'image
     PUSH DE
:L2  LD HL.(16396)
     INC HL
     PUSH HL  première case visible FA
     LD C.24  compteur lignes
:L0  LD A.(HL)
     LD B.31  compteur colonnes

REM * ROTATION LIGNE 1 CASE
:L1  INC HL
     LD D.(HL)
     LD (HL).A
     LD A.D
     DJNZ.L1
     POP HL
     LD (HL).A

REM * CHANGEMENT DE LIGNE
     LD DE.33
     ADD HL.DE
     PUSH HL  première colonne
              ligne suivante
     DEC C    décompte lignes
     JR NZ.L0

REM * TEMPORISATION
     LD D.15
:L8  LD E.255
:L9  DEC E
     JR NZ.L9
     DEC D
     JR NZ.L8

  *  POP HL   pour retrouver...
     POP DE   le nb décalages image
     DEC E    décompte...
     PUSH DE  ...et nouvelle sauvegarde
     JR NZ.L2

  *  POP DE   restauration de la pile

     RET
```

Vous serez peut-être surpris de constater, dès le début du programme, au niveau des initialisations, la présence d'instructions d'empilage PUSH. Non pas que nos registres soient déjà encombrés par l'exécution d'une tâche, mais la sauvegarde immédiate des valeurs de départ des compteurs donne à ces registres la disponibilité dont nous aurons besoin immédiatement après. C'est bien le moment de sauvegarder ces valeurs dans la pile puisque nous n'aurons à travailler sur elles qu'une fois le programme exécuté dans sa quasi-totalité. Ceci est tout à fait évident pour la décrémentation du compteur de décalage global de l'image qui intervient à l'extrême fin du programme, après le module de temporisation (POP DE; DEC E).

Pour éviter de se perdre dans l'utilisation des différents niveaux de la pile, on peut agir avec elle suivant une stratégie analogue à celle des boucles imbriquées du Basic : les premiers PUSH sont à mettre en rapport avec l'exécution d'un travail qui englobera les suivants, et ainsi de suite ...

Si nous reprenons ce mode de représentation pour notre programme nous obtenons le schéma suivant :

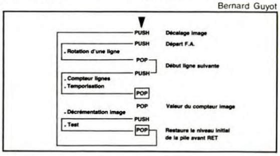
On voit ainsi clairement comment se combinent sans jamais s'enchevêtrer les différents niveaux de la pile. Les instructions POP précédées de "* " sont signalées parce que caractéristiques de la stratégie à mettre en oeuvre sur les structures LIFO (dernier entré, premier sorti). Ces deux * POP n'ont d'autre utilité que de faire pointer SP sur le niveau de pile qui nous intéresse à ce moment précis de l'exécution du programme. Autrement dit * POP HL et * POP DE utilisent respectivement les registres HL et DE comme de simples exutoires où les valeurs déposées ne sont d'aucune utilité. La première (* POP HL) permet à l'instruction suivante POP DE de ranger dans DE la valeur du compteur image que l'on doit décrémenter; la seconde (* POP DE) redonne à la pile le niveau qui était le sien avant que nous l'ayons utilisé. En somme la philosophie de la pile pourrait se résumer dans cet axiome universellement connu : "prière de laisser ces lieux dans l'état où vous les avez trouvé en entrant".



Je suppose qu'avec les connaissances déjà acquises le reste du programme n'est pas trop difficile à digérer. Voici quand même pour les plus constipés la description succinte du fonctionnement dynamique du programme. Il n'y aura plus ensuite qu'à tirer la chasse...

Après les indispensables initialisations on effectue le décalage successif des 24 lignes. Pour cela on sauvegarde provisoirement dans D l'octet qui sera occuppé par A (LD (HL).A) puis A prend la valeur de D avant que celui-ci ne soit chargé avec le contenu de l'octet suivant. Ainsi de suite jusqu'à la dernière case de la ligne où la restauration de l'adresse du début de ligne (POP HL) permet le chargement de la première case par le contenu de cette dernière. L'addition du facteur 33 permet de pointer sur le début de la ligne suivante qu'on sauvegarde à nouveau comme référence de début de ligne. La répétition de cette opération sur les 24 lignes aboutit à la rotation globale de l'image d'une case vers la droite. La temporisation obtenue grace à deux boucles imbriquées est facilement réglable. Elle permet aux curieux de disséquer le fonctionnement du programme et aux plus pressés de s'étourdir la vue. Tournez manège !

Bernard Guyot



LOGIC-STORE

SOLDES D'ÉTÉ
(Jusqu'au 07.09.85)
Expédition sous 10 jours sauf rupture de stock

ON DÉMÉNAGE...

Passez en notre magasin, d'autres logiciels, ne figurant pas sur cette liste, sont soldés : Sinclair ZX81, Laser 200, etc ...

ATARI
- □ ATARI 600XL en PAL .... 990 F
- □ ATARI 800XL en PAL .... 1290 F
- □ Interface PAL-PERITEL .... 510 F
- □ Lecteur de cassettes ATARI 1010 .... 390 F
- □ Tablette Tactile ATARIARTIST .... 590 F
- □ B1 NUCLEAR BOMBER (C) pour 600 .... 195 F
- □ BOMBER ATTACK (C) pour 600 .... 195 F
- □ DAVID MIDNIGHT (D) pour 800 .... 290 F
- □ FOREST FIRE (C) pour 600 .... 150 F
- □ GALAXY (C) pour 600 .... 210 F
- □ LEGIONNAIRE (C) pour 600 .... 290 F
- □ MIDWAY (C) pour 600 .... 150 F
- □ MIDWAY CAMPAIGN (C) pour 800 .... 195 F
- □ NUKEWAR (C) pour 600 .... 195 F
- □ RINGS OF THE EMPIRE (C) pour 800 .... 150 F
- □ ROCKET RAIDERS (C) pour 600 .... 190 F
- □ ROLLER BALL (C) pour 600 .... 195 F
- □ SHOUTOUT AT THE GALAXY (C) pour 600 .... 210 F
- □ SPACE TRAP (C) pour 600 .... 150 F
- □ TANK ARCADE (C) pour 600 .... 210 F
- □ TANKTIKS (C) pour 800 .... 290 F
- □ VOYAGER (C) pour 600 .... 220 F

COMMODORE
- □ Unité centrale COMMODORE 64 en PAL .... 2290 F
- □ Lecteur de cassette C64 .... 390 F
- □ BOZO'S NIGHT OUT (C) .... 110 F
- □ CENTIPEDE (K) .... 130 F
- □ CYBOTRON (C) .... 110 F
- □ DIG DUG (K) .... 190 F
- □ FLIGHT PATH 737 (C) .... 110 F
- □ GALAXIAN (K) .... 130 F
- □ GATEWAY TO APSHAI (K) .... 350 F
- □ GYROPOD (C) .... 110 F
- □ HEXPERT (C) .... 95 F
- □ KONG (C) .... 95 F
- □ MOON BUGGY (C) .... 95 F
- □ MOON PATROL (K) .... 190 F
- □ PAC MAN (K) .... 160 F
- □ SAVE NEW YORK (K) .... 390 F

- □ SCRAMBLE (C) .... 110 F
- □ SNAKE PIT (C) .... 80 F
- □ SUPER TANK (C) .... 95 F
- □ ZODIAC (C) .... 110 F

PHILIPS
- □ Unité centrale PHILIPS VG5000 .... 1290 F

SANYO
- □ Unité centrale SANYO PHC28 MSX 32 K .... 2490 F
- □ Câble pour DR 202 .... 60 F
- □ Magnéto SANYO DR 202 .... 490 F

THOMSON
- □ Imprimante GEMINI 10X .... 3850 F
- □ CALCUL MENTAL (C) pour TO7-MO5 .... 130 F
- □ CALCULATOR (C) pour TO7 .... 95 F
- □ INITIATION AU CALCUL (C) pour TO7 .... 95 F
- □ OPERATION 1 (C) pour TO7 .... 95 F
- □ PREMIER PAS EN BASIC Vol. 1 (C) pour MO5 .... 140 F
- □ PREMIER PAS EN BASIC Vol. 2 (C) pour MO5 .... 140 F
- □ AGENDA TO7 (M) pour TO7 .... 220 F
- □ ATOMIUM TO7 (M) pour TO7 .... 220 F
- □ BIDUL (C) pour TO7-MO5 .... 160 F
- □ BUDGET FAMILIAL (FGB) (C) pour TO7-MO5 .... 120 F
- □ COLORIC (C) pour TO7-MO5 .... 90 F
- □ FLIPPER (C) pour MO5 .... 150 F
- □ KIM (C) pour TO7-MO5 .... 60 F
- □ LOGICOD (M) pour TO7 .... 220 F
- □ METEO 7 (C) pour TO7-MO5 .... 160 F
- □ MURFLIP (C) pour TO7 .... 60 F
- □ QUATRE JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7 .... 90 F
- □ ROGER ET PAULO (C) pour TO7-MO5 .... 160 F
- □ SCRONTCH (C) pour TO7-MO5 .... 130 F
- □ SUPER TAQUIN (C) pour TO7 .... 95 F
- □ SYMPUS (C) pour TO7-MO5 .... 60 F
- □ THOMPUZZ (C) pour TO7-MO5 .... 60 F
- □ TROFF (C) pour TO7-MO5 .... 120 F

(C) : Cassette - (K) : Cartouche - (M) : Mémo
Certains logiciels nécessitent des extensions : contactez-nous

OUVERT TOUT L'ETE
Articles disponibles au magasin ou par correspondance

Bon à découper et à renvoyer à
LOGIC STORE - 39, rue de Lancry 75010 Paris

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus
(mettre la quantité voulue dans les cases choisies).
Total de ma commande : .... **F**
Règlement □ A partir de 100 F : par chèque joint (expédition franco). □ Contre remboursement (+ frais d'envoi).

Nom : ....
Adresse : ....
Tél. : .... **Ville :** ....
Signature :

Hebdogiciel août.

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J.Bonsergent
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 heures.

CASIO

l'anti Zéro!

Fx-82
Fx-180P

Les points de vente CASIO spécialisés "rentrée scolaire", sont signalés en vitrine par ce panneau.

Fx-82 : SCIENTIFIQUE
52 fonctions dont statistiques.

Fx-180P : SCIENTIFIQUE PROGRAMMABLE
75 fonctions dont statistiques et intégrales. 7 mémoires et 38 pas de programme (permanents).

AGENT EXCLUSIF NOBLET SA
Vente en papeterie et magasins spécialisés
CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F. CASIO - 178 rue du Temple - 75139 Paris cedex 03

le temple d'Amstrad

devant le fabuleux succès d'AMSTRAD, nouveau standard en micro, GENERAL baisse les prix !

10, bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél. 206.50.50
Métro Strasbourg/Saint-Denis

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN ANGLAIS

SUR CASSETTES — **AMSOFT**
1. HOME BUDGET AMSOFT ____ 245 F — Budget familial avec tableur, finance, banque, gestion familiale
2. AMSWORD ____ 290 F — Traitement de texte en anglais
3. EASY AMSCALC AMSOFT ____ 245 F — Tableur pour la gestion
4. TUTORIAL BASIC GUIDE 2e partie ____ 245 F
5. DEVPACK ____ 290 F — Assembleur désassembleur

SUR DISQUETTES — **AMSOFT**
6. DECISION MAKER — Aide à la décision, gestionnaire de stratégies, possibilités et alternatives
7. ENTREPRENEUR — Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités
8. PROJECT PLANNER — Planification, analyse et détermination des principaux postes d'un projet
9. STAR WATCHER — Guide d'observation des étoiles
10. MASTER FILE — Système de gestion de fichier
11. MICROSPREAD — Tableur permettant le calcul financier et économique
12. MICROPEN — Base de données pour textes et lettres
13. MICROSCRIPT — Traitement de texte intégré avec tableur

EN FRANÇAIS

SUR CASSETTES — **MB 92**
14. TRAITEMENT DE TEXTE PRO ____ 300 F
15. GESTION BANCAIRE ____ 220 F
16. FACTURATION ____ 350 F
17. GESTION DE STOCK ____ 250 F
18. TAPE FILE Gestion de fichier ____ 350 F
19. GESTION COMPTABLE simplifiée ____ 350 F
20. TRANSCODE utilitaire de copie ____ 350 F
21. AMSTRAD ARTISTE ____ 250 F
22. EDITEUR SONORE POLYPHON. ____ 150 F
23. DAO GRAPHISME ____ 250 F

SUR CASSETTES — **CORE**
24. GESTION DE FICHIERS ____ 150 F — 200 fiches, 20 rubriques par fiche
25. MULTIGESTION ____ 195 F — Toutes gestions familiales, financières, bancaires
26. CP GRAPH — Utilitaire graphique pour la visualisation des postes établis à partir de multigestion
27. GESTION D'ENTREPRISE ____ 245 F — Journal des ventes, achat, trésorerie
28. GESTION DE STOCKS ____ 245 F — Gère jusqu'à 700 articles
29. MUSICORE ____ 195 F — Votre clavier devient synthétiseur musical, 2 notes simultanées
30. COREPAINT ____ 195 F — Dessin assisté par ordinateur
31. GRAPHICORE ____ 245 F — DAO avec gomme, crayon à xonométrie et 3D

SUR CASSETTES — **POWER SOFT**
32. EASY CALC TABLEUR ____ 195 F
33. EASY BANK GESTION ____ 195 F
34. EASY GRAPH ____ 195 F
35. EASY FILE FICHIER ____ 195 F

SUR CASSETTES — **LOGICIS**
36. U DOS 1.2 accès direct ____ 380 F
37. LOGICIEL DE FACTURATION ____ 1090 F

SUR CASSETTES — **COBRA**
38. D.A.O. ____ 120 F
39. SUPER COPY ____ 120 F
40. GRAPHOLOGIE ____ 150 F

SUR DISQUETTES, EN FRANÇAIS — **MB 92**
41. GESTION BANCAIRE ____ 370 F
42. TRAITEMENT DE TEXTE PRO ____ 370 F
43. FACTURATION ____ 600 F
44. GESTION DE STOCK ____ 320 F
45. DISC-FILE Gestion de fichier ____ 450 F
46. GESTION COMPTABLE simplifiée ____ 600 F
47. ACCES DIRECT ____ 580 F

23 accessoires pour l'Amstrad

1. Câble raccord Amstrad/Imprimante ____ 150 F
2. Rallonge 1,50m Monit./Clavier 464 ____ 185 F
3. Housse moniteur couleur ____ 70 F
4. Housse moniteur monochrome ____ 70 F
5. Housse clavier ____ 70 F
6. Housse disquette DD1 ____ 55 F
7. Synthétiseur vocal DKTronics ____ 495 F
8. Ruban imprimante DMP1 ____ 95 F
9. Ruban Centronics 3102 ____ 85 F
10. Papier listing blanc 70g, 500f ____ 59 F
11. Papier étiquettes (500 étiq.) ____ 70 F
12. Cable 664 2e unité disquette FD1 ____ 290 F
13. Boitier interface 2 joysticks ____ 190 F
14. Magnétophone Lanay pour 664 ____ 390 F
15. Cable 664 magnéto. K7 extérieur ____ 50 F
16. Joystick Quickshoot I ____ 69 F
17. Joystick Quickshoot II ____ 119 F
18. 2 joysticks Quickshott II ____ 199 F
19. Cassette micro 20min. ____ pièce 6,90 F — pour 10 pièces, 11e gratuite
20. Disquettes 3 pouces ____ pièce 59 F — pour 10 pièces, 11e gratuite
21. Boite rangement 50 disq. 3 pouces ____ 195 F
22. 2e unité diquette FD1 ____ 1790 F
23. Imprimante à marguerite SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm ____ 3395 F

22 livres sur l'AMSTRAD

SYBEX
1. Premiers programmes ____ 98 F
2. 18 jeux d'action ____ 49 F
3. 56 programmes ____ 78 F
4. L'assembleur pratique ____ 98 F
5. Zen avec K7 ____ 248 F

PSI
6. Basic Amstrad CPC 464 ____ 100 F
7. 102 programmes de jeu ____ 120 F
8. Amstrad en famille ____ 120 F

HACHETTE
9. Utilisation de l'Amstrad CPC 464

MICRO APPLICATION
10. La bible du programmeur Amstrad ____ 249 F
11. Le basic au bout des doigts CPC 464 ____ 149 F
12. Trucs et astuces CPC 464 ____ 149 F
13. Jeux d'aventures, comment les programmer ____ 129 F
14. Peeks et pokes du CPC 464 ____ 99 F
15. Graphismes et sons du CPC 464 ____ 129 F
16. Amstrad ouvre toi ____ 99 F
17. Amstrad : autoformation à l'assembleur en français ____ 195 F avec une K7
18. Programmes basic pour le CPC 464 ____ 129 F
19. Le langage machine pour le CPC ____ 129 F

AMSOFT (en anglais)
20. Hisoft Pascal ____ 450 F
21. Complete firmware specification ____ 290 F
22. DD1 firmware specification ____ 290 F

116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES
1. ROLAND ON THE RUN ____ 150 F
2. ROLAND AHOY ____ 150 F
3. SNOKKER ____ 150 F
4. AMSGOLF ____ 150 F
5. ROLAND DANS LE TEMPS 150 F
6. ROLAND GOES DIGGING 150 F
7. PUNCHY ____ 150 F
8. FRED L'ELECTRONICIEN 150 F
9. HUNTER KILLER ____ 150 F
10. HUNCHBACH ____ 150 F
11. CODE NAME MAT ____ 150 F
12. CHESS (ECHECS) ____ 150 F
13. ROLAND aux OUBLIETTES 150 F
14. ROLAND A LA CAVE ____ 150 F
15. SPANNERMAN ____ 150 F
16. EXOCET ____ 150 F

SUR CASSETTES
1. AQUAD ____ 110 F
2. PLAYBOX ____ 100 F
3. TYRANN ____ 185 F
4. MEURTRE A GRANDE VITESSE ____ 180 F
5. COBRA PINBALL ____ 140 F
6. NIGHT BOOSTERS ____ 120 F
7. CHALLENGER REVERS ____ 130 F
8. STRESS ____ 120 F
9. COBRA ____ 120 F
10. LA VILLE INFERNALE ____ 120 F
11. HISTOQUIZZ ____ 120 F
12. FORCE 4 ____ 120 F
13. MISSION DETECTOR ____ 120 F
14. HYPERSPACE ____ 120 F
15. MACADAM BUMPER ____ 160 F
16. FIGHTER PILOT ____ 110 F
17. SORCERY ____ 110 F
18. HOUSE OF HUSHER ____ 125 F
19. DRAGON GOLD ____ 99 F
20. MISSION I ____ 140 F
21. 3D MONSTER CHASE ____ 99 F
22. TECHNICIAN TED ____ 99 F
23. PYJAMARAMA ____ 135 F
24. FRUITY FRANK ____ 99 F
25. CLIMB IT ____ 105 F
26. INTERDICTOR PILOT ____ 250 F
27. SURVIVOR ____ 120 F
28. CODE NAME MAT ____ 99 F
29. HUNCHBACH ____ 99 F
30. CUBIT ____ 99 F
31. ASTRO ATTACK ____ 99 F
32. ROLAND ON THE RUN ____ 99 F
33. SNOOKER ____ 99 F
34. DECATHLON ____ 139 F
35. GHOSTBUSTERS ____ 119 F
36. COMBAT LYNX ____ 149 F
37. KNIGHT LORE ____ 149 F
38. LE MILLIONNAIRE ____ 159 F
39. WORLD CUP ____ 129 F
40. KONG ____ 139 F
41. JET SET WILLY ____ 129 F
42. DEFENDOR DIE ____ 110 F
43. SERIE NOIRE ____ 145 F
44. BATTLE FOR MIDWAY ____ 115 F
45. FOREST at WORLD END ____ 75 F
46. MESSAGE from ANDROMEDA 75 F
47. HUNCHBACH II ____ 95 F
48. ANDROÏD ____ 120 F
49. KARL TREASURE HUNT ____ 99 F
50. ERIC THE VIKING ____ 170 F
51. FLIGHT PATH 757 ____ 100 F
52. STRIP POKER ____ 120 F
53. ATOM SMASHER ____ 99 F
54. MANIC MINER ____ 119 F
55. DARK STAR ____ 110 F
56. MASTER CHESS ____ 99 F
57. FOOTBALL MANAGER ____ 110 F
58. HUNTER KILLER ____ 99 F
59. JACK and the BEANSTALK 115 F
60. RING OF DARKNESS ____ 150 F
61. SPECIAL OPERATIONS ____ 99 F
62. ANIMAL, VEGETAL, MINERAL ____ 99 F
63. BLAGGER ____ 99 F
64. BRIDGE IT ____ 99 F
65. COLORIC ____ 99 F
66. CLASSIC ADVENTURE ____ 99 F
67. ERBERT ____ 99 F
68. HARRIER ATTACK ____ 99 F
69. FRED ELECTRONICIEN ____ 99 F
70. GOLF ____ 99 F
71. HAUNTED EDGES ____ 99 F
72. LE GEOGRAPHE ____ 99 F
73. LES ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA ____ 99 F
74. LETTRES MAGIQUES ____ 99 F
75. WONG LOOPY LAUNDRY ____ 99 F
76. NOMBRES MAGIQUES ____ 99 F
77. OH MUMMY ____ 99 F
78. ROLAND LASCAUX ____ 99 F
79. ROLAND AHOY ____ 99 F
80. POLICHINELLE ____ 99 F
81. ROLAND ON THE RUN ____ 99 F
82. ROLAND IN TIME ____ 99 F
83. WORLD WAR III ____ 99 F
84. MONOPOLIC ____ 119 F
85. SPLAT ____ 99 F
86. FRUIT MACHINE ____ 99 F
87. GRAND PRIX DRIVER ____ 99 F
88. RALLY II ____ 180 F
89. KIKEKANKOI ____ 159 F
90. THE HOBBIT ____ 225 F
91. LE BAGNE DE NEPHARIA ____ 140 F
92. SNOOKER ____ 129 F
93. SPANNERMAN ____ 99 F
94. JEWELS OF BABYLONE ____ 130 F
95. FANTASIA DIAMOND ____ 139 F
96. AMIRAL GRAF SPEE ____ 99 F
97. XANAGRAMS ____ 99 F
98. LE LABYRINTHE DU SULTAN ____ 99 F
99. LA COURSE A LA BOUSSOLE ____ 99 F
100. LE PENDU ____ 99 F

GENERAL casse les prix sur AMSTRAD et sur l'unité disquette DD1

CPC 464 monochrome	2690 F
CPC 464 couleur	3990 F
CPC 664 monochrome	3790 F
CPC 664 couleur	5290 F
Unité disquette DD1	1995 F

Crédit CETELEM avec accord sur place par MINITEL

Les nouveaux 128K seront disponibles début septembre. Nous prenons dès maintenant les réservations !

CPC 6128 monochrome (128K)	4490 F
CPC 6129 couleur (128K)	5990 F
Nouvelle imprimante DMP 2000	2290 F
Interface RS 232	590 F

GENERAL baisse les prix sur l'imprimante idéale pour Amstrad
CENTRONICS GCP 3102 ____ 1995 F

COMPLEMENTS POUR ORIC ET COMMODORE

DRIVE JASMIN II, DOUBLE TETE POUR ORIC ATMOS ET ORIC 1	3190 F
DRIVE 1541 POUR COMMODORE 64	2295 F
MAGNETOPHONE CASSETTES 1530 POUR COMMODORE 64	390 F
MAGNETOPHONE CASSETTES LANSAY POUR ORIC ATMOS	390 F
MONITEUR MONOCHROME ZENITH 31CM	895 F
MONITEUR COULEUR FIDELITY PAL PERITEL	2695 F
IMPRIMANTE SEIKOSHA GP100 VC SPECIAL, VIC 20 ET 64	1895 F

Apple* et compatibles

prix TTC - tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*

UNITE CENTRALE 128K azerty	9288 F
MONITEUR	1548 F
SUPPORT MONITEUR	385 F
EXTERNAL DRIVE	2535 F
SOURIS	766 F
SAC DE TRANSPORT	330 F

MAC INTOSH*

MAC INTOSH* 512 K azerty UNITÉ CENTRALE + MONITEUR + SOURISOFT	27.348 F
MICRODISK DRIVE EXTERNE 3,5 pouces	3804 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER*	4218 F
KIT IMAGEWRITER* (français) POUR MAC*	433 F
VALISETTE MAC*	762 F

APPLE II E*

UNITE CENTRALE 64K azerty	6532 F
MONITEUR + ACCESSOIRES	1526 F
LECTEUR DISQUETTES + CONTROLEUR PRO DOS français	3153 F
KIT DE MONTAGE POUR DUO DRIVE	1110 F
DUO DRIVE + CONTROLEUR PRO DOS français	4520 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER*	4218 F
KIT IMAGEWRITER* français POUR APPLE II E*	449 F

LOGICIELS POUR MAC*

TELEMAC	1650 F

BASIC MICROSOFT	1690 F
OMNIS II	3950 F
PASCAL	1500 F
CX MAC BASE	2750 F
ABC BASE	3250 F
AIRBORNE	490 F
COPY II MAC/MAC TOOLS II	590 F

LOGICIELS POUR II C*

TRAITEMENT DE TEXTE + TABLEUR JANE	1850 F
TRAITEMENT DE TEXTE EPISTOLE II C*	1800 F
VERSION CAL. TABLEUR + GRAPHIQUE	1500 F
PFS GESTION ET FICHES	1600 F

DIVERS

JOYSTICK POUR APPLE* IIE et 2C équipé de 2 trims pour recherche du point zéro, construction robuste	159 F
BOITE RANGEMENT POUR 60 DISQUETTES 3 P 1/2	255 F
BOITE PLASTIQUE 10 DISQ.	28 F
BOITE POSTE 2 DISQUETTES	14 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQ.	185 F

CARTES D'EXTENSION COMPATIBLES POUR APPLE II* et IIE*

CARTE Z 80	435 F
CARTE 80 COLONNES POUR II+	695 F
CARTE D'EXTENSION RAM 128K POUR IIE et II+	1895 F

CLAVIER MULTITECH APPLE (90 touches) pour II+ et IIE	1170 F
CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C	795 F
CARTE DE PROGRAMMATION 2716/2752/2764 pour IIE et II+	795 F
CARTE POUR 2 DISK DRIVE	395 F
CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+	475 F
CARTE MUSICALE II+ et IIE	850 F
CARTE SUPER SERIE II+ ou IIE	755 F
CARTE 6522 pour II+ et IIE	395 F
CARTE RVB	695 F
CARTE SPEECH	695 F
ALIMENTATION IIE et II+, 220V, 5 AMP	795 F
CARTE D'UNITE CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (sans 4164)	2995 F
INTERFACE GRAPPLER	1695 F
CARTE BUFFER	1895 F
CARTE BUFFER + GRAPPLER	2195 F
CARTE HORLOGE	495 F
VENTILATEUR EXTERNE POUR IIE et II+	345 F

DRIVE DISTAR COMPATIBLE POUR II+ et IIE	**1299 F**
DRIVE COMPATIBLE DISTAR POUR IIC	**1499 F**
BASE MONITEUR orientable	195 F
MODEM V21 liaison RS232C	1295 F
MEUBLE MICRO	469 F
RUBAN IMAGE WRITER	39 F
MICROPROCESSEUR 4164	49 F

* APPLE, APPLE IIE, APPLE IIC, IMAGEWRITER, MAC INTOSH et MACWRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER INC.

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Frais de transport, forfait 90 F — Etranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M ____ Prénom ____
Adresse ____
____
commande le matériel suivant ____
Je choisis de vous régler par □ chèque bancaire ou □ CCP
pour un prix de ____ + 90 F (transport) = ____
Signature

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
Ah, au fait, c'est 120 balles...
C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.

Bon de commande à découper et à renvoyer à
SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

DATE : ***PU = 120 F ... x ... = ... F***
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

SALUT LA PROMO!

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

	PRIX
CE QUI EST EN HAUT	**35,00**
CHEZ LUCIEN	**30,00**
CLARKE ET KUBRICK	**38,00**
DENT DU LOUP	**36,00**
DESSOUS DE LA VILLE	**64,00**
DESTIN FARCEUR	**64,00**
DOCTEUR VENTOUSE	**45,00**
FOLIES ORDINAIRES	**69,00**
GLAMOUR LIBERATORE	**215,00**
GUERRES FROIDES	**49,00**
HANS	**33,50**
HISTOIRES A LA CON	**46,00**
J. FOCUS TEHERAN	**46,00**
JOHNNY FOCUS	**69,00**
KAN ET SOUEN	**39,00**
LA TERRE CREUSE	**60,00**
LOTUS DE SANG	**33,00**
LOVE TO TEN	**95,00**
LUC LEROI REMONTE	**40,00**
NATHALIE	**40,00**
NOCES DE BRUME	**38,50**
NOUVELLES DU FRONT	**48,00**
OPERA NOIR	**39,00**
PETIT PEINTRE	**46,00**
REGLEMENT DE CONTES	**34,00**
RETOURNER A PECS	**33,50**
SANG D'ARMENIE	**56,00**
SERRE-MOI FORT	**66,00**
SUPER PHACOCHERE	**46,00**
TOUT DANS LA TETE	**55,00**
TRAGIQUES DESTINS	**49,00**

Cette semaine, la promotion est compliquée. Mal-comprenants, accrochez-vous !
Ca concerne les Freak Brothers de Shelton. Il existe, comme vous le savez un paquet d'albums : 7 tomes des Freak Brothers, 3 tomes du chat de Fat Freddie et un album de Superphacochère. Les prix sont de 39 francs pour tous les albums sauf pour les tomes 6 et 7 des Freak Brothers qui sont à 44 balles et le Phacochère qui est à 46 francs.
La promo ? Pour l'achat d'un album, vous avez droit à 4 autocollants. Pour 2 albums, quatre badges. Pour 3 albums, 4 badges + 4 autocollants. Pour 4 albums, un cinquième gratuit. Pour 8 albums, 2 albums gratuits et, attention, pour la série des 11 albums, vous récuperez un album "tirage de tête", tome 5, grand luxe, numéroté, toilé, signé par l'auteur et, en prime, le jeu de l'oie "La descente de flic" de Shelton, le tout gratos alors que ça coûte 390 balles partout. Le port est à l'oeil à partir de 4 albums, sinon vous ajoutez 6 balles par album à votre réglement.

Bon de commande

☐ Envoyez-moi une des promos dont au sujet duquel vous parlez là-dessus. Je vous écris là-dessous ce que je veux. N'oubliez pas mes cadeaux ou je casse tout.
....
....

☐ Je voudrais un des albums de la liste ci-contre. J'envoie le blé correspondant plus 6 francs, mais c'est du vol.

☐ Vous m'envoyez votre catalogue ou je porte plainte pour détournement de mineure.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal + ville : ....
....

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

HEBDOGICIEL 160, rue Legendre 75017 PARIS

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

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

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de selectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au cours de la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL :160, rue Legendre 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

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

	N° 90	N° 91	N° 92	N° 93
APPLE II	SPRITES	SPRITES	FORTUNE	FORTUNE
CANON X-07	CAMBRIOLEUR	AZATOTH	SPACE PANIK	ADVENTURE LAND
CASIO FX 702-P	PILOTE DE CHARS	SIMULATEUR	GRAND PRIX	NUMÉROS
COMMODORE 64	MINE	LE PLONGEUR	PEGAZ	PEGAZ
COMMODORE VIC 20	4 PORTES	4 PORTES	TOD	TOD
HECTOR	TRIATHLON	HECTORPING	HECTORPING	COLORIMAGE
ORIC	KIT HIRES	KIT HIRES	ÉVASION	ÉVASION
EXL 100	SIR LANCELOT	ZOMBIE	ZOMBIE	ZOMBIE
SPECTRUM	GLEURK	THE KNIGHT	THE KNIGHT	CLIP
ZX 81	BATAILLE SPATIALE	TRAVERSÉE	CHATEAU	CARAC
PC 1500	SLALOM	JEEP	JEEP	MARIAGES
TI 99/4A (basic simple)	DOLPHIN	CYCLOPES	ESPACE	FUPPY
TI 99/AA (basis étendu)	PARIS DAKAR	PARIS DAKAR	RITON LE MAÇON	HAP/COLT
TO7	MISSION U-72	MISSION U-72	MISSION U-72	BOUFY
AMSTRAD	ROBOT 3 D	MINE HANTÉE	MINE HANTÉE	MINE HANTÉE
MSX	CLÉMENT	MÉGASPACE	MÉGASPACE	B. BERT

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous!
La marche à suivre est simple:
- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
A renvoyer avant le 22 Août 1985 à minuit à Hebdogiciel. Concours mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile!

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 22 Août à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 22 Aout à minuit à HEBDOGICIEL, Concoùrs Mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.

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

NOM DU PROGRAMME:

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

NOM DU PROGRAMME:

NOM ET PRENOM:

ADRESSE:

DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE !

MICRODIFFUSION PARIS — 99, rue Balard - 75015 PARIS - **Tél. (1) 554.18.90** — 5, rue des Filles du Calvaire 75003 PARIS **Tél. (1) 278.50.52** — MDI PARIS

MICRODIFFUSION VERSAILLES TOURS — 19, rue St Honoré 78000 VERSAILLES **Tél. : (3)951.60.31.** 9, Place du Président Coty 37100 TOURS **Tél. : (47)54.24.93** — MDI VERSAILLES TOURS

MICRODIFFUSION BORDEAUX — 6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX **Tél. (56) 52.53.11** — MDI BORDEAUX

MICRODIFFUSION TOULOUSE — 43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE **Tél. (61) 22.81.17** — MDI TOULOUSE

MICRODIFFUSION LYON — 66, rue Dedieu 69100 VILLEURBANNE **Tél. : (7)852.28.64.** — MDI LYON

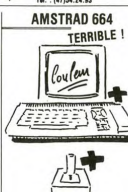
LASER 310
SENSASS !

Comprenant
— Unité centrale 80 K RAM.
— Lecteur disquettes 5 1/4.
— Imprimante 4 couleurs,

GRATUIT
Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

Prix imbattable !
2.980 F TTC

AMSTRAD 664
TERRIBLE !



Comprenant
— Unité centrale 64 K RAM.
— Lecteur disquettes.
— Moniteur couleur.

GRATUIT
1 manette de jeux, très sophistiquée, d'une valeur de 140 F.

5.990 F TTC

LASER 3000X
EXTRAORDINAIRE !

Comprenant
— Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty.
— Lecteur de disquettes 5 1/4.
— Moniteur mono vert, antireflétéhissant, haute résolution.

GRATUIT
1 boîte de 10 disquettes.

5.980 F TTC

Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.

LASER SUPER PCXT
EN AVANT-PREMIERE, LA MERVEILLE DES COMPATIBLES !

Comprenant
— Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle.
— Clavier Azerty.
— Moniteur monochrome, haute résolution.

GRATUIT
1 boîte de 10 disquettes.

18.980 F TTC

Le professionnel des professionnels

LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS...

Cassette vidéo VHS 180 M	55 F
Disquettes :	
5 1/4 SFSD	8 F
5 1/4 SFDD	9 F
5 1/4 DFDD	13 F
Cassette informatique	5 F
Lecteur K 7 pour MO 5	340 F
Lecteur K 7 pour C64	290 F
Lecteur K 7 pour MSX	390 F
Lecteur K 7 pour Amstrad 664	390 F
Moniteur mono 12" haute résolution	1.190 F
Moniteur couleur 14"	2.490 F
Imprimante GP50	1.290 F
Imprimante 130 cps 80 c/9 x 9	2.890 F
Lecteur disquette pour Apple 2 E	1.490 F
Lecteur disquette pour Apple 2C	1.690 F
Lecteur disquette pour Commodore 64	1.980 F

L'AFFAIRE DU MOIS !
LECTEUR DISQUETTE 5 1/4 pour Apple II C
~~2.890 F TTC~~ **1.590 F TTC**

APPLE'Z NOUS ! ***Nous sommes spécialisés...***

Carte mère 64 K sans ROM	1.790 F
Carte contrôleur (13/16)	368 F
Carte 16 K RAM	395 F
Carte 128 K RAM	1.490 F
Carte 80 colonnes Autoswitch	680 F
Carte Z 80	360 F
Logiciel CPM (en anglais)	1.290 F
Carte RS232	395 F
Carte super série	790 F
Carte imprimante Epson	345 F
Carte imprimante parallèle	445 F
Carte IEEE 488 avec câble	990 F
Carte horloge	549 F
Carte 6522 Via	370 F
Carte de communication	480 F
Carte Grappler	390 F
Carte Grappler/Buffer 16 K	1.340 F
Wilde carte	380 F
Carte AD/DA 8 bit	1.190 F
Carte AD/DA 12 bit	1.840 F
Carte 6809	1.480 F
Carte 8088	1.890 F
Carte Integer	480 F
Carte Forth	460 F
Carte musicale et speech	640 F
Carte RVB 8 couleurs	480 F
Carte RVB 16 couleurs	990 F
Carte Buffer 32 K	990 F
Carte testeur IC	990 F
Carte accélérateur II	2.490 F
Trackball	210 F
Souris Graphic	580 F
Crayon optique + disc + man (anglais)	1.840 F
etc.	

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin !
Bonnes vacances et programmez bien !

Prix établis le 10/07/85 -Tous ces prix sont TTC

20, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 328.22.06
du mardi au vendredi : 10 h 30 à 13 h - 15 h à 19 h — le samedi : 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL présente

Commodore Plus/4

4 programmes déjà intégrés dans l'ordinateur

1) UN TRAITEMENT DE TEXTE PERFORMANT

2) UNE GESTION DE FICHIERS SOUPLE ET EFFICACE

3) UN TABLEUR SIMPLE ET COMPLET

4) UN GRAPHIQUE HAUTE RÉSOLUTION COULEUR

L'efficacité au bout du doigt

Plus/4, le nouvel ordinateur personnel de COMMODORE. Doté d'une mémoire puissante, 64 K RAM, et un BASIC étendu, il est vraiment extraordinaire. Son nom, Plus/4, indique la présence, à l'intérieur de la machine, de 4 programmes intégrés de base. Ces programmes peuvent être liés entre eux pour un usage plus facile. Ils sont contenus dans la mémoire ROM du Plus/4 et peuvent être rappelés par simple pression d'une touche.

LES PROMOTIONS COMMODORE DU MOIS D'AOÛT

☐ **COMMODORE 64 PAL + lecteur de disquette 1541 + moniteur couleur ..... 6995 F**

LOGICIELS CASSETTE

☐ ghosbuster	130 F 115 F
☐ on court tennis	130 F 115 F
☐ rock'n bolt	130 F 115 F
☐ pitfall II	130 F 115 F
☐ web dimension	130 F 115 F
☐ pastfinder	130 F 115 F
☐ master of the lamps	130 F 115 F
☐ rock'n bolt	130 F 115 F
☐ decathlon	130 F 115 F
☐ cassette 50 jeux	150 F 115 F

LOGICIELS DISQUETTE

☐ pole position	180 F 160 F
☐ zaxxon	180 F 160 F
☐ the hobbit	195 F 160 F
☐ raid over Moscou	195 F 160 F
☐ sole flight	180 F 160 F
☐ battle for normandy	180 F 160 F
☐ bruce lee	180 F 160 F
☐ beach head	180 F 160 F
☐ F 15 strike eagle	198 F 160 F
☐ Congo bongo	180 F 160 F

ACCESSOIRES

☐ CARTE 8 ES
Vous permet de commander moteur, relais, sonnerie, projecteur ..... 395 F

☐ CARTE 8 E/A
Pour transformer votre C 64 en centrale de mesures ..... 395 F
☐ synthétiseur vocal ..... 495 F
☐ joystick quickshot 2 ..... 140 F
☐ joystick tirvitt ..... 140 F
☐ modem ..... 1490 F

☐ commodore PLUS/4	1990 F
☐ lecteur disquette 1541	2950 F
☐ lecteur cassette 1531	390 F
☐ moniteur couleur/mono oscar	2995 F
☐ imprimante MPS 803	2450 F

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Mémoire. 64 K RAM standard, dont 60 K utilisables en Basic par l'utilisateur. **ROM.** 64 K ROM standard (y compris système d'exploitation et interpréteur Basic) **Microprocesseur.** 7501 avec horloge de 0,89 à 1,78 MHz. **Ecran.** 40 colonnes pour 25 lignes de texte. **Couleurs.** 121 couleurs (15 couleurs de base avec 8 nuances plus le noir). **Jeux de caractères.** Lettres majuscules et minuscules, chiffres et symboles. Caractères en vidéo inversé et clignotants. Jeu de caractères graphiques Per Commodore. **Mode d'affichage.** Textes. Graphiques haute résolution et couleur. Ecran divisé texte/graphiques haute résolution ou couleur. **Résolution Graphique.** 320 x 200 points. **Son.** 2 générateurs de son ou bien un générateur de son et un générateur de bruit blanc. 9 niveaux sonores pour les deux voies. **Clavier.** Standard QWERTY, 67 touches. 4 touches pour le contrôle du curseur. 4 touches de fonction programmées, qui peuvent être redéfinies par l'usager pour supporter jusqu'à 8 fonctions. Touches pour le contrôle de la couleur. Touche "ASDE". Jeu de caractères graphiques. Touche de mise à zéro. Touche Espace.

BON DE COMMANDE : Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

NOM _____ PRENOM _____ ORDINATEUR _____ ADRESSE _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

Possibilités de crédit partiel ou total

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF.

(réseau) ordiba

TOPKAPI

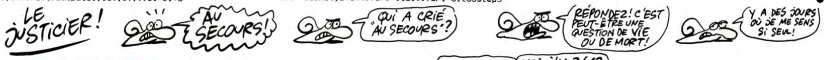
HECTOR

Où vous tenterez de hisser votre habileté au niveau de votre convoitise.

Frédéric CHATELAIS

Mode d'emploi:
Les règles sont incluses.

```
1 '*********************************
2 '*            TOPKAPI            *
3 '*********************************
4 '*              PAR              *
5 '*      FREDERIC CHATELAIS       *
6 '*              SUR              *
7 '*        HECTOR 2 HR +          *
8 '*          BASIC  III           *
9 '*********************************
10 wipe:color0,1,7,4
20 goto6400
30 A,B,C1,C2,C3=0:S1,S2=50:X1=73:Y1=139:forI=1to5:R
(I)=0:R1(I)=0:next
40 '***   TIRAGE DES OBJETS   ***
45 '
50 forI=40to104step16:A=0:B=B+1
60 forJ=180to100step-20:A=A+1
70 OB(A,B)=int(rnd(1,6)):OB$(A,B)=chr$(191+OB(A,B))
:ifOB(A,B)=4thenifC1<3thenC1=C1+1:elsegoto70
80 ifOB(A,B)=1andC2<5thenifC2<3thenC2=C2+1:elsegoto
70
100 next,
110 '***   TABLEAU / OBJETS   ***
120 '
130 A,B=0:forI=40to104step16:A=0:B=B+1
140 forJ=180to100step-20:A=A+1
150 Q=asc(OB$(A,B))
160 ifQ=192thenX=I+4:Y=J-5:C=2:goto200
170 ifQ=193thenX=I+4:Y=J-3:C=1:goto200
180 ifQ=194thenX=I+3:Y=J-5:C=3:goto200
190 ifQ=195thenX=I+3:Y=J-3:C=2:goto200
200 ifQ=196thenX=I+2:Y=J-5:C=2
210 outputOB$(A,B),X,Y,C:next,:C,D=3
220 '***   ENFIN LE JEU   ***
230 '*** DEPLACEMENT HORIZONTALE ***
235 '
240 plotX1,Y1,15,1,2:plotX1,Y1-18,15,1,2:pause.1
250 ifjoy(0)=1andD>1thenD=D-1:Q1=-16:goto280
260 ifjoy(0)=2andD<5thenD=D+1:Q1=16:goto280
270 goto290
280 plotX1,Y1,15,1,0:plotX1,Y1-18,15,1,0
290 X1=X1+Q1:Q1=0:iffire(0)=0thengoto2000:elsegoto2
40
300 '*** DEPLACEMENT  VERTICALE  ***
305 '
310 plotX1,Y1,1,18,2:plotX1+14,Y1,1,19,2:pause.1
320 ifjoy(0)=4andC>1thenC=C-1:Q1=20:goto350
330 ifjoy(0)=8andC<5thenC=C+1:Q1=-20:goto350
340 goto360
350 plotX1,Y1,1,18,0:plotX1+14,Y1,1,19,0
360 Y1=Y1+Q1:Q1=0:iffire(0)=0thengoto2200
370 goto310
990 end
2000 Q=asc(OB$(C,D)):ifQ=29thengoto230
2010 ifQ=192thenS=5:goto2100
2020 ifQ=193thenS=3:goto2100
2030 ifQ=194thenS=2:goto2100
2040 ifQ=195thengosub6200:goto2000
2050 S=0:goto2110
2100 forI=S1+1toS1+S*3step3:plot150,I,20,1,3:tone23
0-I,100:next:outputZ1,150,30,0:Z1=Z1+S
2110 S1=S1+S*3:OB$(C,D)=chr$(29)
2120 plotX1,Y1,15,19,0
2130 outputZ1,150,30,2
2140 R(D)=R(D)+1:R1(C)=R1(C)+1:A$="H":gosub6000
2150 goto300
2200 Q=asc(OB$(C,D)):ifQ=29thengoto300
2210 ifQ=192thenS=5:goto2300
2220 ifQ=193thenS=3:goto2300
2230 ifQ=194thenS=2:goto2300
2240 ifQ=195thengosub6200:goto2200
2250 S=0:goto2310
2300 forI=S2+1toS2+S*3step3:plot180,I,20,1,3:tone23
0-I,100:next:outputZ2,180,30,0:Z2=Z2+S
2310 S2=S2+S*3:OB$(C,D)=chr$(29)
2320 plotX1,Y1,15,19,0
2330 outputZ2,180,30,1
2340 R(D)=R(D)+1:R1(C)=R1(C)+1:A$="V":gosub6000
2350 goto230
5000 '***   CARACTERES   ***
5010 '
5020 data16,16
5030 data8,0,28,0,42,0,73,0,255,128,73,0,42,0,28,0,
8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5040 data255,0,129,0,189,0,165,0,165,0,165,0,165,0,
165,0,165,0,189,0,129,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5050 data2,0,7,0,7,128,15,128,127,128,255,128,255,0
,126,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5060 data127,192,128,32,128,32,255,224,160,160,128,
32,128,32,138,32,132,32,138,32,128,32,255,224
,0,0,0,0,0,0
5070 data65,0,16,64,1,0,68,0,0,0,4,0,16,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5100 forI=&A000to&A000+32*5+1:readV:pokeI,V:next
5110 poke24547,0:poke24548,160:return
5120 '
5130 plot98,221,45,11,3:output"TOPKAPI",99,220,1
5140 output"H",157,200,1
5150 output"V",188,200,1
5160 forI=40to120step16:lineI,180,I,80,1:next
5180 forI=180to80step-20:line40,I,120,I,1:next
5200 J=65:forI=46to114step16:outputchr$(J),I,190,2:
J=J+1:next
5210 J=1:forI=175to95step-20:outputJ,25,I,2:J=J+1:n
ext
5220 plot99,31,45,11,3:output"SCORE :",100,30,1
5230 Z1,Z2=0:outputZ1,150,30,2
5240 outputZ2,180,30,1
5250 goto30
6000 '*** CONTROLE DE l IGNES ***
6010 '
6020 forI=ito5
6030 ifR(I)=5andA$="H"thengoto6070
6040 ifR1(C)=5andA$="V"thengoto6070
6050 next
6060 return
6070 I=5:next
6080 ifS1<>S2thengoto6100
6090 forI=1to10:tone80,100:tone168,150:pause.1:next
:wipe:goto5120
6100 ifS1>S2thenS=S1:X=150:elseS=S2:X=180
6110 sound0,24844:forJ=1to10:forI=51toSstep3
6120 plotX,I,20,1,1
6130 pause.04
6140 plotX,I,20,1,3
6150 next,:sound0,4096
6160 wipe:goto5120
6200 '***   CONTENU DU COFFRE   ***
6210 '
6220 plotX1,Y1,15,19,0
6230 OB(C,D)=int(rnd(1,6)):ifOB(C,D)=4thengoto6230
6240 OB$(C,D)=chr$(191+OB(C,D))
6250 Q=191+OB(C,D)
6260 ifQ=192thenA=3:B=-4:CO=2:goto6310
6270 ifQ=193thenA=3:B=-2:CO=1:goto6310
6280 ifQ=194thenA=2:B=-4:CO=3:goto6310
6290 ifQ=196thenA=1:B=-4:CO=2
6310 outputOB$(C,D),X1+A,Y1+B,CO
6320 pause1
6330 return
6400 '******  PRESENTATION  *******
6410 '
6420 forI=0to230step5
6430 line0,I,255,I,3
6440 next
6450 plot98,124,45,14,3
6460 output"TOPKAPI",99,120,1
6470 J=230:forI=0to201
6480 A=sin(I/20)*20:B=cos(J/20)*20
6490 lineI,230,I,A+180,2:line0,I,A+50,I,2
6500 lineJ,0,J,B+50,2:line231,J,B+180,J,2
6510 J=J-1:next
6520 forI=1to50
6530 flash1,1:flash2,1:flash3,1
6540 next:gosub5000
6550 '***   REGLES DU JEU   ***
6560 '
6570 wipe
6580 output"TOPKAPI",99,220,1
6590 print:print:print
6600 print" SALUT LES KIDS ET LES KIDETTES  !!! "
6610 print:print" BIEN SUR ,VOUS CONNAISSEZ LE JEU
DE L'EMISSION CELEBRE MICRO KID DONT JE NE CITERAI P
AS LE NOM :"
6620 print" IL VOUS SUFFIT AVEC LA MANETTE DE   JEU
 DE CHOISIR LE MEILLEUR TRESOR DE LA GRILLE SANS VOU
S FAIRE AVOIR PAR  VOTRE COPAIN .
6630 print"C'EST A DIRE , ESSAYEZ D'AMASSER PLUSQUE
 VOTRE CONCURRENT ."
6640 print"VOICI LE BAREME :":plot0,65,255,65,3
6650 output"DIAMANT",20,60,2:outputchr$(192),80,61,
2:output"5",100,60,1
6660 output"RUBIS",20,40,2:outputchr$(193),80,42,1:
output"3",100,40,1
6670 output"OR",20,20,2:outputchr$(194),80,18,2:out
put"2",100,20,1
6680 output"CAILLOUX",120,60,2:outputchr$(196),180,
60,0:output"0",200,60,1
6690 output"COFFRE",120,40,2:outputchr$(195),180,44
,2:output"?",200,40,1
6700 A$=instr$(1):wipe:color0,1,7,3
6710 goto5120
```



SUPER POKE

HECTOR

Passionnés du genre, disputez avec passion des parties acharnées contre votre machine.

Pascal DUCEY

```
1   '*********************************
2   '*                               *
3   '*        PASCAL  DUCEY          *
4   '*                               *
5   '*             ET                *
6   '*                               *
7   '*        LAURENT SUCCI          *
8   '*                               *
9   '*          PROPOSENT            *
10  '*                               *
11  '*         SUPER  POKE           *
12  '*                               *
13  '*       SUR HECTOR 2HR+         *
14  '*                               *
15  '*********************************
17   speed0:PV=0:PM=0
18   wipe:color 0,1,6,7
19   gosub5000'MODULE CARACTERES
20   gosub1000'MODULE EXPLICATIONS
40   gosub100'MODULE JEU 1
50   end
100   speed0:clear:dimC(15,5):wipe:color0,1,6,7:brig
ht1
110   line10,230,230,230,3
120   line230,170,3
130   line10,170,3
140   line10,230,3
150   plot11,229,219,59,2
160   line10,70,230,70,3
170   line230,10,3
180   line10,10,3
190   line10,70,3
200   plot11,69,219,59,2
210   line65,165,175,165,3
220   line175,75,3
230   line65,75,3
240   line65,165,3
245   plot66,164,109,89,2
250   plot70,140,20,40,1
260   plot110,161,20,40,1
270   plot110,118,20,40,1
280   plot150,140,20,40,1
290   line10,200,70,200,3
300   line70,170,3
310   line230,200,170,200,3
320   line170,170,3
325   plot11,199,59,29,0
327   plot171,199,59,29,0
330   line10,40,100,40,3
340   line100,10,3
350   line230,40,140,40,3
360   line140,10,3
365   plot11,39,89,29,0
367   plot141,39,89,29,0
370   output"SUPER POKE",90,224,3
380   output" VOUS                                  MOI",20,21
0,3
390   output"POINTS",102,204,0
400   plot89,215,61,2,1
410   output"ESTIMATION",90,64,0
420   output"     VOUS                          MOI",20,50,3
421   plot 185,140,40,40,3
422   line204,140,204,100,0
423   line185,120,225,120,0
424   outputchr$(192),191,134,1
425   outputchr$(193),211,134,1
426   outputchr$(194),191,114,2
427   outputchr$(195),211,114,0
430   output"C",77,97,0
440   output">",102,140,0
450   output"<",102,100,0
460   output"=",142,120,0
470   output"ESSAIS",15,140,3
475   outputZ,25,125,1
477   output"MAX.50",15,107,3
480   Q=int(rnd(1,3))
490   if Q=1 then plot220,65,5,5,2:plot15,65,5,5,1:g
osub510:X=3:Y=3:goto2000'LE JOUEUR
500   plot25,65,5,5,2:plot220,65,5,5,1:gosub510:X=3:
Y=3:goto3000'HECTOR JOUE
510   V=int(rnd(1,14)):B=int(rnd(1,5))
520   if C(V,B)=1 then goto510
530   C(V,B)=1
540   if B=1 then K=192:C1=1:goto580
550   if B=2 then K=193:C1=1:goto580
560   if B=3 then K=194:C1=0:goto580
570   K=195:C1=2
580   plot70,140,20,40,3
587   if V=11 then output"V",72,138,C1:output"V",83,
138,C1:output"V",72,109,C1:output"V",83,109,C1:goto6
20
589   if V=10 then outputV,64,138,C1:outputV,71,109,
C1:goto620
600   if V=12 then output"D",72,138,C1:output"D",83,
138,C1:output"D",72,109,C1:output"D",83,109,C1:goto6
20
610   if V=13 then output"R",72,138,C1:output"R",83,
138,C1:output"R",72,109,C1:output"R",83,109,C1:goto6
20
615   outputV,66,138,C1:outputV,77,138,C1:outputV,66
,109,C1:outputV,77,109,C1
620   outputchr$(K),76,124,C1
630   tone90,100:tone100,90
640   return
900   end
990   '
992   '*****************************
995   '*   MODULE EXPLICATIONS     *
997   '*****************************
999   '
1000   wipe:color0,7,2,3
1010   line10,230,230,230,3
1020   line230,180,3
1030   line10,180,3
1040   line10,230,3
1050   bright1
```

Suite page 69

FICHIER EN B3X

HECTOR

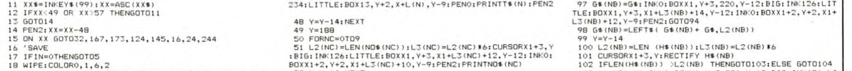
Mettez en fiches, ça fait chic.

Michel BAILLY

Mode d'emploi: permet de créer, modifier et sauvegarder sur K7 votre propre fichier. Possibilité de sauver et charger sur DISCII en modifiant les instructions de sauvegarde USR& BFD9 et de chargement USR& BFDC.

```
 1 VPOKE&FEB1,117:PAPERO:CLSO:WIPE:CLEAR20000:DIMA$,
B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$(150):COLORO,1,6,2:N,Y,X,I
N,YY=0:NB=1
 2 DATA0,0,0,0,0,0,4,0,0
 3 RESTORE2:FORI=64257TO64265:READV:VPOKEI,V:NEXT
 4 DATACREER ou CONTINUER LE FICHIER,CORRIGER UNE FI
CHE,TROUVER UNE FICHE,LISTER SUR ECRAN,LISTER SUR IM
PRIMANTE,SAUVER SUR K7,CHARGER DEPUIS K7,EFFACER LE
FICHIER
 5 'MENU
 6 WIPE:INK1: BOX20,220,220,4: INKO:BOX22,218,218,6:
 INK1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218,2
18,194
 7 SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PAPER3:PEN1:OUTPUT" M E N U
",10,1:STANDARD:PAPERO:PEN2
 8 X=20:Y=182:RESTORE4:FORII=1TO8:READN$(II)
 9 PEN3:OUTPUTII,X,Y:PEN2: OUTPUTN$(II),X+19,Y:Y=Y-2
2
 10 NEXT
 11 XX$=INKEY$(99):XX=ASC(XX$)
 12 IFXX<49 OR XX>57 THENGOTO11
 13 GOTO14
 14 PEN2:XX=XX-48
 15 ON XX GOTO32,167,173,124,145,16,24,244
 16 'SAVE
 17 IFIN=0THENGOTO5
 18 WIPE:COLORO,1,6,2
 19 INK1: BOX20,220,220,4: INKO:BOX22,218,218,6: INK
1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218,218,1
94
 20 SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PAPER3:PEN1: OUTPUT" SAUVE
GARDE  SUR  K 7 ",4,1:PAPER1:PEN3: OUTPUT"M",24,4: O
UTPUT"S",24,6: SCALE1,1:PAPERO:PEN2:OUTPUT"RETOUR AU
 MENU",4,08:OUTPUT"SAUVEGARDE",4,12:PEN2:STANDARD:HO
ME
 21 SPECIAL:HOME:SCALE1,1:PAPERO:PEN2:OUTPUT"appuyez
 sur LECT+ECRIT",4,16:PEN2:STANDARD:HOME
 22 VPOKE&FEB1,117:SCREEN30,120,180,100:ZZ$=INKEY$(9
9):ZZ=ASC(ZZ$):IFZZ=83THEN GOTO23:ELSEIFZZ=77THENGOT
O5:ELSEGOTO22
 23 SCREEN32,90,180,84:USR&BFD6:GOTO5
 24 'CHARGER
 25 RUN26
 26 WIPE:COLORO,1,6,2
 27 INK1: BOX20,220,220,4: INKO:BOX22,218,218,6: INK
1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218,218,1
94
 28 SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PAPER3:PEN1: OUTPUT" CHARG
EMENT  DEPUIS  K7 ",3,1:PAPER1:PEN3: OUTPUT"M",24,4:
 OUTPUT"C",24,6: SCALE1,1:PAPERO:PEN2:OUTPUT"RETOUR
AU MENU",4,08:OUTPUT"CHARGEMENT",4,12:PEN2:STANDARD:
HOME
 29 SPECIAL:HOME:SCALE1,1:PAPERO:PEN2:OUTPUT"appuyez
 sur LECT",4,16:PEN2:STANDARD:HOME
 30 VPOKE&FEB1,117:SCREEN30,120,180,100:ZZ$=INKEY$(9
9):ZZ=ASC(ZZ$):IFZZ=67THEN GOTO31:ELSEIFZZ=77THENGOT
O5:ELSEGOTO30
 31 SCREEN32,90,180,84:LOAD:GOTO5
 32 'JEU
 33 IFCH=1THENGOTO35
 34 IN=1:CH=1:GOTO36
 35 NB=NB+1
 36 RE=0:RESTORE38
 37 READA$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$:A$(NB)=A$:B$(N
B)=B$:C$(NB)=C$:D$(NB)=D$:E$(NB)=E$:F$(NB)=F$:G$(NB)
=G$:H$(NB)=H$:I$(NB)=I$:J$(NB)=J$
 38 DATA"             ","              ","      ","
              ","              ","
  ","        ","         ","            ",
"      "
 39 RESTORE38
 40 FORNC=0TO9:READNO$(NC):NEXT
 41 DATANOM,PRENOM,No DE RUE,ADRESSE,C.POSTAL,VILLE,
TELEPHONE,INFO 1,INFO 2,INFO 3
 42 GOTO54
 43 WIPE:Y=188:L1=60:X=14:X1=85
 44 Y=188:L1=60:X=14
 45 WIPE:INK1: BOX28,228,208,198:BIG:INK234:LITTLE:
BOX30,226,206,200:SPECIAL:HOME:PAPER3:PENO:OUTPUT"FI
CHE  No",7,1:PEN1:OUTPUTNB,17,1:PEN2:PAPERO:STANDARD
:INK1:BOX80,200,83,10
 46 RESTORE41:FORN=0TO9:READT$(N):L1(N)=LEN(T$(N)):L
(N) =L1(N)*6
 47 CURSOR14,Y:INK1: BOX12,Y+3,X+L(N)+4,Y-12:BIG:INK
234:LITTLE:BOX13,Y+2,X+L(N),Y-9:PENO:PRINTT$(N):PEN2

 48 Y=Y-14:NEXT
 49 Y=188
 50 FORNC=0TO9
 51 L2(NC)=LEN(NO$(NC)):L3(NC)=L2(NC)*6:CURSORX1+3,Y
:BIG:INK126:LITTLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NC)+12,Y-12:INKO:
BOXX1+2,Y+2,X1+L3(NC)+10,Y-9:PEN2:PRINTNO$(NC)
 52 Y=Y-14:NEXT
 53 RETURN
 54 GOSUB43:Y=188:GOTO58
 55 N3=0:Y=188:GOTO58
 56 WIPE:Y=188:NB=N3:L1=60:X=14:X1=85:
 57 GOSUB43:Y=188
 58 L2(NB)=LEN (A$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 59 CURSORX1+3,Y: RECTIFY A$(NB)
 60 IFLEN(A$(NB)) >L2(NB) THEN GOTO61:ELSE GOTO62
 61 A$(NB)=A$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LIT
TLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1+
L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO58
 62 A$(NB)=LEFT$((A$(NB)+A$),L2(NB))
 63 Y=Y-14
 64 L2(NB)=LEN (B$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 65 CURSORX1+3,Y:RECTIFYB$(NB)
 66 IFLEN(B$(NB)) >L2(NB) THEN GOTO67:ELSE GOTO68
 67 B$(NB)=B$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LIT
TLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1+
L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO64
 68 B$(NB)=LEFT$( B$(NB)+B$,L2(NB))
 69 Y=Y-14
 70 L2(NB)=LEN (C$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 71 CURSORX1+3,Y:RECTIFY C$(NB)
 72 IFLEN(C$(NB)) >L2(NB) THENGOTO73:ELSE GOTO74
 73 C$(NB)=C$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LIT
TLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1+
L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO70
 74 C$(NB)=LEFT$( C$(NB)+ C$,L2(NB))
 75 Y=Y-14
 76 L2(NB)=LEN (D$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 77 CURSORX1+3,Y:RECTIFY D$(NB)
 78 IFLEN(D$(NB)) >L2(NB) THENGOTO79:ELSE GOTO80
 79 D$(NB)=D$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LIT
TLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1+
L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO76
 80 D$(NB)=LEFT$( D$(NB)+ D$,L2(NB))
 81 Y=Y-14
 82 L2(NB)=LEN (E$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 83 CURSORX1+3,Y:RECTIFY E$(NB)
 84 IFLEN(E$(NB)) >L2(NB) THENGOTO85:ELSE GOTO86
 85 E$(NB)=E$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LIT
TLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1+
L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO82
 86 E$(NB)=LEFT$( E$(NB)+ E$,L2(NB))
 87 Y=Y-14
 88 L2(NB)=LEN (F$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 89 CURSORX1+3,Y:RECTIFY F$(NB)
 90 IFLEN(F$(NB)) >L2(NB) THENGOTO91:ELSE GOTO92
 91 F$(NB)=F$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LIT
TLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1+
L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO88
 92 F$(NB)=LEFT$( F$(NB)+ F$,L2(NB))
 93 Y=Y-14
 94 L2(NB)=LEN (G$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 95 CURSORX1+3,Y:RECTIFY G$(NB)
 96 IFLEN(G$(NB)) >L2(NB) THENGOTO97:ELSE GOTO98
 97 G$(NB)=G$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LIT
TLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1+
L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO94
 98 G$(NB)=LEFT$( G$(NB)+ G$,L2(NB))
 99 Y=Y-14
 100 L2(NB)=LEN (H$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 101 CURSORX1+3,Y:RECTIFY H$(NB)
 102 IFLEN(H$(NB)) >L2(NB) THENGOTO103:ELSE GOTO104
 103 H$(NB)=H$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LI
TTLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1
+L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO100EDIT98
 104 H$(NB)=LEFT$( H$(NB)+ H$,L2(NB))
 105 Y=Y-14
 106 L2(NB)=LEN (I$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 107 CURSORX1+3,Y:RECTIFY I$(NB)
 108 IFLEN(I$(NB)) >L2(NB) THENGOTO109:ELSE GOTO110
 109 I$(NB)=I$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LI
TTLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1
+L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO106
 110 I$(NB)=LEFT$( I$(NB)+ I$,L2(NB))
 111 Y=Y-14
 112 L2(NB)=LEN (J$(NB)):L3(NB)=L2(NB)*6
 113 CURSORX1+3,Y:RECTIFY J$(NB)
 114 IFLEN(J$(NB)) >L2(NB) THENGOTO115:ELSE GOTO116
 115 J$(NB)=J$:INKO:BOXX1,Y+3,220,Y-12:BIG:INK126:LI
TTLE:BOXX1,Y+3,X1+L3(NB)+14,Y-12:INKO:BOXX1+2,Y+2,X1
+L3(NB)+12,Y-9:PEN2:GOTO112
 116 J$(NB)=LEFT$( J$(NB)+ J$,L2(NB))
 117 'MODIFICATION DE FICHE
 118 INK1: BOX28,28,208,6:BIG:INK234:LITTLE: BOX31,2
4,206,8:SPECIAL:HOME:PAPER3:PENO:OUTPUT"FICHE EXACTE
 O/N ?",6,26:PEN2:STANDARD:PAPERO
 119 VPOKE&FEB1,117:AI$=INKEY$(99):AI=ASC(AI$):IFAI=
79THENGOTO120:ELSEIFAI=78THENGOTO55:ELSEGOTO119
 120 IFRE=1THENGOTO5:ELSEGOTO121
 121 INK1: BOX28,28,208,6:BIG:INK234:LITTLE: BOX31,2
4,206,8:SPECIAL:HOME:PAPER3:PENO:OUTPUT"AUTRE FICHE
O/N ?",7,26:PEN2:STANDARD:PAPERO
 122 VPOKE&FEB1,117:AI$=INKEY$(99):AI=ASC(AI$):IFAI=
79THENGOTO123:ELSEIFAI=78THENGOTO5:ELSEGOTO122
 123 NB=NB+1:GOTO36
 124 'LISTER SUR ECRAN
```

Suite page 70



SUPER POKE

Suite de la page 68

```
 1060  plot11,229,219,49,2
 1070  output"SUPER POKE",90,224,3
 1080  output"EXPLICATIONS",83,204,3
 1090  pen1:forI=1to6:print:next
 1100  print"CE JEU ASSEZ SIMPLE CONSISTE A":print:p
rint"ESSAYER DE DEVINER LA CARTE QUI SUIT":print:pri
nt"CELLE QUE VOUS VOYEZ.POUR CELA":print:print"IL VO
US SUFFIT DE DIRE QU'ELLE EST":print:print"INFERIEUR
E OU SUPERIEURE SELON":print:print"VOTRE PENSEE.line
cont
 1101  gosub9000 'MODULE MUSIQUE
 1102  output"TAPEZ UNE TOUCHE",60,20,3
 1105  A$=instr$(1):tone90,100:tone100,90:plot7,178,
240,178,0:cursor7,170
 1110  print:print"POUR RENDRE CE JEU PLUS INTERESSA
NT,":print:print"JE JOUE AVEC VOUS.LES REGLES SONT":
print:print"LES MEMES POUR NOUS DEUX.ATTENTION!!":pr
int:print"SI VOUS VOUS TROMPEZ,VOTRE SCORE":print:pr
int"DIMINUE !!!"
 1120  output"TAPEZ UNE TOUCHE",60,20,3
 1130  A$=instr$(1):tone90,100:tone100,90
 1140  return
 2000  if Z=50 then goto7000
 2003  speed4000:output"I OU S ?",20,30,3
 2005  plot220,65,5,5,2:plot15,65,5,5,1:plot148,32,6
0,20,0
 2010  A$=instr$(1)
 2020  plotX-2,Y+1,2,2,2
 2030  speed0
 2040  if A$="s" then A$="S":T=1:goto2100
 2050  if A$="i" then A$="I":T=-1:goto2100
 2060  tone500,100:goto2010
 2100  tone90,100:tone100,90:outputA$,75,30,1:speed4
000:goto6000
 3000  if Z=50 then goto7000
 3003  speed4000:output"I OU S ?",150,30,3
 3005  plot15,65,5,5,2:plot220,65,5,5,1:plot18,32,65
,20,0
 3010  M=int(rnd(1,3))
 3015  if V>=1 and V<=3 then goto3030
 3017  if V<=13 and V>=10 then M$="I":T=-1:goto3050
 3020  if M=1 then M$="I":T=-1:goto3050
 3030  M$="S":T=1

 3050  pause 2:outputM$,200,30,1
 3052  plotX-2,Y+1,2,2,2
 3055  speed0:tone90,100:tone100,90:speed4000
 3060  goto6000
 4990  '***************************
 4995  '*    MODULE CARACTERES     *
 4997  '***************************
 4999  '
 5000  data8,8,16,56,124,254,124,56,16,0
 5002  data68,238,254,254,124,56,16,0
 5004  data16,56,124,254,238,16,56,0
 5006  data56,56,214,254,214,16,56,0
 5010  forI=65000to65033
 5020  readW:pokeI,W:next
 5030  A=65000:R1=int(A/256):R2=A-R1*256
 5040  poke24548,R1:poke24547,R2
 5050 poke&FF10,1:return
 6000  speed1000:V1=int(rnd(1,14)):B1=int(rnd(1,5))
 6010  if C(V1,B1))=C(B,V) or C(V1,B1)=1 then goto60
00
 6020  C(V1,B1)=1:Z=Z+1
 6025  plot 20,132,37,20,0
 6027  outputZ,25,125,1
 6030  if B1=1 then K1=192:C2=1:goto6100
 6040  if B1=2 then K1=193:C2=1:goto6100
 6050  if B1=3 then K1=194:C2=0:goto6100
 6060  K1=195:C2=2
 6100  if V1>V then U=1:X=106:Y=159:plotX-2,Y+1,2,2,
1:goto6200
 6110  if V1<V then U=-1:X=106:Y=116:plotX-2,Y+1,2,2
,1:goto6200
 6120  X=146:Y=138:U=0:plotX-2,Y+1,2,2,1
 6200  if V1=10 then plotX+4,Y+2,20,40,3:outputV1,X-
2,Y,C2:outputV1,X+5,Y-29,C2:goto6300
 6210  if V1=11 then plotX+4,Y+2,20,40,3:output"V",X
+6,Y,C2:output"V",X+17,Y,C2:output"V",X+6,Y-29,C2:ou
tput"V",X+17,Y-29,C2:goto6300
 6220  if V1=12 then plotX+4,Y+2,20,40,3:output"D",X
+6,Y,C2:output"D",X+6,Y-29,C2:output"D",X+17,Y,C2:ou
tput"D",X+17,Y-29,C2:goto6300
 6230  if V1=13 then plotX+4,Y+2,20,40,3:output"R",X
+6,Y,C2:output"R",X+6,Y-29,C2:output"R",X+17,Y,C2:ou
tput"R",X+17,Y-29,C2:goto6300
 6240  plotX+4,Y+2,20,40,3:outputV1,X,Y,C2:outputV1,
X,Y-29,C2:outputV1,X+11,Y,C2:outputV1,X+11,Y-29,C2
 6300  outputchr$(K1),X+10,Y-14,C2
 6310  if Q=1 then if T=U then PV=PV+1000:gosub6500:
Q=2:V=V1:B=B1:goto3000:elseifU=0thenQ=2:V=V1:B=B1:go
to3000:elsePV=PV-1000:if PV<=0thenPV=0:gosub6500:Q=2
:V=V1:B=B1:goto3000:elsegosub6500:Q=2:V=V1:B=B1:goto
3000
 6320  if Q=2 then if T=U then PM=PM+1000:gosub6400:
Q=1:V=V1:B=B1:goto2000:elseifU=0 thenQ=1:V=V1:B=B1:g
oto2000:elsePM=PM-1000:ifPM<=0thenPM=0:gosub6400:Q=1
:V=V1:B=B1:goto2000:elsegosub6400:Q=1:V=V1:B=B1:gotc
2000
 6400  plot178,192,40,20,0:outputPM,180,190,1:return

 6500  plot18,192,40,20,0:ifA$="s"andV>=11thenPV=PV+
2000:outputPV,20,190,1:return:elseoutputPV,20,190,1:
return
 7000  flash1:flash2:flash3:speed0
 7010  wipe:color0,7,2,3:bright1
 7020  line10,230,230,230,3
 7030  line230,180,3
 7040  line10,180,3
 7050  line10,230,3
 7060  plot11,229,219,49,2
 7065  output"SUPER POKE",90,224,3
 7070  output"RESULTAT",96,204,3
 7080  forI=1to10:print:next
 7090  if PV>PM then goto7120
 7100  if PV<PM then goto7500
 7110  goto7700
 7120  print"BRAVO! VOTRE SCORE EST DE";PV:print:pri
nt"ALORS QUE LE MIEN EST DE";PM:print:print"C'EST TR
ES BIEN":pause10:goto8000
 7500  print"VOUS AVEZ PERDU CAR":print:print"MON SC
ORE EST DE";PM:print:print"ALORS QUE LE VOTRE EST DE
";PV:pause 10:goto8000
 7700  print"NOS DEUX SCORES SONT IDENTIQUES":print:
print"LE MIEN EST DE";PM:print:print"LE VOTRE EST DE
";PV:pause10
 8000  plot5,178,230,178,0
 8010  output"VOULEZ-VOUS REJOUER ?",60,110,3
 8020   A$=instr$(1):ifA$="O"orA$="o"thengosub9000:g
oto40:elseifA$="N"orA$="n"elsetone500,50:goto8020:th
enoutput"AU REVOIR",95,80,1:gosub9000:wipe:bright1:e
nd
 9000  restore9500:forI=1to16:readA,B:A=A*1.2:B=B*1.
5:toneA,B:next:return
 9500  data375,21.25,330,23.75,290,52.5,245,67.5,245
,101.25,220,37.5,245,67.5,290,52.5,375,42.5,375,21.2
5,330,23.75,290,52.5,290,52.5,330,47.5,245,67.5,375,
42.5
```

BOWLING

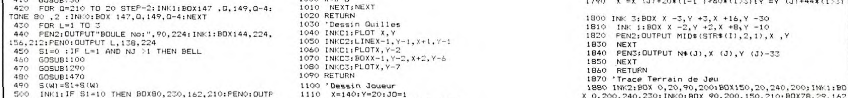
HECTOR

Jeu réaliste où vous tenterez de tomber toutes les quilles avec vos belles boules (...).

Gilbert LABAT

Mode d'emploi:
Les règles sont incluses.

```
 10 ' JEU du BOWLING - Fait sur HECTOR HRX :Langage
B3X : Auteur Gilbert LABAT : FEVRIER 1985
 30   WIPE:COLOR4,7,1,3
 40 INK2:BOX58,162,172,68:INK 3:BOX 60,160,170,70:PE
N 2:OUTPUT" G . Labat",80,140:OUTPUT"PRESENTE",90,90
:TONE131,300:TONE139,200:TONE124,100:TONE131,200:TON
E148,100:TONE124,200:TONE168,300:TONE124,500:PAUSE 1
:WIPE
 50   SPECIAL:SCALE 3,4:SCREEN10,120,7,3:PEN3:PRINT"B
";:PEN2:PRINT"O";:PEN1:PRINT"W";:PEN 2:PRINT"L";:PEN
3:PRINT"I";:PEN1:PRINT"N";:PEN3:PRINT"G"
 60   TONE 208,300:TONE155,200:TONE165,100:TONE155,20
0:TONE185,300:TONE208,100:TONE165,100:TONE208,200:TO
NE120,200:TONE185,100:TONE155,400:TONE165,200:TONE20
8,200:TONE155,500:HOME:WIPE
 70 COLOR0,3,1,6: STANDARD:INK2:BOX28,192,212,58:INK
 3:BOX30,190,210,60:PEN2:OUTPUT"VOULEZ-VOUS la",70,1
60:OUTPUT"REGLE du JEU ?",70,140:PEN1:OUTPUT"Branche
r la MANETTE GAUCHE",40,40:OUTPUT"Bouton FIRE pour c
ontinuer",40,20:GOTO90
 80   PEN 3:OUTPUT CHR$(42),XB,H:PEN0:XB=XD:RETURN
 90   H=80:XD=110:XB=110:PEN2:OUTPUT"OUI        NON",80,
80
 100   PEN0:OUTPUT CHR$(42),XB,80:PEN 0
 110   IF FIRE(0)=1 THEN GOTO150
 120   IF JOY(0)=0 ELSE IF JOY(0)=1 THEN XD=100:ELSE
IF JOY(0)=2 THEN XD=120:ELSE GOTO100
 130   GOSUB80
 140   GOTO100
 150   IF XB=100 THEN GOTO190
 160   IF XB=120 THEN WIPE:GOTO260
 170   IF XB=110 THEN GOTO100
 180   ' Regle du Jeu
 190   WIPE:COLOR 6,0,4,1
 200   PEN3:OUTPUT"REGLE du BOWLING",70,200:PEN2:OUTP
UT"- NOMBRE de JOUEURS :1 a 4",30,160:PEN1:OUTPUT"-
LA PARTIE se JOUE en 6 TOURS",30,140:PEN3:OUTPUT"- C
HAQUE JOUEUR dispose de ",30,120:OUTPUT"3 BOULES a c
haque TOUR",50,100
 210   PEN 1:OUTPUT"- Le BUT du JEU est de faire",30,
80:OUTPUT"tomber le plus de QUILLES possible",26,60:
PEN3:OUTPUT"Appuyer sur FIRE pour continuer",26,20
 220   IF FIRE(0)=0 THEN GOTO220 ELSE GOTO230
 230 WIPE:PEN3:OUTPUT"- SE servir de la MANETTE gauc
he",20,190:OUTPUT"pour deplacer le JOUEUR et du",30,
160:OUTPUT"bouton FIRE pour lancer la BOULE",20,130
 240   PEN1:OUTPUT"- HECTOR fait les comptes et",20,1
00:OUTPUT"donne le CLASSEMENT de la PARTIE",20,70:PE
N3:OUTPUT"* *   B O N N E   C H A N C E   * *",24,40:PE
N2:OUTPUT"Appuyer sur FIRE pour JOUER",40,12
 250   IF FIRE(0)=0 THEN GOTO250 ELSE GOTO260
 260   CLEAR:WIPE:COLOR 4,7,1,3
 270   GOSUB1880
 280   GOSUB1580
 290   GOSUB1880
 300   GOSUB1720
 310   COLOR 4,7,1,3
 320   ' Debut du Jeu
 330   FOR M=1 TO 6
 340   FOR W= 1 TO NJ
 350   IF W=1 THEN COLOR 1,7,0,3
 360   IF W=2 THEN COLOR 0,7,1,3
 370   IF W=3 THEN COLOR 1,7,4,3
 380   IF W=4 THEN COLOR 4,7,1,3
 390 X=X(W)+20*(M-1)+60*(M>3):Y=Y(W)+44*(M>3)
 400   S(W)=0:IF NJ >1 THEN FOR J=1 TO 4:PEN0:OUTPUT
"*",X+4,Y-18:LASER:PAUSE.2:PEN2:OUTPUT"*",X+4,Y-18:S
IREN:PAUSE.2:NEXT:HUSH
 410   GOSUB930
 420   FOR Q=210 TO 20 STEP-2:INK1:BOX147 ,Q,149,Q-4:
TONE 80 ,2 :INK0:BOX 147,Q,149,Q-4:NEXT
 430   FOR L=1 TO 3
 440   PEN2:OUTPUT"BOULE No:",90,224:INK1:BOX144,224,
156,212:PEN0:OUTPUT L,138,224
 450   S1=0 :IF L=1 AND NJ >1 THEN BELL
 460   GOSUB1100
 470   GOSUB1290
 480   GOSUB1470
 490   S(W)=S1+S(W)
 500   INK1:IF S1=10 THEN BOX80,230,162,210:PEN0:OUTP
UT "STRIKE",102,224:FLASH 1,14:TONE51,200:TONE80,400
:TONE63,300:TONE59,400:TONE51,200:PEN1:OUTPUT "STRIK
E",102,224
 510   INK1:IF L=2 AND S(W)=10 THEN BOX80,230,162,210
:PEN0:OUTPUT "SPARE",102,224:FLASH 2,12:TONE 63,200:
TONE71,400:TONE59,200:TONE80,300:TONE51,400:PEN1:OUT
PUT "SPARE",102,224
 520 INK1:IF L=3 AND S(W)=10 THEN BOX80,230,162,210:
PEN2:OUTPUT "MANQUE ",100,228:OUTPUT "D'ENTRAINEMENT
",80,218:SOUND3,30:PAUSE 2:HUSH:INK 1:BOX 80,230,162
,210
 530 INK1:IF L=3 AND S(W)<10 THEN BOX80,230,162,210:
PEN2:OUTPUT "CAS DESESPERE",80,224:SOUND0,24844:PAUS
E 2:HUSH:INK1:BOX 80,230,162,210
 540   IF L<3 AND S(W)=10 THEN GOSUB930
 550   IF L=2 AND S(W)=20 THEN GOSUB930
 560   IF L<3 THEN X =148:FOR Q=210 TO 26 STEP-2:INK1
:BOXX-1,Q,X+1,Q-4:TONE 131,3 :INK0:BOX X-1,Q,X+1,Q-4
:NEXT
 570   INK 0:BOX 78,30,162,10
 580   NEXT
 590 X=X(W)+20*(M-1)+60*(M>3):Y=Y(W)+44*(M>3)
 600   T(W)=T(W)+S(W)
 610 PEN3:OUTPUT"*",X+4,Y-18:PEN0:OUTPUT T(W),X-8 ,Y
-20
 620   NEXT:NEXT
 630   TONE155,100:TONE208,100:TONE155,200:TONE185,30
0:TONE208,200:TONE185,100:TONE120,200:TONE155,100:TO
NE185,300:TONE208,100:TONE155,500
 640   'Classement de la partie
 650   WIPE :COLOR0,1,6,3:FOR I=1TONJ:N$(I)=N$(I)+"
 "+ STR$(T(I)):NEXT
 660   FOR I=1 TO NJ-1
 670   FOR J=I+1 TO NJ
 680   IF T(J)>T(I) THEN SWAP T(J),T(I)
 690   NEXT:NEXT
 700   FOR I=1 TO NJ-1
 710   FOR J=I+1 TO NJ
 720    B$(J)=RIGHT$(N$(J),3):B$(I)=RIGHT$(N$(I),3)
 730   IF VAL (B$(J)) >VAL(B$(I))THEN SWAP N$(J),N$(I
)
 740 NEXT:NEXT
 750 PEN2:OUTPUT"RESULTATS de la PARTIE",56,210: PEN
3:OUTPUT"Clast",50,180:OUTPUT"Noms",100,180:OUTPUT"P
oints",154,180
 760   CURSOR 9 ,150
 770   FOR R=1 TO NJ
 780   PEN2:PRINT TAB(8)R;:PEN1:PRINT TAB(14)LEFT$(N$
(R),9);:PEN3:PRINT TAB(26)T(R)
 790 PRINT:NEXT
 800   TONE100,600:TONE95,200:TONE73,400:TONE100,400:
TONE73,200:TONE89,200:TONE100,400:TONE73,400:TONE89,
800:TONE100,500:TONE73,1000:TONE89,400
 810   PEN1: OUTPUT"UNE AUTRE PARTIE ?...",60,40:GOTO
830
 820   PEN0:OUTPUT CHR$(42),XB,H:PEN 2:XB=XD:RETURN
 830 H=20:XD=110:XB=110:PEN2:OUTPUT"OUI        NON",90,
20
 840 PEN 3:OUTPUT CHR$(42),XB,20:PEN3
 850   IF FIRE(0)=1 THEN GOTO890
 860   IF JOY(0)=0 ELSE IF JOY(0)=1 THEN XD=100:ELSE
IF JOY(0)=2 THEN XD=120:ELSE GOTO840
 870   GOSUB820
 880   GOTO840
 890   IF XB=100 THEN WIPE:GOTO70
 900   IF XB=120 THEN WIPE:PEN 2:OUTPUT"F I N",100,11
0:R$=INSTR$(1)
 910   IF XB=110 THEN GOTO840
 920   END
 930 'position des quilles
 940 C1=1:C2=2:C3=3
 950 FOR J=0TO3
 960 Y=180 +8*J
 970 X=119+3*J
 980 FOR I=0TOJ
 990 GOSUB1030
 1000 X=X-6
 1010   NEXT:NEXT
 1020 RETURN
 1030 'Dessin Quilles
 1040 INKC1:PLOT X,Y
 1050 INKC2:LINEX-1,Y-1,X+1,Y-1
 1060 INKC1:PLOTX,Y-2
 1070 INKC3:BOXX-1,Y-2,X+2,Y-6
 1080 INKC3:PLOTX,Y-7
 1090 RETURN
 1100 'Dessin Joueur
 1110   X=140:Y=20:JO=1
 1120 INK0:BOX X-1,Y+2,X+11,Y-17
 1130 INK2:BOX X+2,Y,X+5,Y-2
 1140 INK2:PLOTX+3,Y-3
 1150 INK1:BOX X+1,Y-3,X+6,Y-11
 1160 INK3:PLOT X+3,Y+1
 1170 INK3:LINEX+4,Y-12,X+4,Y-20
 1180 INK3:LINEX+2,Y-12,X+2,Y-20
 1190 INK2:LINEX,Y-5,X,Y-10
 1200 INK2:LINEX+6,Y-5,X+6,Y-12
 1210 INK1:BOX X+7,Y-11,X+10,Y-14
 1220   ' Deplacement Joueur
 1230   IF JO=0 THEN GOTO1270
 1240   IF JOY(0)=2 THEN X=X+1:IF X<=150 THEN GOTO112
0 ELSE X=150:GOTO1120
 1250   IF JOY(0)=1 THEN X=X-1:IF X>=80  THEN GOTO112
0 ELSE X=80:GOTO1120
 1260   IF FIRE(0)=0 THEN GOTO1120
 1270   X1=X+7:JO=0
 1280   RETURN
 1290 ' Lancement boule
 1300   A=ABS( X1-120)*50
 1310   IF X1>108 AND X1<132 THEN D= A:ELSE D=20
 1320   IF D=20THEN P= 210:GOTO1370
 1330   IF D <150 THEN P= 172:GOTO1370
 1340   IF D <400 THEN P=180:GOTO1370
 1350   IF D <550 THEN P=194:GOTO1370
 1360   P=172
 1370   FOR Y= 20 TO 28  STEP 4:GOSUB1120
 1380 INK0: IF Y<> 20  THEN BOX X,Y-16,X+10,Y-22
 1390   NEXT
 1400 INK0: BOX X1,13,X1+4,17:INK 3:BAR 0,230,2
 1410 IF X1<94 OR X1>142 THEN FOR Y=10TO10:ELSE  FOR
Y=40  TO P STEP1
 1420   INK 1: BOX X1-1,Y,X1+2,Y-4
 1430   TONE 200,2
 1440   INK 0 : BOX X1-1,Y,X1+2,Y-4
 1450   NEXT
 1460 RETURN
 1470 ' suppression des quilles
 1480   IF X1<108 OR X1> 130 THEN GOTO1230
 1490 K=9 :C1=0:C2=0:C3=0
 1500   FOR J= 0 TO 3
 1510   Y=180+8*J
 1520   X=119+3*J
 1530   FOR I= 0 TO J
 1540 PO=POINT(X ,Y-6):IF ((2^K) AND D)= 0 AND PO=3
THEN GOSUB1030:BEEP:BELL:S1=S1+1
 1550   X=X-6:K=K-1
 1560   NEXT:NEXT
 1570   RETURN
 1580 'presentation
 1590   GOSUB930
 1600   X=113:Y=20
 1610   GOSUB1120
 1620   GOSUB1290
 1630   GOSUB1470:PAUSE1:TONE208,200:TONE165,100:TONE
208,200:TONE 155,100:TONE185,300:TONE208,100:TONE136
,200:TONE 185,300:TONE120,200:TONE155,400
 1640   WIPE:COLOR4,7,1,3:STANDARD
 1650 CURSOR20,120:PEN3:INPUT "  NOMBRE de JOUEURS (
1 A 4)";NJ
 1660   IF NJ <1 OR NJ >4 THEN GOTO1640
 1670   WIPE:PRINT CHR$(16):INK2:BOX16,192,222,58:INK
3:BOX18,190,220,60
 1680   FOR J= 1 TO NJ
 1690 Z=Z+20:CURSOR20,180-Z :PEN0:PRINT " NOM du JOU
EUR No";J;":";:PEN3:INPUT "";N$(J):PRINT:PRINT:NEXT
 1700   WIPE
 1710   RETURN
 1720   'preparation des tableaux
 1730 STANDARD:COLOR 4,7,1,3
 1740   DATA 190,10,190,174,98,10,98,174
 1750   FOR J=1 TO NJ
 1760   READ Y (J),X (J)
 1770   INK 0:BOX X (J)-4,Y (J)+6,X (J)+57,Y (J)-76
 1780   FOR I=1 TO 6
 1790   X =X (J)+20*(I-1 )+60*(I>3):Y =Y (J)+44*(I>3)

 1800 INK 3:BOX X -3,Y +3,X +16,Y -30
 1810   INK 1:BOX X -2,Y +2,X +8,Y -10
 1820   PEN2:OUTPUT MID$(STR$(I),2,1),X ,Y
 1830   NEXT
 1840   PEN3:OUTPUT N$(J),X (J),Y (J)-33
 1850   NEXT
 1860   RETURN
 1870 'Trace Terrain de Jeu
 1880 INK2:BOX 0,20,90,200:BOX150,20,240,200:INK1:BO
X 0,200,240,230:INK0:BOX 90,200,150,210:BOX78,29,162
,4:INK3:BAR 0,230,2:BAR 90,146,30:LINE 146,210,146,3
0:LINE90,210,90,30
 1890 SPECIAL: PEN2: OUTPUT "BOWLING",2,1:OUTPUT "BO
WLING",21,1
  1900 RETURN
```



FICHIER EN B3X

Suite de la page 69

```
 125 IFIN=0THENGOTO5
 126 WIPE:INK1: BOX20,220,220,4: INK0:BOX22,218,218,
6: INK1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218
,218,194
 127 SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PAPER3:PEN1: OUTPUT"LISTE
R  SUR  ECRAN",6,1:PAPER1:PEN3: OUTPUT"M",24,3: SCAL
E1,1:PAPER0:PEN2:OUTPUT"RETOUR AU MENU",4,6:OUTPUT"D
EBUT DU LISTING No",4,10:PEN1:STANDARD:HOME:CURSOR19
0,146:INPUTN1:PEN0:CURSOR190,146:PRINTN1:PEN2
 128 SPECIAL:HOME:PEN0:OUTPUT"DEBUT DU LISTING No",4
,10:PEN3:OUTPUT"No DERNIERE FICHE: ",4,22:PEN1:OUTPU
T NB,23,22:PEN2:OUTPUT"FIN DU LISTING No",4,10:PEN1:
STANDARD:CURSOR190,146:INPUTN2
 129   INK0: BOX174,150,210,120:PEN2:SPECIAL:OUTPUT"A
DRESSE Tapez-->  A",4,14:PEN1:STANDARD
 130 SPECIAL:HOME:PEN2:SPECIAL:OUTPUT"COMPLET tapez-
->  C",4,16:PEN1:STANDARD:CURSOR80,80:INPUTKA$:PEN2
 131 SCREEN24,186,194,174:CLS0
 132 FORI=N1 TO N2
 133 PRINT
 134 PRINTI;:PRINT" ";:PRINTA$(I)+B$(I)
 135 PRINTC$(I)+D$(I)
 136 PRINTE$(I)+F$(I)
 137 PAUSE1
 138 IFKA$="A"THEN PRINT"------------------------"
 139 IFKA$="A"THENNEXT:GOTO144
 140 PRINTG$(I);:PRINTH$(I)
 141 PRINTI$(I)+J$(I)
 142 PRINT"------------------------"
 143 PRINT:PAUSE.6:NEXT
 144 PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE":A$=INSTR$(1):GOTO5
 145 'lister sur imprimante
 146 IFIN=0THENGOTO5
 147 WIPE:INK1: BOX20,220,220,4: INK0:BOX22,218,218,
6: INK1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218
,218,194
 148 SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PAPER3:PEN1: OUTPUT"LISTE
R SUR IMPRIMANTE",4,1:PAPER1:PEN3: OUTPUT"M",24,3: S
CALE1,1:PAPER0:PEN2:OUTPUT"RETOUR AU MENU",4,6:OUTPU
T"DEBUT DU LISTING No",4,10:PEN1:STANDARD:HOME:CURSO
R190,146:INPUTN1:PEN0:CURSOR190,146:PRINTN1:PEN2
 149 SPECIAL:HOME:PEN0:OUTPUT"DEBUT DU LISTING No",4
,10:PEN3:OUTPUT"No DERNIERE FICHE: ",4,22:PEN1:OUTPU
T NB,23,22:PEN2:OUTPUT"FIN DU LISTING No",4,10:PEN1:
STANDARD:CURSOR190,146:INPUTN2
 150   INK0: BOX174,150,210,120:PEN2:SPECIAL:OUTPUT"A
DRESSE Tapez-->  A",4,14:PEN1:STANDARD
 151 SPECIAL:HOME:PEN2:SPECIAL:OUTPUT"COMPLET tapez-
->  C",4,16:PEN1:STANDARD:CURSOR80,80:INPUTKA$:PEN2
 152 SCREEN24,186,194,174:CLS0:FOR I=N1TON2:PRINT/3
 153 PRINT/3"--------------"
 154 PRINT/3" FICHE No: ";:PRINT/3(I)
 155 PRINT/3"--------------":PRINT/3
 156 PRINT
 157 PRINT/3;A$(I);:PRINT/3;B$(I)
 158 PRINT/3;C$(I);:PRINT/3;D$(I)
 159 PRINT/3;E$(I);:PRINT/3;F$(I)
 160 IF KA$="A" THENGOTO165
 161 PRINT/3"Téléphone: ";G$(I);:PRINT/3"  INFO 2: "
;:PRINT/3;H$(I)
 162 PRINT/3"INFO 2: ";:PRINT/3I$(NB)
 163 PRINT/3"INFO 3: ";:PRINT/3J$(NB)
 164 PRINT/3"--------------":PRINT/3
 165 PAUSE.6:NEXT:PRINT/3
 166 PRINT:PRINT"tapez une touche":A$=INSTR$(1):GOTO
5
 167 'FICHE A MODIFIER
 168 IFIN=0THENGOTO5
 169 RE=1
 170 WIPE:INK1: BOX20,220,220,4: INK0:BOX22,218,218,
6: INK1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218
```

Suite page 71

PLANE

COMMODORE 64

Protégez votre base navale, de la sournoise agression impérialiste de 25 avions ennemis.

Michel BERTRAND

Mode d'emploi :

Votre joystick branché dans le port 1, tirez à vue.

```
1 REM TOTAL DATA DECOR      =48090
2 REM TOTAL DATA VISEUR     = 2730
3 REM TOTAL DATA EXPLOSION =  724
4 REM TOTAL DATA BOMBES     = 4011
5 REM TOTAL DATA AVION      = 4744
6 REM TOTAL DATA HELICO     = 3102
7 REM                       --------
8 REM              TOTAL    =63409
49
50 REM VARIABLES
51 DA=1600:CC=53280:CF=53281:DE=54
272:DIMS(5)
52 V=53248:RE=2040:S(1)=192:S(2)=1
93:S(3)=194:S(4)=195:S(5)=196
53 XV=170:YV=110:JO=56321:A=1
54 VO=54296:AD=54277:SR=54278:FB=5
4272
55 FH=54273:BB=54276:S1=0:POKE808,
225
60 GOSUB500
68 :
69 REM  DESSIN DU DECOR
70 POKECC,0:POKECF,14:PRINT"J"
71 PRINT"■■■■■■■■■UN INSTANT, JE P
REPARE LE JEU"
72 FORF=1TO131:READP:READQ:READR
73 P1=P+DA:POKEP1,Q:POKEP1+DE,R:NE
XT
74 FORF=1904 TO 1933:POKEF,160:POK
EF+DE,5:NEXT
75 FORF=1934 TO 1943:POKEF,227:POK
EF+DE,6:NEXT
76 FORF=1944 TO 2023:POKEF,160:POK
EF+DE,5:NEXT
80 REM SPRITES
81 FOR F=12288TO12606:READQ
82 POKEF,Q:NEXT
83 FORF=1TO5:POKERE+(F-1),S(F):NEX
T
84 POKEV+39,11:POKEV+40,9:POKEV+42
,0:POKEV+43,0:POKEV+41,2
85 PRINT"■■■■■
                ":PRINT""
86 POKEV+29,2:POKEV+28,4:POKEV+37,
7:POKEV+38,2
87 POKEV,XV:POKEV+1,YV
88 FORF=54272 TO 54296:POKEF,0:NEX
T
89 REM DEBUT DE PARTIE
90 NA=0:SC=0:PA=0:BN=600:POKECC,0
91 POKE781,23:POKE782,2:POKE783,0:
SYS 65520
92 PRINT"■POINTS■■     ■";TAB(16)"■
AVIONS■■■";TAB(30)"BOMBES■"
99 REM +++++++ DEROULEMENT DE PART
IE ++
100 M=0:K=255:POKEV+16,0:POKEV+21,
1:B=INT(RND(1)*2)+1
101 H=INT(RND(1)*120)+50:POKEV+31,
0
102 Z=INT(RND(1)*15)+6:POKEV+39,11
103 W=INT(RND(1)*2)+1
104 POKE781,23:POKE782,2:POKE783,0
:SYS 65520
105 IFSC<=0THENSC=0
107 PRINT"■POINTS      ■■■■■■"SC;TAB
(16)"■AVIONS■"PA;TAB(30)"■BOMBES■"
NA
108 PA=PA+1:IF PA=26 OR NA=6 THEN
400
109 ONWGOSUB200,210
110 M=M+Z:IFM>=K THEN 300
111 POKEVO,15:POKEFB,227:POKEFH,22
:POKEBB,129:POKEBB,128
113 POKEV+U,M:POKEV+I,H
114 POKEV,XV:POKEV+1,YV:POKEV+21,A
+1
115 IF NOTPEEK(JO)AND16THEN220
116 IF(NOTPEEK(JO)AND1)THENYV=YV-3
117 IF(NOTPEEK(JO)AND2)THENYV=YV+5
119 IFYV>150 THENPOKEV+39,1
120 GOTO110
200 U=6:I=7:A=8
201 RETURN
210 U=8:I=9:A=16
211 RETURN
220 IF(XV+12)<MTHENPOKEV+30,0
221 IF PEEK(V+30)ANDATHEN230
225 GOTO110
230 POKEV+4,M:POKEV+5,H
233 PT=20-(ABS(XV-M)):SC=SC+PT
234 POKEV+21,5:FORF=15TO0STEP-1:PO
KEVO,F:POKEAD,14:POKESR,39:POKEFB,
75
235 POKEFH,34:POKEBB,129:FORT=0TO5
0:NEXTT
236 NEXTF:POKEBB,128:POKE21,1
237 POKEV+30,0:POKEAD,0:POKESR,0:G
OTO100
300 IFK>=255THEN310
301 GOTO350
310 M=0:K=63:POKEV+16,A:GOTO110
350 IFB=1 THEN 100
351 DO=INT(RND(1)*60)+1:DE=INT(RND
(1)*50)+5
352 POKEVO,15:POKEAD,15:POKESR,36:
POKEFB,210:POKEFH,172:POKEBB,33
356 FORG=H TO225STEP5:POKEV+2,BO:P
OKEV+3,G:POKEV+21,3:POKEV+16,2
357 IF PEEK(V+31)AND2 THEN 360
358 NEXT:POKEV+31,0:GOTO100
360 POKECF,4:POKEV+21,1:FORF=15TO0
STEP-2:POKEVO,F
361 POKEAD,14:POKESR,39:POKEFB,147
:POKEFH,8
362 POKEBB,129:FORT=0TO400:NEXT:NE
XT
363 POKEBB,128:POKEAD,0:POKESR,0
365 NA=NA+1:SC=SC-DE:BN=BN-100:POK
ECF,14:GOTO100
400 POKEV+21,0:POKE781,2:POKE782,7
:POKE783,0:SYS65520:POKECC,2
401 PRINT"■**** PARTIE TERMINEE *
***"
402 PRINT"■■■■■■■■──────────────
──────────────":SC=SC+BN
403 PRINT"■■■■■BONUS :■"BN;TAB(20)
"■SCORE FINAL :■"SC
404 PRINT"■■■VOULEZ VOUS AMELIORE
R VOTRE SCORE ?":IF SC>S1 THENS1=S
C
405 PRINT"■■■■MEILLEUR JEU POUR L
E MOMENT :"S1
409 PRINT:PRINT"■■■■■■■■■■■SI OUI
PRESSEZ 'F1'
410 FORT=0 TO 4000:IF PEEK(203)=4T
HEN450
411 NEXT:SYS64738
450 PRINT:PRINT"■■■■■■■■■■■OK ON R
ECOMMANCE "
451 PRINT"■":FORT=0TO10
452 PRINT"
                ":NEXT
453 FORT=0TO2000:NEXT:GOTO90
500 REM  PRESENTATION
505 PRINT"■■":POKECC,4:POKECF,4
510 PRINTTAB(11)"           —+—"
511 PRINTTAB(11)"           ■■■"
512 PRINTTAB(11)"■■■■    ●    ■■■■
■■"
513 PRINTTAB(11)"  OO     ■■■     OO
"
514 PRINTTAB(11)"           ●"
515 PRINTTAB(10)"■■■■■  ■ ■ ■   ■
  ■ ■ ■■■"
516 PRINTTAB(10)"■ ■ ■ ■ ■ ■   ■ ■
  ■ ■■ ■"
517 PRINTTAB(10)"■   ■ ■ ■   ■   ■
  ■■ ■■"
518 PRINTTAB(10)"■ ■   ■ ■   ■ ■ ■
  ■ ■ ■"
519 PRINTTAB(10)"■ ■   ■   ■ ■ ■ ■
  ■ ■ ■■■"
520 PRINTTAB(7)"■*****************
*********"
521 PRINT"■■■■■■■■■■■■..BERTRAND M
ICHEL.."
522 PRINT"■■■■■■■■■■POUR COMMENCER
 PRESSEZ 'F1'"
525 IFPEEK(203)=4 THEN 530
526 POKEVO,15:POKEFB,227:POKEFH,22
:POKEBB,129:POKEBB,128:GOTO525
530 FORF=15 TO0STEP-2:POKEVO,F:POK
EAD,14:POKESR,39:POKEFB,147:POKEFH
,8
531 POKEBB,129:FORT=0 TO 400:NEXT:
NEXT
532 POKEBB,128:RETURN
550 END
8898 REM  DATA DECOR
9000 DATA-37,94,0,2,112,9,3,113,9,
4,110,9,34,111,1
9001 DATA35,111,1,36,111,1,42,103,
9,43,102,9,44,116,9
9002 DATA74,91,1,75,91,1,76,91,1,8
2,103,9,83,102,9
9003 DATA84,116,9,114,91,1,115,91,
1,116,91,1,122,103,9
9004 DATA123,102,9,124,116,9,140,9
1,11,146,233,2,147,160,2
9005 DATA148,160,2,149,160,2,150,2
23,2,154,91,1,155,91,1
9006 DATA156,91,1,158,88,2,162,103
,9,163,102,9,164,116,9
9007 DATA180,66,11,186,236,9,187,2
36,9,188,236,9,189,236,9
9008 DATA190,160,9,194,91,1,195,91
,1,196,91,1,198,215,15
9009 DATA201,233,2,202,223,2,203,1
02,9,204,116,9,205,233,2
9010 DATA206,160,2,207,160,2,208,2
23,2,217,91,11,219,189,11
9011 DATA220,91,11,221,208,11,224,
248,8,225,248,8,226,236,9
9012 DATA227,236,9,228,227,8,229,2
27,8,230,227,8,231,81,3
9013 DATA233,81,3,234,91,1,235,91,
1,236,91,1,237,233,2
9014 DATA238,160,15,239,223,2,240,
81,3,241,229,15,242,231,15
9015 DATA243,102,9,244,81,3,245,23
6,15,246,236,15,247,236,15
9016 DATA248,81,3,250,81,3,252,81,
3,255,70,11,256,123,11
9017 DATA257,66,11,258,108,11,259,
215,11,260,215,11,261,215,11
9018 DATA262,123,11,263,108,11,264
,160,15,265,251,15,266,236,9
9019 DATA267,236,9,268,160,15,269,
251,15,270,251,15,271,66,0
9020 DATA272,100,0,273,66,0,274,10
7,1,275,193,2,276,91,1
9021 DATA277,225,15,278,251,15,279
,97,15,280,66,0,281,229,15
9022 DATA282,231,15,283,102,9,284,
66,0,285,236,15,286,236,15
9023 DATA287,236,15,288,66,0,289,1
00,0,290,66,0,291,100,0
9024 DATA292,66,0,293,108,0,295,95
,11,296,149,11,297,147,11
9025 DATA298,247,11,299,247,11,300
,247,11,301,247,11,302,247,11,303,
254,11
9028 REM  VISEUR
9030 DATA0,8,0,0,8,0,0,127,0,0,255
,128,1,136,192
9031 DATA3,8,96,6,0,48,12,0,24,12,
0,24,12,0,24,255,0,255
9032 DATA12,0,24,12,0,24,6,0,48,3,
8,96,1,201,192,0,255,128
9033 DATA0,62,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,
0
9048 REM  EXPLOSION
9050 DATA0,84,0,0,84,0,0,68,0,0,12
4,0,0,124,0
9051 DATA0,56,0,0,56,0,0,0,0,0,56,
0,0,56,0,0,16,0
9052 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
9053 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
9054 DATA0,0,0,0,0
9058 REM BOMBE
9060 DATA80,0,3,128,32,0,66,82,72,
72,144,130,41,72,64
9061 DATA82,20,32,72,146,64,9,40,8
4,148,168,160,34,42,72
9062 DATA8,168,130,37,72,144,18,16
2,36,18,85,8,8,32,64
9063 DATA37,66,148,148,136,32,41,3
3,72,4,9,18
9064 DATA1,33,16,4,0,64
9068 REM AVION
9070 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,255,2
24,0,16,64
9071 DATA192,16,68,192,20,228,255,
255,228,63,255,252
9072 DATA7,255,228,0,255,228,128,1
6,228,0,16,64
9073 DATA0,127,224,0,0,0,0,0,192,0
,0,192,0,0,0
9074 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
9078 REM  HELICO
9080 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,7,2
55,252,0,4,0
9081 DATA16,127,128,32,15,240,127,
255,136,159,255,122
9082 DATA3,255,130,0,31,252,0,4,8,
0,31,252,0,0,0
9083 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
9084 DATA0,0,0,0,0,0
```

FICHIER EN B3X

HECTOR

Suite de la page 70

```
,218,194
 171 N3=0:SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PAPER3:PEN1: OUTPUT"
MODIFICATION",8,1:PAPER1:PEN3: OUTPUT"0",24,3: SCALE
1,1:PAPER0:PEN2:OUTPUT"RETOUR AU MENU",4,6:OUTPUT"NU
MERO DE FICHE",4,10:PEN1:STANDARD:HOME:CURSOR190,146
:INPUTN3:PEN0:CURSOR190,146:PRINTN3:PEN2
 172 IFN3=0 OR N3>NB THENGOTO5:ELSEGOTO56
 173 'TROUVER UNE FICHE
 174 IFIN=0THENGOTO5
 175 WIPE:INK1: BOX20,220,220,4: INK0:BOX22,218,218,
6: INK1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218
,218,194:SCREEN24,190,194,174
 176 F3=0:SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PAPER3:PEN1: OUTPUT"
RECHERCHE",9,1:PAPER1:PEN3: OUTPUT"0",24,3: SCALE1,1
:PAPER0:PEN2:OUTPUT"RETOUR AU MENU",4,6:PEN3:CURSOR4
,8:PRINT"PAR ";:PRINTT$(0);:PEN2:PRINT"      1"
 177  PEN3:CURSOR4,10:PRINT"PAR ";:PRINTT$(1);:PEN2:
PRINT"   2"
 178  PEN3:CURSOR4,12:PRINT"PAR ";:PRINTT$(2);:PEN2:
PRINT"3"
 179  PEN3:CURSOR4,14:PRINT"PAR ";:PRINTT$(3);:PEN2:
PRINT"  4"
 180  PEN3:CURSOR4,16:PRINT"PAR ";:PRINTT$(4);:PEN2:
PRINT" 5"
 181  PEN3:CURSOR4,18:PRINT"PAR ";:PRINTT$(5);:PEN2:
PRINT"    6"
 182  PEN3:CURSOR2,22:PRINT"DERNIER NO LISTE: ";:PRI
NTNB;:YY=0
 183 STANDARD:CURSOR180,20:AI$=INSTR$(1):AI=VAL(AI$)

 184 ONAI-1 GOTO5,185,193,201,209,217,225
 185 'RECHERCHE/ NOM
 186 CLS: NN$="                ":CURSOR30,20:RECTIF
YNN$
 187 FORI=1TONB
 188 IFNN$=A$(I)THENGOSUB241
 189 NEXT
 190 IFYY=0THENPRINT"Il n'y a pas de fiche ' ce nom"
:PAUSE1
 191 PAUSE2
 192 GOTO5
 193 'RECHERCHE/ PRENOM
 194 CLS: NN$="          ":CURSOR30,20:RECTIFYNN$
 195 FORI=1TONB
 196 IFNN$=B$(I)THENGOSUB241
 197 NEXT
 198 IFYY=0THENPRINT"Il n'y a pas de fiche ' ce nom"
:PAUSE1
 199 PAUSE2
 200 GOTO5
 201 'RECHERCHE/ NUMERO DE L'ADRESSE
 202 CLS: NN$="     ":CURSOR30,20:RECTIFYNN$
 203 FORI=1TONB
 204 IFNN$=C$(I)THENGOSUB241
 205 NEXT
 206 IFYY=0THENPRINT"Il n'y a pas de fiche ' ce nom"
:PAUSE1
 207 PAUSE2
 208 GOTO5
 209 'RECHERCHE/ ADRESSE SANS NUMERO
 210 CLS: NN$="                    ":CURSOR30,20:R
ECTIFYNN$
 211 FORI=1TONB
 212 IFNN$=D$(I)THENGOSUB241
 213 NEXT
 214 IFYY=0THENPRINT"Il n'y a pas de fiche ' ce nom"
:PAUSE1
 215 PAUSE2
 216 GOTO5
 217 'RECHERCHE/ CODE POSTAL
 218 CLS: NN$="     ":CURSOR30,20:RECTIFYNN$
 230 IFYY=0THENPRINT"Il n'y a pas de fiche ' ce nom"
:PAUSE1
 231 PAUSE2
 232 GOTO5
 233 'RECHERCHE/ TELEPHONE
 234 NN$="              ":CURSOR30,20:RECTIFYNN$:RETUR
N
 235 FORI=1TONB
 236 IFNN$=G$(I)THENGOSUB241
 237 NEXT
 238 IFYY=0THENPRINT"Il n'y a pas de fiche ' ce nom"
:PAUSE1
 239 PAUSE2:GOTO5
 240 NN$="                  ":CURSOR30,20:RECTIFYNN$:
RETURN
 241 YY=1:PRINT"IMPRIMANTE->3 ou ECRAN->1":INPUTIM:P
RINT/IM"Numéro: ";I:PRINT/IM"NOM: ";A$(I);B$(I):PRIN
T/IM;C$(I);D$(I):PRINT/IM;E$(I);F$(I):PRINT/IM"Télép
hone: ";G$(I):PRINT/IM;H$(I):PRINT/IM;I$(I):PRINT/IM
;J$(I)
 242 PEN3:PRINT"--------------------":PRINT:PEN1:PRIN
T"POUR ARRETER TAPER F":PEN2
 243 K$=INKEY$(255):IFK$="F"THENGOTO5:ELSERETURN
 244 'EFFACER LE FICHIER
 245 IFIN=0THENGOTO5
 246 INK1: BOX20,220,220,4: INK0:BOX22,218,218,6: IN
K1:BAR20,220,192: BAR20,220,190:INK3: BOX22,218,218,
194
 247 SPECIAL:HOME:SCALE1,2:PEN1: OUTPUT" EFFACEMENT
DU FICHIER",4,1:PEN3: OUTPUT"ETES VOUS SUR ?",4,4:A$
=INSTR$(1):IFA$="O"THEN CLEAR:ELSEGOTO5:GOTO5
 219 FORI=1TONB
 220 IFNN$=E$(I)THENGOSUB241
 221 NEXT
 222 IFYY=0THENPRINT"Il n'y a pas de fiche ' ce nom"
:PAUSE1
 223 PAUSE2
 224 GOTO5
 225 'RECHERCHE/ VILLE
 226 NN$="                    ":CURSOR30,20:RECTIF
YNN$
 227 FORI=1TONB
 228 IFNN$=F$(I)THENGOSUB241
 229 NEXT
```

8 AFTER 8

COMMODORE 64

Donnez de l'effet a vos programmes, par quelques sympathiques lutins.

Pascal GAUTIER

Mode d'emploi :
Cet utilitaire permet l'affichage simultané de 16 sprites. La programmation de ces derniers est identique à celle utilisée pour les sprites d'origine (chapitre 6 du manuel); seul les pointeurs seront à modifier comme indiqué dans les lignes.

```
0 REM**************
1 REM# 8          **
2 REM# AFTER      **
3 REM# 8          **
4 REM**************
5
6 POKE53265,0
10 REM CE PROGRAMME A ETE CONCU PA
R
11 REM      PASCAL GAUTIER (C) PJ
F
12 REM
13 REM VOUS DISPOSEZ DE 2#8 SPRIT
ES -
14 REM INFORMATIONS SUR LES 8 PREM
IERS
15 REM NVELLE ADRESSE VIC #43248.
16 REM ORDONNEE MAXIMALE: 103
17 REM AU DELA.AFFICHAGE NON CARTE
SIEN
18 REM VOIRE NUL.
19 REM PU LIEU DE FAIRE 'POKE 5326
9,1'.
20 REM TAPER'POKE 43269,1'.
21 REM ADRESSES POINTEURS #2030-20
37
22 REM INFORMATIONS SUR 8 AUTRES:
24 REM NVELLE ADRESSE VIC +63248
25 REM ORDONNEE MAX: 255
26 REM ORDONNEE MIN: 153
27 REM EN DESSOUS.PAS D'AFFICHAGE
28 REM PU LIEU DE FAIRE POKE 53248
,190.
29 REM TAPER 'POKE 63248,190'.
30 REM ADRESSES POINTEURS +820-827
31 REM
32 REM
33 REMAROUE IMPORTANTE: TOUT SPRIT
E PEUT   TRAVERSER L'ECRAN HORIZON
TALEMENT
34 REM      MAIS AUCUN NE POURRA LE
 FAIRE      VERTICALEMENT.
35 REM
36 REM IL EST NORMAL QUE LE CURSEU
R          SOIT ANIME PLUS RAPID
EMENT.
37
38 REM POUR DESACTIVER LA TOUCHE S
TOP
39 REM  NE PAS FAIRE 'POKE788,52'P
AIS          'POKE532
06,52'
41 REM
42
43 REM APRES UN (RUN/STOP/RESTORE
 ,IL          PAUDRA FAIRE SYS 700
.
44 REM MAINTENANT,TIPEZ-EN LE MEIL
LEUR!
49
50 FOR!=0T035:READN:POKE0700+!,N:
S=S+N:NEXT IFS-3743THEN95
60 FOR!=0T07:READN:POKE53000+!,N
D=D+N:NEXT IFD-1223THEN95
70 FOR!=0T06:READN:POKE53100+!,N
L=L+N:NEXT IFL-12146THEN95
80 FOR!=0T07:READN:THEN:POKE53200
+!,N:NEXT:IFN-903THEN95
82 FOR!=0T07:POKE53280,0:POKE53281,0
92 FOR!=0T255:READN:POKE5120+!,N
 :NEXT:IFOC1T60THEN95
93 FOR!=0T031:READN:POKE52500+!,N
 :NEXT:IFNC42270THEN95
94 FOR!=0T050:POKE43248+!,0:POKE63
248+!,0:NEXT
95 PV=53269:SV=52500:SV52590:FORI
=0T03000:NEXT:SV=52559
96 FORI=0T03500:NEXT:SV=52602:SV55
9:SV=52
97 REMROUE IMPORTANTE: TOUT SPRIT
E PEUT   TRAVERSER L'ECRAN HORIZON
TALEMENT
98 REM      MAIS AUCUN NE POURRA LE
 FAIRE      VERTICALEMENT.
99 REM IL EST NORMAL QUE LE CURSEU
R          SOIT ANIME PLUS RAPID
EMENT.
100 PRINT"{CLR}{DOWN}{RVS}{RED}{SP
5}{BLK}{SP5}{RED}{SP5}{BLK}{SP5}{R
ED}{SP5}{BLK}{SP5}{RED}{SP5}{BLK}{
SP5}{RED}{SP5}{BLK}{SP5}{RED}{SP5}
{BLK}{SP5}{RED}{SP5}{BLK}{SP5}{RED
}{SP5}{BLK}{SP5}{RED}{SP5}{BLK}{SP
5}{RED}{SP5}{BLK}{SP5}{RED}{SP5}{B
LK}{SP5}{RED}{SP5}{BLK}{SP5}{RED}{
SP5}{BLK}{SP5}{RED}{SP5}{BLK}{SP5}
{RED}{SP5}{BLK}{SP5}{RED}{SP5}{BLK
}{SP5}{RED}{SP5}{BLK}{SP5
```

RING

COMMODORE 64

Savourez ici le plaisir subtil de cogner et de vous faire cogner.

Raphaël BARTHE

Mode d'emploi :

Retirer vos gants de boxe pour taper le listing et branchez le joystick dans le port 2.

```
10 GOSUB1670
20 INPUT"[ctrl] VOTRE NOM[ctrl]";N$
:A$=LEFT$(N$,3)
30 IFN$=""THEN20
40 PRINT"[ctrl]UN INSTANT SVP ..."
50 R=1:S1=0:S2=0
60 X=55:Y=185:Y2=90:X2=255
70 FORI=0TO62:READA:POKE12288+I,A:
NEXTI
80 FORI=0TO62:READA:POKE12352+I,A:
NEXTI
90 FORI=0TO62:READA:POKE12416+I,A:
NEXTI
100 FORI=0TO62:READA:POKE12480+I,A
:NEXTI
110 FORI=0TO62:READA:POKE12544+I,A
:NEXTI
120 FORI=0TO62:READA:POKE12608+I,A
:NEXTI
130 FORI=0TO5:POKE2040+I,192+I:NEX
TI
140 POKE53281,0:V=53248
150 POKEV,X:POKEV+1,Y
160 POKEV+2,X:POKEV+3,Y:POKEV+4,X2
:POKEV+5,Y2:POKEV+6,50:POKEV+7,100
170 POKEV+8,160:POKEV+9,100
180 POKEV+10,100:POKEV+11,100
190 POKE53276,PEEK(53276)OR(2↑0)
200 POKE53276,PEEK(53276)OR(2↑1)
210 POKE53276,PEEK(53276)OR(2↑2)
220 POKE53276,PEEK(53276)OR(2↑3)
230 POKE53276,PEEK(53276)OR(2↑4)
240 POKE53276,PEEK(53276)OR(2↑5)
250 POKEV+39,10:POKEV+40,10:POKEV+
41,8:POKE53285,7:POKE53286,7:POKEV
+42,8
260 POKEV+43,10:POKEV+44,8
270 POKE53277,63:POKE53271,63
280 TI$="000000":GOSUB770:POKEV+21
,5
290 REM COMMANDES
300 REM
310 JO=PEEK(56320):DI=INT(RND(1)*1
2)+1
320 PRINT"[ctrl]";"  ";A$;S1,"CBM";S2
330 IF(JOAND16)=0THENGOSUB600
340 IF(JOAND15)=7THENX=X+20
350 IF(JOAND15)=11THENX=X-20
360 IF(JOAND15)=13THENY=Y+20
370 IF(JOAND15)=14THENY=Y-20
380 IFX>=255THENX=255
390 IFX<=55THENX=55
400 IFY>=185THENY=185
410 IFY<=90THENY=90
420 ON DI GOSUB 470,500,530,560,10
60,1060,1060,1060,1060,1060,1060,1
060
430 POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+4,X2:P
OKEV+5,Y2
440 IFS1>14ORS2>4THEN1230
450 IFTI$>="000025"THENGOSUB1360
460 GOTO 310
470 REM  CBM AVANCE
480 X2=X2+20:IFX2>=255THENX2=255
490 RETURN
500 REM  CBM RECULE
510 X2=X2-20:IFX2<=55THENX2=55
520 RETURN
530 REM CBM DESCEND
540 Y2=Y2+20:IFY2>=185THENY2=185
550 RETURN
560 REM CBM MONTE
570 Y2=Y2-20:IFY2<=90THENY2=90
580 RETURN
590 DY.
600 REM  COUP
610 REM
620 POKEV+30,1
630 X1=X:Y1=Y:POKEV+2,X1:POKEV+3,Y
1:POKEV+21,6
640 IFPEEK(V+30)ANDX=X1THENGOSUB68
0:GOSUB1130:POKEV+30,0
650 IFPEEK(V+30)ANDX=X1THENGOSUB68
0:GOSUB1130
660 FORI=1TO100:NEXTI:POKEV+21,5
670 RETURN
680 REM BRUIT
690 REM
700 VL=54296:BS=54272:FV=54276:AD=
54277
710 AD=54278:HA=54273:POKEVL,15
720 POKEAD,0:POKESR,0
730 POKEFV,129:POKEBS,253:POKEHA,4
6
740 FORI=1TO25:NEXTI
750 POKEAD,0:POKESR,0:POKEFV,0:POK
EVL,0
760 POKEV+21,5:RETURN
770 REM DESSIN RING
780 REM
790 PRINT"[ctrl]"
800 PRINT"          [gfx]"
810 PRINT"          [gfx]"
820 PRINT"          [gfx]"
830 PRINT"          [gfx]"
840 PRINT"          [gfx]"
850 PRINT"          [gfx]"
860 PRINT"          [gfx]"
870 PRINT"          [gfx]"
880 PRINT"          [gfx]"
890 PRINT"          [gfx]"
900 PRINT"          [gfx]"
910 PRINT"          [gfx]"
920 PRINT"          [gfx]"
930 PRINT"          [gfx]"
940 PRINT"          [gfx]"
950 PRINT"          [gfx]"
960 PRINT"          [gfx]"
970 PRINT"          [gfx]"
980 PRINT"          [gfx]"
990 PRINT"          [gfx]"
1000 PRINT"          [gfx]"
1010 PRINT"          [gfx]"
1020 PRINT"          [gfx]"
1030 PRINT"          [gfx]";
1040 PRINT"[ctrl]                R
OUND ";R
1050 RETURN
1060 REM  COUP CBM
1070 REM
1080 X3=X2:Y3=Y2:POKEV+30,0
1090 POKEV+6,X3:POKEV+7,Y3:POKEV+2
1,9
1100 IFPEEK(V+30)ANDX3=X2THENGOSUB
680:GOSUB1180:POKEV+30,0
1110 IFPEEK(V+30)ANDX3=X2THENGOSUB
680:GOSUB1180
1120 FORI=1TO100:NEXTI:POKEV+21,5:
RETURN
1130 REM  CBM RECULE
1140 REM
1150 FORI=1TO3:POKEV+4,X2:X2=X2+10
1160 IFX2>=255THENX2=255
1170 NEXTI:S1=S1+1:RETURN
1180 REM  BOX. RECULE
1190 REM
1200 FORI=1TO4:POKEV,X:X=X-10
1210 IFX<=55THENX=55
1220 NEXTI:S2=S2+1:RETURN
1230 REM ANALYSE GAGNANT PAR KO
1240 REM
1250 IFS1>14THENX4=110:X5=190:C1=1
0:C2=8
1260 IFS2>4THENX4=190:X5=110:C1=8:
C2=10:A$="CBM"
1270 REM FIN DU JEU PAR KO
1280 REM
1290 POKEV,110:POKEV+1,125:POKEV+4
,190:POKEV+5,125:FORI=1TO500:NEXTI
1300 POKEV+8,X4:POKEV+9,125:POKEV+
10,X5:POKEV+11,125:POKEV+43,C1:POK
EV+44,C2
1310 POKEV+21,48
1320 PRINT"[ctrl]
 "
1330 PRINT"[ctrl]        VAINQU
EUR ";A$;" AU"
1340 PRINT"[ctrl]         [ctrl]";R;"[ctrl]E
ME ROUND"
1350 GOTO1570
1360 REM NOUVEAU ROUND
1370 REM
1380 PRINT"[ctrl]
 "
1390 IFR=15THEN1450
1400 X=55:Y=185:X2=255:Y2=90
1410 POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+4,X2:
POKEV+5,Y2
1420 FORI=1TO500:NEXTI
1430 R=R+1:PRINT"[ctrl]
   ROUND ";R:R1=R1+S1:R2=R2+S2
1440 TI$="000000":S1=0:S2=0:RETURN
1450 REM ANALYSE AU NOMBRE DE COUP
S
1460 REM
1470 IFR1>=R2THENX4=190:X5=110:C1=
8:C2=10:AS=20
1480 IFR2>R1THENX4=110:X5=190:C1=1
0:C2=8:AS=17
1490 REM FIN PAR NOMBRE DE COUPS
1500 REM
1510 POKEV,110:POKEV+1,125:POKEV+4
,190:POKEV+5,125:FORI=1TO500:NEXTI
1520 POKEV+8,X5:POKEV+9,125:POKEV+
44,C2
1530 POKEV+21,AS
1540 PRINT"[ctrl]
 "
1550 PRINT"[ctrl]        VAINQUE
UR ";A$;" AUX "
1560 PRINT"[ctrl]POINTS AU[ctrl]";R;"
EME ROUND"
1570 REM APPLAUDISSEMENTS
1580 REM
1590 POKEVL,10:POKEAD,190:POKESR,0
1600 POKEFV,129:POKEBS,1:POKEHA,45
1610 FORI=1TO5000:NEXTI:POKEAD,0
1620 POKESR,0:POKEFV,129:POKEFV,0
1630 POKEVL,0
1640 FORI=1TO10:GETX$:NEXTI
1650 GETX$:IFX$=""THEN1650
1660 RUN
1670 REM PRESENTATION
1680 REM
1690 POKE53248+21,0:POKE53281,0:PO
KE53280,0
1700 PRINT"[ctrl]     *** H E B D O G
I C I E L  ***"
1710 PRINT"[ctrl]            P R E S E
 N T E "
1720 PRINT"[ctrl]     [gfx]"
1730 PRINT"     [gfx]"
1740 PRINT"     [gfx]"
1750 PRINT"     [gfx]"
1760 PRINT"     [gfx]"
1770 PRINT"[ctrl]   COMMOD
ORE 64"
1780 PRINT"[ctrl]   PAR BARTH
E RAPHAEL"
1790 PRINT"[ctrl] [ctrl]TAPEZ UNE TOUCH
E POUR COMMENCER"
1800 PRINT"  [ctrl]    TAPEZ [ctrl]F1[ctrl]
POUR LA REGLE"
1810 GET X$:IFX$=""THEN1810
1820 IFX$<>CHR$(133)THENRETURN
1830 PRINT"[ctrl]            [gfx]"
1840 PRINT"              [gfx]"
1850 PRINT"              [gfx]"
1860 PRINT"[ctrl]     VOUS DEVEZ MET
TRE K.O L'ORDINATEUR"
1870 PRINT"AVANT LA FIN DES 15 ROU
NDS DE 25 SEC."
1880 PRINT"[ctrl] SI AU  BOUT  DES  15
 ROUNDS , PERSONNE";
1890 PRINT"[ctrl]N'A GAGNE , CE SERA CE
LUI QUI AURA DONNE"
1900 PRINT"LE PLUS DE COUPS QUI GA
GNERA."
1910 PRINT"[ctrl] (L'ORDINATEUR DOIT V
OUS DONNER 5 COUPS"
1920 PRINT"POUR VOUS METTRE K.O.AL
ORS QUE VOUS,VOUS";
1930 PRINT"DEVEZ LUI EN DONNER 15)
."
1940 PRINT"[ctrl]        [ctrl]  BONNE CHA
NCE !!!!"
1950 PRINT"[ctrl]       APPUYEZ SUR UN
E TOUCHE "
1960 GETX$:IFX$=""THEN1960
1970 RETURN
1980 REM SPRITES
1990 REM
2000 REM BOXEUR
2020 DATA 5,64,0,5,128,0,6,128,0
2030 DATA 6,128,0,2,0,0,10,132,0
2040 DATA 10,72,0,10,160,0,10,128,
0
2050 DATA 10,128,0,10,128,0,4,64,0
2060 DATA 4,64,0,5,64,0,2,0,0
2070 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0
2080 DATA 1,0,0,1,64,0,0,0,0
2090 REM COUP DROIT
2100 DATA 1,80,0,1,96,0,1,160,0
2110 DATA 1,160,0,0,128,0,2,170,16
5
2120 DATA 2,144,1,2,160,0,10,128,0
2130 DATA 10,128,0,10,128,0,4,64,0
2140 DATA 4,64,0,5,64,0,8,128,0
2150 DATA 8,128,0,32,32,0,32,32,0
2160 DATA 64,16,0,16,20,0,0,0,0
2170 REM ENNEMI
2180 DATA 0,1,80,0,2,80,0,2,144
2190 DATA 0,2,144,0,0,128,0,18,160
2200 DATA 0,33,160,0,10,160,0,2,16
0
2210 DATA 0,2,160,0,2,160,0,3,112
2220 DATA 0,3,112,0,3,240,0,0,128
2230 DATA 0,0,128,0,0,128,0,0,128
2240 DATA 0,0,192,0,3,192,0,0,0
2250 REM COUP DROIT
2260 DATA 0,5,64,0,9,64,0,10,64
2270 DATA 0,10,64,0,2,0,22,170,128
2280 DATA 16,6,128,0,10,128,0,2,16
0
2290 DATA 0,2,160,0,2,160,0,1,16
2300 DATA 0,1,16,0,1,80,0,2,32
2310 DATA 0,2,32,0,8,8,0,8,8
2320 DATA 0,4,4,0,20,16,0,0,0
2330 REM VAINQUEUR
2340 DATA 4,84,64,4,164,64,8,164,1
28
2350 DATA 8,164,128,8,32,128,2,170
,0
2360 DATA 0,168,0,0,168,0,0,168,0
2370 DATA 0,168,0,0,168,0,0,84,0
2380 DATA 0,84,0,0,68,0,0,136,0
2390 DATA 0,136,0,0,136,0,0,136,0
2400 DATA 0,136,0,0,68,0,0,68,0
2410 REM K.O
2420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,32,0
2470 DATA 0,32,0,0,32,32,0,20,132
2480 DATA 0,150,4,106,150,169,0,0,
0
```

SPACE STORM

Suite de la page 72

```
:NEXT
1460 POKESI,5:POKESI+1,5:POKESI+2,
15:POKESI+3,15:POKESI+4,17
1470 POKESI+5,255:POKESI+6,255:POK
ESI+24,10:POKEV+21,190
1480 POKEV+39,0:POKE2040,11:FORI=V
+3TOV+13STEP2:POKEI,0:NEXT:POKE532
78,0
1490 POKEV+23,0:POKEV+29,0:POKEV+1
,125:POKEV+21,191:POKEV+14,95
1500 VI=VI-1:IFVI<0THEN1570
1510 IFTI>2500ANDTI<5000THENPOKEV+
39,11
1520 IFVI=3THENPOKE1698,32:POKE169
9,32
1530 IFVI=2THENPOKE1778,32:POKE177
9,32
1540 IFVI=1THENPOKE1858,32:POKE185
9,32
1550 IFVI=0THENPOKE1938,32:POKE193
9,32
1560 GOTO1320
1569 REM*** FIN DE JEU ***
1570 POKEV+21,0:POKE53281,0:POKE53
280,11:PRINT"[ctrl]":POKEV+24,21
1580 PRINT"[ctrl]PLUS DE VAISSEAUX...
 DOMMAGE !"
1590 POKESI+24,0
1600 PRINT"[ctrl]SCORE :[ctrl]";TI+SC
1610 PRINT"[ctrl]UNE AUTRE ?  (O/N)[ctrl]
"
1620 GETA$:IFA$=""THEN1620
1630 IFA$="N"THENEND
1640 IFA$="O"THENCLR:RESTORE:POKE5
3277,0:RUN
1650 GOTO1620
1659 REM*** TIR ***
1660 POKEV+13,PEEK(V+1):POKEV+12,P
EEK(V)+15:POKEV+21,255
1670 SYS49152:POKESI+4,129
1680 FORI=70TO255STEP10:POKEV+12,I
1690 SYS49152
1700 IFPEEK(53278)<>0ANDPEEK(53278
)<97THEN1720
1710 NEXT:POKEV+21,191:POKE53278,0
:POKESI+4,17:GOTO1320
1720 IFPEEK(53278)=66THENPOKEV+3,0
:POKEV+21,191:GOTO1310
1730 IFPEEK(53278)=68THENPOKEV+5,0
:POKEV+21,191:GOTO1310
1740 IFPEEK(53278)=72THENPOKEV+7,0
:POKEV+21,191:GOTO1310
1750 SYS49152
1760 IFPEEK(53278)=80THENPOKEV+9,0
:POKEV+21,191:GOTO1310
1770 IFPEEK(53278)=96THENPOKEV+11,
0:POKEV+21,191:GOTO1310
1780 SYS49152
1790 IFPEEK(53278)=3ORPEEK(53278)=
5THEN1390
1800 IFPEEK(53278)=9ORPEEK(53278)=
17THEN1390
1810 SYS49152
1820 POKEV+21,191:POKESI+4,17:POKE
53278,0:GOTO1320
1829 REM*** TABLEAU 2 ***
1830 POKE53281,0:POKE53280,11:POKE
V+39,11:SYS49152
1840 FORI=56146TO56150:POKEI,14:NE
XT:FORI=56186TO56190:POKEI,14:NEXT
1850 GOTO1320
1859 REM*** TABLEAU 3 ***
1860 FORI=2041TO2044:POKEI,14:NEXT
:POKE2045,253:POKEV+28,223:POKEV+4
4,0
1870 POKEV+39,0:POKE53281,6
1880 POKEV+29,32
1890 FORI=56152TO56156:POKEI,14:NE
XT:FORI=56192TO56196:POKEI,14:NEXT
1900 X=0:FORI=V+3TOV+9STEP2:X=X+25
:POKEI,X:NEXT:POKEV+11,150
1910 SYS49200:POKE1023,INT(RND(1)*
155)+50
1920 IFPEEK(53278)<>0THEN1960
1930 SYS49200
1940 IFTI>7500ANDTI<7600THEN2140
1950 GOTO1910
1959 REM*** SCRACH TABLEAU 3 ET 4
***
1960 POKEV+21,190:POKEV+39,8:POKEV
+1,PEEK(V+1)-10:POKEV+23,1:POKEV+2
9,33
1970 POKE2040,15:POKEV+21,191
1980 POKESI+5,15:POKESI+6,0:POKESI
+1,2:POKE2040,15:POKEV+21,191:POKE
SI,200
1990 POKESI,200:POKESI+4,129
2000 FORX=15TO10STEP-.5:POKESI+24,
X
2010 NEXT:FORI=1TO100:FORJ=1TO10:N
EXT:NEXT
2020 FORI=54272TO54272+24:POKEI,10
:NEXT
2030 POKESI,5:POKESI+1,5:POKESI+2,
15:POKESI+3,15:POKESI+4,17
2040 POKESI+5,255:POKESI+6,255:POK
ESI+24,10:POKEV+21,190
2050 POKEV+39,0:POKE2040,11:POKE53
278,0
2060 POKEV+23,0:POKEV+29,32:POKEV+
1,125:POKEV+21,191
2070 VI=VI-1:IFVI<0THEN1570
2080 IFTI>7500THENPOKEV+39,11
2090 IFVI=3THENPOKE1698,32:POKE169
9,32
2100 IFVI=2THENPOKE1778,32:POKE177
9,32
2110 IFVI=1THENPOKE1858,32:POKE185
9,32
2120 IFVI=0THENPOKE1938,32:POKE193
9,32
2130 GOTO1860
2139 REM*** TABLEAU 4 ***
2140 POKE53281,0:POKEV+44,9:POKE53
280,11:POKEV+39,11
2150 FORI=56158TO56162:POKEI,14:NE
XT:FORI=56198TO56202:POKEI,14:NEXT
2160 GOTO1910
```

CITRONNADE

EXELVISION-EXL 100

Devenez par votre sens des affaires et malgré la concurrence, le pape de la citronnade.

J. F ESTORGES

```
1 !**  STAND DE CITRONNADE   **
2 ! COPYRIGHT J.F. ESTORGES  **
3 !***GRAPHISME H.D.***
4 QUAS=0:QUAC=0:J=1:CLS "WBB":CALL HRON("Y",1,6):DEG
5 !***MER SOLEIL NUAGE******
6 FOR I=0 TO 59
7 A=0:B=I:C=175-2*I:D=I
8 CALL LINE("C",A,B,C,D):NEXT I
9 FOR I=0 TO 90 STEP 3
10 A=0:B=0:C=10*COS(I):D=10*SIN(I)
11 CALL LINE("Y",A,B,C,D):NEXT I
12 FOR I=0 TO 90 STEP 10
13 A=0:B=0:C=20*COS(I):D=20*SIN(I)
14 CALL LINE("Y",A,B,C,D)
15 NEXT I
16 FOR I=0 TO 180 STEP 3
17 A=70:B=0:C=70+8*COS(I):D=8*SIN(I)
18 CALL LINE("W",A,B,C,D)
19 NEXT I
20 FOR I=0 TO 180 STEP 3:A=55:B=0:C=A+17*COS(I):D=B+1
3*SIN(I)
21 CALL LINE("W",A,B,C,D):NEXT I
22 !*PALISSADE SERVIETTES PARASOL*
23 CALL LINE("B",227,0,199,20)
24 CALL LINE("B",199,20,199,28)
25 CALL LINE("B",199,28,235,0)
26 CALL LINE("B",179,35,145,59)
27 CALL LINE("B",179,35,179,45)
28 CALL LINE("B",179,45,160,59)
29 FOR I=0 TO 59
30 A=235-I*75/59:B=I:C=319:D=I
31 CALL LINE("G",A,B,C,D):NEXT I
32 FOR I=1 TO 290:A=190-I*1/29+15*RND:B=29+I*1/29+10*
RND:CALL PLOT("Y",A,B)
33 NEXT I:E=0
34 FOR I=1 TO 59
35 A=170-I*2+RND*5:B=I+RND*5:CALL PLOT("C",A,B)
36 NEXT I:E=E+1:IF E=6 THEN GOTO 37 ELSE 34
37 CALL LINE("R",145,45,125,45)
38 FOR I=0 TO 5:A=145+I*2:B=45-I:C=A+3:D=B
39 CALL LINE("R",A,B,C,D)
40 CALL LINE("R",A-20,B,C,D):NEXT I
41 FOR I=0 TO 5:A=175+1.5*I:B=17-I:C=A+15:D=B
42 CALL LINE("M",A,B,C,D):NEXT I
43 FOR I=0 TO 5:A=107+2*I:B=55-I:C=A+24:D=B
44 CALL LINE("M",A,B,C,D):NEXT I
45 FOR I=0 TO 30:A=179-I*34/30:B=35+I*24/30:C=A:D=B+9
46 IF D>59 THEN D=59
47 CALL LINE("B",A,B,C,D):NEXT I
48 FOR I=0 TO 28:A=199+I*36/28:B=28-I*28/28:C=A:D=B-7
:IF B<8 THEN D=0
49 CALL LINE("B",A,B,C,D):NEXT I
50 CALL LINE("W",40,38,35,40)
51 CALL LINE("W",80,19,75,21)
52 CALL LINE("W",90,30,80,34)
53 CALL LINE("W",50,55,40,59)
54 CALL LINE("W",110,10,107,11)
55 FOR I=0 TO 180 STEP 7:A=198+3*SIN(I):B=7+6*COS(I):
C=198+3*SIN(I+180)
56 D=7+6*COS(I+180)
57 CALL LINE("R",A,B,C,D):NEXT I
58 CALL PLOT("B",199,7)
59 CALL LINE("B",195,8,190,11)
60 !*STAND DE CITRONNADE*
61 FOR I=0 TO 12:A=240:B=59-I:C=319:D=B
62 CALL LINE("R",A,B,C,D):NEXT I
63 FOR I=0 TO 12:A=295:B=59-I:C=305:D=B:CALL LINE("b"
,A,B,C,D):NEXT I
64 CALL LINE("B",296,52,298,52)
65 FOR I=0 TO 20:A=240+I:B=47-I:C=319:D=B:CALL LINE("
Y",A,B,C,D):NEXT I
66 FOR I=0 TO 20:A=240+I:B=47-I:C=A+13:D=B:CALL LINE(
"C",A,B,C,D):NEXT I
67 FOR I=0 TO 20 STEP 5:A=241+I:B=47-I:C=A+11:D=B:CAL
L LINE("b",A,B,C,D):NEXT
68 FOR I=0 TO 10:A=263+I:B=37-I:C=319:D=B:CALL LINE("
B",A,B,C,D):NEXT I ,
69 FOR I=0 TO 53 STEP 7:A=266+I:B=34-I:C=A:D=36:IF B<
28 THEN B=28
70 CALL LINE("b",A,B,C,D):NEXT I
71 FOR I=0 TO 2:CALL LINE("b",243+I,46,243+I,20):NEXT
I
72 FOR I=0 TO 8:A=240:B=24-I:C=319:D=B:CALL LINE("Y",
A,B,C,D):NEXT
73 FOR I=0 TO 15:A=240+I:B=16-I:C=319:D=B:CALL LINE("
C",A,B,C,D):NEXT
74 CALL LINE("b",240,16,290,0):CALL LINE("b",319,5,30
8,0)
75 CALL LINE("b",263,26,266,26):CALL LINE("b",263,25,
266,25)
76 FOR I=0 TO 199:A=265+RND*54:B=38+8*RND:CALL PLOT("
G",A,B):NEXT I
77 !****"CITRONNADE"*******
78 CALL LINE("b",256,19,256,22):CALL LINE("b",257,18,
258,18)
79 CALL LINE("b",257,23,258,23):CALL PLOT("b",259,22)
:CALL PLOT("b",259,19)
80 CALL LINE("b",263,18,263,23)
81 CALL LINE("b",266,18,270,18):CALL LINE("b",268,18,
268,23)
82 CALL LINE("b",273,18,273,23):CALL LINE("b",273,18,
275,18)
83 CALL LINE("b",273,21,275,21):CALL LINE("b",275,22,
276,23)
84 CALL LINE("b",276,19,276,20)
85 CALL LINE("b",279,19,279,22):CALL LINE("b",282,19,
282,22)
86 CALL LINE("b",280,18,281,18):CALL LINE("b",280,23,
281,23)
87 CALL LINE("b",285,18,285,23):CALL LINE("b",288,18,
288,23)
88 CALL LINE("b",286,20,287,21)
89 CALL LINE("b",291,18,291,23):CALL LINE("b",294,18,
294,23)
90 CALL LINE("b",292,20,293,21)
91 CALL LINE("b",297,19,297,23):CALL LINE("b",300,19,
300,23)
92 CALL LINE("b",298,18,299,18):CALL LINE("b",299,21,
298,21)
93 CALL LINE("b",303,18,303,23):CALL LINE("b",303,18,
305,18)
94 CALL LINE("b",303,23,305,23):CALL LINE("b",306,19,
306,22)
95 CALL LINE("b",309,18,309,23):CALL LINE("b",309,18,
312,18)
96 CALL LINE("b",309,23,312,23):CALL LINE("b",309,20,
311,20)
97 !***VERRE ET BONHOMME*****
98 CALL LINE("Y",258,37,260,37):CALL LINE("Y",258,37,2
58,34)
99 CALL LINE("Y",260,37,260,34)
100 CALL LINE("Y",260,34,258,34):CALL LINE("Y",260,35,
258,35)
101 CALL LINE("Y",260,36,258,36)
102 CALL LINE("M",285,47,285,44)
103 FOR I=1 TO 3:CALL LINE("M",285+I,47,285+I,44):NEXT
I
104 FOR I=1 TO 5:CALL LINE("B",284+I,43,284+I,40):NEXT
I
105 FOR I=1 TO 8:CALL LINE("C",285,42-I,289,42-I):NEXT
I
106 CALL LINE("C",290,35,290,38)
107 CALL LINE("C",286,33,288,33)
108 CALL LINE("M",287,32,289,32)
109 CALL LINE("M",286,31,288,31)
110 CALL LINE("M",287,30,288,30)
111 CALL LINE("Y",288,30,289,30)
112 CALL LINE("Y",288,31,289,31)
113 CALL LINE("Y",287,29,289,29)
114 CALL LINE("G",286,29,289,29)
115 CALL LINE("G",287,28,289,28)
116 CALL LINE("b",286,35,288,35)
117 CALL LINE("b",285,36,287,36)
118 CALL LINE("M",282,37,286,37)
119 CALL LINE("Y",282,36,283,36)
120 !***FLASHING*************
121 CLS "WBB":CALL COLOR("OWBLF"):LOCATE (4,7)
122 PRINT "SSTTAANNDD  DDEE  CCIITTRROONNNNAADDEE"
123 !****PRESENTATION******
124 CALL COLOR("OWB"):LOCATE (9,3):PRINT "Bonjour,bien
venue a Lemonsville."
125 LOCATE (10,3):PRINT "Et d'abord quel est votre pre
nom ?":LOCATE (11,10)
126 INPUT P$:LOCATE (12,5):PRINT "Alors, bonjour ";P$
127 LOCATE (13,3):PRINT "Comme vous pouvez le voir,vou
s etes":LOCATE (14,3)
128 PRINT "dans une station balneaire et votre":LOCATE
(15,3)
129 PRINT "job est de vendre de la citronnade."
130 LOCATE (16,3):PRINT "Pour cela vous devrez tenir c
ompte":LOCATE (17,3)
131 PRINT "de votre stock,du temps prevu par "
132 LOCATE (18,3):PRINT "la meteo,de l'influence de la
pub":LOCATE (19,3)
133 PRINT "du prix du sucre et du citron dont":LOCATE
(20,3)
134 PRINT "depend la fabrication et la vente ":LOCATE
(21,3)
135 PRINT "de vos verres de citronnade...."
136 LOCATE (22,15):CALL COLOR("ObBF"):PRINT "TOUCHE S.
V.P":A$=KEY$
137 FOR I=0 TO 12:LOCATE (9+I,1):PRINT RPT$(" ",40):NE
XT:LOCATE (9,3)
138 !****PRES. 2***********
139 PRINT "La premiere chose que vous aurez a ":LOCATE
(10,3)
140 PRINT "faire, sera d'acheter pour votre ":LOCATE (
11,3)
141 PRINT "stock, du sucre et du citron dont":LOCATE (
12,3)
142 PRINT "les prix varient selon le marche":LOCATE (1
3,3)
143 PRINT "La deuxieme decision a prendre sera":LOCATE
(14,3)
144 PRINT "la quantite de publicite realisee et":LOCAT
E (15,3)
145 PRINT "celle de verres fabriques (les in-"
146 LOCATE (16,3):PRINT "vendus sont perdus).La dernie
re des":LOCATE (17,3)
147 PRINT "decisions etant la determination du":LOCATE
(18,3)
148 PRINT "prix du verre de citronnade ce jour."
149 N=INT(RND*15+15)
150 LOCATE (19,3):PRINT "Vous disposez d'abord de":N;"
francs."
151 A$=KEY$:FOR I=0 TO 12:LOCATE (8+I,1):PRINT RPT$("
",40):NEXT I
152 LOCATE (22,22):CALL COLOR("ObB"):PRINT "ENTREE"
153 !****PRES. 3*******
154 CALL COLOR("OCB")
155 LOCATE (12,3):PRINT "Tout d'abord,quel est votre n
iveau?":LOCATE (14,8)
156 PRINT "1_ BON VENDEUR":LOCATE (15,8):PRINT "2_ VEN
DEUR MOYEN":LOCATE (16,8)
157 PRINT "3_ VENDEUR DEBUTANT"
158 LOCATE (18,8):INPUT NIV:IF NIV<>1 AND NIV<>2 AND N
IV<>3 THEN GOTO 158
159 IF NIV=1 THEN POPTOT=200+INTRND(500)
160 IF NIV=2 THEN POPTOT=400+INTRND(500)
161 IF NIV=3 THEN POPTOT=700+INTRND(500)
162 FOR I=0 TO 11:LOCATE (9+I,1):PRINT RPT$(" ",40):NE
XT I
163 !****PRES. 4*******
164 CALL COLOR("ORB"):LOCATE (12,5):PRINT "Ce que vous
devez encore savoir"
165 LOCATE (14,6):PRINT " Prix d'un kg de sucre:de 7 a
11 F.":LOCATE (15,6)
166 PRINT " Prix d'un citron:de 0,8 a 2 F.":LOCATE (16
,6)
167 PRINT " Prix d'une affiche de pub: 10 F.":LOCATE (
18,1)
168 PRINT " Prix(fixe par vous)du verre:de 1 a 2,5F"
169 LOCATE (20,3):PRINT "Vous ne pouvez fabriquer de v
erres":LOCATE (21,3)
170 PRINT "que dans la limite de votre stock.":A$=KEY$
171 FOR I=0 TO 12:LOCATE (3+I,1):PRINT RPT$(" ",40):NE
XT I:CALL COLOR("ObB")
172 LOCATE (22,1):PRINT RPT$(" ",33)
173 !***PRES. 5********
174 LOCATE (14,13):PRINT "ETES VOUS ";:CALL COLOR("OYB
"):PRINT "P";
175 CALL COLOR("ObB"):PRINT "RET ?"
176 PRINT "OU VOULEZ VOUS REVOIR LES ";:CALL COLOR("OY
B"):PRINT "I";
177 CALL COLOR("ObB"):PRINT "NSTRUCTIONS ?":CALL KEY1(
A,B)
178 IF A=80 THEN GOTO 180
179 IF A=73 THEN GOTO 119 ELSE GOTO 174
180 !***JEU**********
181 PRIC=.8+RND*1.2:PRIS=7+RND*4:PRIP=10:CLS "WBB"
182 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (7,1):PRINT "JOUR :";J
183 LOCATE (9,3):PRINT USING"PRIX DU SUCRE :##.#",PRI
S;:PRINT "par kg"
184 LOCATE (10,3):PRINT USING"PRIX DU CITRON :#.#",PR
IC;:PRINT "par unite"
185 IF J=1 THEN LOCATE (12,1):PRINT "IL FAUT 10g DE S
UCRE POUR UN VERRE."
186 IF J=1 THEN LOCATE (13,1):PRINT "1 CITRON PERMET
DE FAIRE 5 VERRES."
187 !***ACHATS***********
188 IF J=1 THEN A=15 ELSE A=12
189 LOCATE (A,6):PRINT "VOS ACHATS:"
190 INPUT "SUCRE (en kg):";QUASA
191 INPUT "CITRON (unites):";QUACA
192 IF QUASA*PRIS+QUACA*PRIC>N THEN GOTO 189
193 N=N-(QUASA*PRIS)-(QUACA*PRIC)
194 PRINT USING"IL VOUS RESTE ####.#",N;:PRINT " F."
195 QUAS=QUAS+QUASA:QUAC=QUAC+QUACA
196 LOCATE (A+5,6):PRINT USING"STOCK:##.##",QUAS;:PRI
NT " kgs de sucre"
197 LOCATE (A+6,12):PRINT USING"###",QUAC;:PRINT " ci
tron(s)"
198 A$=KEY$
199 CLS "WBB":LOCATE (7,1):PRINT "JOUR ";J
200 !**TEMPS********
201 VARTEN=INTRND(100)
202 IF VARTEN<=10 THEN T$="PLUIE ET FROID":CALL COLOR
("ObB"):M=.0666666666
203 IF VARTEN>10 AND VARTEN<=30 THEN T$="NUAGES,TIEDE
":CALL COLOR("ORB"):M=.133
204 IF VARTEN>30 AND VARTEN<=70 THEN T$="SOLEIL ET CI
EL BLEU":GOTO 205
205 CALL COLOR("OCB"):M=.266666
206 IF VARTEN>70 THEN T$="TRES CHAUD ET BEAU":CALL CO
LOR("OYB"):M=.533333
207 LOCATE (9,14):PRINT "LE TEMPS EST:"
208 LOCATE (11,(40-LEN(T$))/2):PRINT T$
209 A$=KEY$
210 !***PUB**********
211 IF N<10 THEN GOTO 219
212 LOCATE (14,3):PRINT "VOULEZ VOUS FAIRE DE LA PUBL
ICITE ?"
213 INPUT R$:IF SEG$(R$,1,1)="O"THEN GOTO 214 ELSE GO
TO 219
214 LOCATE (16,6):PRINT "COMBIEN D'AFFICHES VOULEZ VO
US (10F/AFF)"
215 INPUT NBAFF:IF NBAFF*10>N THEN GOTO 214
216 N=N-(NBAFF*10)
217 LOCATE (19,5):PRINT USING"IL VOUS RESTE ####.##",
N;:PRINT "F."
218 A$=KEY$
219 CLS "WBB":LOCATE (7,1):PRINT "JOUR ";J
220 !**FABR. VERRES*******
221 LOCATE (9,3):PRINT "VOUS DEVEZ MAINTENANT FAIRE V
OS ":LOCATE (10,3)
222 PRINT "VERRES POUR LA JOURNEE ";J;"."
223 LOCATE (13,6):PRINT USING"Stock :##.##",QUAS;:PRI
NT " kgs sucre"
224 LOCATE (14,13):PRINT USING"### ";QUAC;:PRINT " ci
trons"
225 LOCATE (15,4):PRINT "COMBIEN EN FAITES VOUS ?"
226 LOCATE (16,4):INPUT "Nb de verres:";NBVER
227 IF NBVER>QUAS/.01 OR NBVER>5*QUAC THEN GOTO 228 E
LSE GOTO 230
228 LOCATE (18,2):PRINT "STOCK TROP FAIBLE POUR LE Nb
DE VERRES":PAUSE 2
229 LOCATE (18,2):PRINT "
          ":GOTO 226
230 A=NBVER/5:IF A<>INT(A)THEN A=INT(A)+1
231 QUAS=QUAS-(NBVER*.01):QUAC=QUAC-A
232 LOCATE (18,4):PRINT USING"Stock:##.## ",QUAS;:PRI
NT "kgs de sucre"
233 LOCATE (19,10):PRINT USING"### ",QUAC;:PRINT " ci
tron(s)."
234 LOCATE (20,10):PRINT NBVER;" verres prets"
235 LOCATE (21,3):INPUT "PRIX D'UN VERRE(.8->2):";P
236 IF P<.8 OR P>2 THEN 235
237 LOCATE (22,23):CALL COLOR("OYBLIF"):PRINT "OO..KK"
238 A$=KEY$
239 !***RESULTATS DE LA JOURNEE***
240 CALL COLOR("OWB"):CLS "WBB":LOCATE (7,1):PRINT "J
OUR ";J
241 POP=POPTOT*M*RND/2:PT=POP+(LOG(NBAFF+1)*POP*RND/3)
242 IF PT>POPTOT THEN PT=POPTOT-POPTOT/8
243 AD=INT((PT/(P^1.2))*2.5)
244 LOCATE (22,23):PRINT "        "
245 BI$="BILAN DE LA JOURNEE"
246 LOCATE (9,(40-LEN(BI$))/2):PRINT BI$;J
247 LOCATE (11,6):PRINT "OFFRE:";NBVER:LOCATE (11,25)
:PRINT "DEMANDE:";AD
248 IF AD>NBVER THEN V=NBVER
249 IF AD<=NBVER THEN V=AD
250 LOCATE (12,13):PRINT "VENTE:";V
251 LOCATE (13,13):PRINT "ENTREES:";V*P
252 POUR=INT(V*(4-NIV)/10):N=N+V*P+POUR
253 LOCATE (15,10):PRINT USING"VOUS AVEZ EN CAISSE:##
##.#",N;:PRINT " F."
254 PAUSE
255 IF N<.05 AND QUAS=0 THEN GOTO 264
256 IF N<.05 AND QUAC=0 THEN GOTO 264
257 IF POUR=0 THEN GOTO 259
258 LOCATE (16,10):PRINT "DONT";POUR;"F. DE POURBOIRE"
259 LOCATE (18,10):PRINT "VOULEZ VOUS CONTINUER ?":CA
LL KEY1(A,B)
260 IF A=79 THEN GOTO 269
261 IF A=78 THEN GOTO 262 ELSE 259
262 CLS "CBB":LOCATE (14,3):PRINT "ALORS,AU REVOIR ";
P$
263 LOCATE (15,3):PRINT "J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES
BIEN ":GOTO 267
264 LOCATE (15,3):PRINT "VOUS N'ETES PAS UN BON VENDE
UR..."
265 LOCATE (18,3):PRINT "J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES
QUAND"
266 LOCATE (20,3):PRINT "MEME AMUSE AVEC ""CITRONNADE
"",SALUT..":END
267 LOCATE (16,3):PRINT "AMUSE AVEC ""CITRONNADE"" A
BIENTOT..."
268 END
269 J=J+1:GOTO 171
```

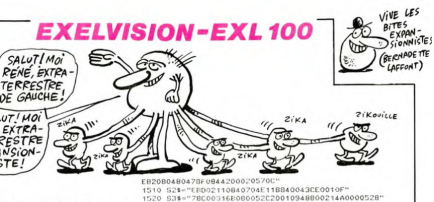
EXELMISSIL

Avant que le "plastoc" de votre engin fonde sous la chaleur des lasers, faites face à la folie destructrice des extra-terrestres expansionnistes.

Pierre BRETON

Mode d'emploi:
Les règles sont incluses.

```
10 !
20 !
30 !          EXL MISSIL
40 !          BRETON  PIERRE
50 !
60 !
70 CALL HROFF:CLS ("YB0"):GOSUB 1970:GOSUB 2050:CLS
"CBB":CALL COLOR("1CB")
80 GOSUB 1490:GOSUB 1550
90 VAC=5:VAC=15:C$="W":D$="B":K$(1)="R":K$(2)="b":
K$(3)="M":NE=30:NT=6:RED=8
100 X=150:Y=100:E=4:Z=2:NVI=4
110 CLS "Gb0":GRAD:CALL HRON("B",3,1B)
120 CLS "GRB"
130 GOTO 940
140 GOSUB 440
150 GOTO 410
160 GOSUB 880
170 IF VAG<0 THEN VAG=VAG+1:VAC=VAC-1 ELSE VAG=0:VAC=2
180 CALL KEY(A,B)
190 IF A=NA THEN Y=Y-16:IF Y<0 THEN Y=0
200 IF A=BA THEN Y=Y+15:IF Y>178 THEN Y=178
210 IF A=DR THEN X=X+16:IF X>318 THEN X=1
220 IF A=GA THEN X=X-17:IF X<1 THEN X=319
230 IF A=TI AND R(1)<>0 AND R(2)<>0 AND R(3)<>0
THEN 260
240 IF AD=4 THEN AD=0
250 IF A=TI AND NB>0 THEN AD=AD+1:R(AD)=X:S(AD)=
Y:TAD=,BE:NB=NB-1:GOSUB 1250
260 FOR P=1 TO 3
270 T(P)=T(P)-.05
280 CALL PLOT(K$(P),R(P),S(P))
290 IF T(P)>0 THEN 500 ELSE CALL PLOT(D$,R(P),
S(P)):R(P)=0:S(P)=0:NB=NB-1
300 NEXT
310 IF H>170 THEN 510
320 IF F>170 THEN 610
330 IF L>170 THEN 780
340 IF CC=1 THEN CALL LINE("G",M,N,M,N+VAG):
N=N+VAG:M=M+(P-Q)/VAC
350 IF DD=1 THEN CALL LINE("Y",G,F,G,F+VAG):
F=F+VAG:G=G+(E-Z)/VAC
360 IF EE<>1 THEN CALL LINE("B",I,L,I,L+VAG):
L=L+VAG:I=I+(X-J)/VAC
370 CALL PLOT(X,Y-1,Y)
380 CALL PLOT(X,Y+1)
390 CALL PLOT(X,Y-1,Y)
400 CALL PLOT(X,Y+1)
410 GOTO 180
420 GOSUB 440
430 GOTO 310
440 O=INTRND(2)*10+20:N=O:M=O
450 IF INTRND(6)>2 AND O<60 THEN P=O ELSE P=.5
460 IF INTRND(7)>3 AND O>60 THEN Q=-.7 ELSE Q=0
470 IF O<240 THEN P=-1.3
480 IF INTRND(4)>2 THEN Q=.7
490 RETURN
500 IF R(P)>M-9 AND R(P)<M+9 AND S(P)>N-9 AND
S(P)<N+9 THEN PT=PT+30 ELSE 600
510 FOR W=-3 TO 3
520 CALL LINE("B",M+V,N,O+V,O)
530 NEXT
540 CALL SPEECH("L","$5")
550 IF H>170 THEN XX=M:GOSUB 1060
560 NOMB=NOMB+1
570 IF NOMB=NT THEN CC=1 ELSE CC=0
580 IF CC=1 AND DD=1 AND EE=1 THEN GOSUB 1410:GOTO 140
590 GOTO 420
600 IF R(P)>G-3 AND R(P)<G+9 AND S(P)>F-9 AND S(P)<F+9
THEN PT=PT+30 ELSE 770
610 FOR V=-3 TO 3
620 CALL LINE("B",H+V,O,G+V,F)
630 NEXT V
640 CALL SPEECH("L","$5")
650 IF F>170 THEN XX=G:GOSUB 1060
660 ND1=ND1+1
670 IF ND1=NT THEN DD=1 ELSE DD=0
680 IF CC=1 AND DD=1 AND EE=1 THEN GOSUB 1410:GOTO 140
690 GOSUB 710
700 GOTO 310
710 H=INTRND(26)*10+20:F=O:G=H
720 IF INTRND(6)>2 AND H<60 THEN Z=0 ELSE Z=1.5
730 IF INTRND(7)>3 AND H>60 THEN E=-1.7 ELSE E=0
740 IF H>200 THEN Z=-1.3
750 IF INTRND(4)>2 THEN E=.7
760 RETURN
770 IF R(P)-I>9 AND R(P)<I+9 AND S(P)>L-9 AND S(P)<L+9
THEN PT=PT+30 ELSE 300
780 FOR V=-3 TO 3
790 CALL LINE("B",I+V,L,U+V,O)
800 NEXT
810 CALL SPEECH("L","$5")
820 IF L>170 THEN XX=I:GOSUB 1060
830 NO2=NO2+1
840 IF NO2=NT THEN EE=1 ELSE EE=0
850 IF CC=1 AND DD=1 AND EE=1 THEN GOSUB 1410:GOTO 140
860 GOSUB 880
870 GOTO 310
880 U=INTRND(26)*10+20:L=0:I=U
890 IF INTRND(6)>2 AND U<60 THEN K=0 ELSE K=1.5
900 IF INTRND(7)>3 AND U>60 THEN J=-1.7 ELSE J=0
910 IF U>200 THEN K=-1.3
920 IF INTRND(4)>2 THEN J=.7
930 RETURN
940 CALL COLOR("1NB")
950 LOCATE (13,Y)
960 PRINT "          ";CHR$(6);CHR$(6);"    "
CHR$(6);CHR$(6);"    ";
970 CALL COLOR("1GB")
980 PRINT CHR$(8);CHR$(8);"    ";
990 CALL COLOR("1NB")
1000 PRINT CHR$(6);CHR$(6);"    ";CHR$(6);CHR$(6);"
1020 VI(X)=Y
1030 NEXT
1040 VI(3)=0
1050 GOSUB 1250:GOTO 140
1060 !
1070 IF 255(XX AND XX<275 AND VI(5)<>0 THEN VI(5)=0:
MVI=MVI-1:YY=33:GOSUB 1140
1080 IF 205(XX AND XX<225 AND VI(4)<>0 THEN VI(4)=0:
MVI=MVI-1:YY=27:GOSUB 1140
1090 IF 148(XX AND XX<170 THEN GOSUB 1180
1100 IF 92(XX AND XX<118 AND VI(2)<>0 THEN VI(2)=0:
MVI=MVI-1:YY=13:GOSUB 1140
1110 IF 48(XX AND XX<68 AND VI(1)<>0 THEN VI(1)=0:
MVI=MVI-1:YY=7:GOSUB 1140
1120 IF MVI=0 THEN PAUSE 2:CALL HROFF:END
1130 RETURN
1140 LOCATE (13,YY)
1150 CALL COLOR("1YB")
1160 PRINT CHR$(7);CHR$(7)
1170 RETURN
1180 RED=RED+4
1190 NB=NB-12
1200 LOCATE (19,20)
1210 CALL COLOR("1GB")
1220 IF RED>18 THEN RED=18
1230 PRINT CHR$(RED);CHR$(RED)
1240 RETURN
1250 RR=RR+1
1260 IF RR>3 THEN RED=RED-1:RR=0:GOSUB 1200
1270 IF NB<0 THEN RED=20:GOSUB 1200
1280 CALL SPEECH("L",0D7C91AFEAD802FC")
1290 RETURN
1300 FOR TP=TP TO PT STEP 3
1310 LOCATE (1,19)
1320 CALL COLOR("0RRH")
1330 PRINT TP
1340 LOCATE (2,19)
1350 CALL COLOR("0RRH")
1360 PRINT PT
1370 CALL SPEECH("L",ADCEE23123")
1380 NEXT
1390 IF NB(>0 THEN PT=PT+5*NB:NB=0:GOTO 1250
1400 RETURN
1410 NOMB=0:ND1=0:ND2=0
1420 CC=0:DD=0:EE=0
1430 GOSUB 1300
1440 NB=30
1450 RED=8
1460 VAG=VAG+1:VAC=VAC-1
1470 GOSUB 1200
1480 RETURN
1490 ! EXPLOSION
1500 S1$="0EA02163031E1B008D1E1398400731108100F0901
E020B0480708A4200020570E"
1510 S2$="ED02110B40704E11BB40043CE0010F"
1520 S3$="7BC0011E0B0052C200109488002A4A000052B"
1530 S4=S1$&S2$&
1540 RETURN
1550 LOCATE (7,1)
1560 PRINT "          Choisissez les touches que":
1570 PRINT "          vous desirez pour:";
1580 PRINT:PRINT:PRINT;CALL COLOR("0RB"):PAUSE .5
1590 PRINT "          MONTER.............";
1600 GOSUB 1770
1610 HA=A
1620 HA=A
1630 PRINT "          DESCENDRE.........";
1640 GOSUB 1770
1650 BA=A
1660 PRINT "          ALLER A DROITE....";
1670 GOSUB 1770
1680 DR=A
1690 PRINT "          ALLER A GAUCHE....";
1700 GOSUB 1770
1710 GA=A
1720 PRINT "          TIRER.............";
1730 GOSUB 1770
1740 TI=A
1750 PAUSE 3
1760 RETURN
1770 CALL KEY1(A,B)
1780 IF A=255 THEN 1770
1790 IF A=128 THEN CALL COLOR("1YB"):PRINT
CHR$(1):GOTO 1860
1800 IF A=129 THEN CALL COLOR("1YB"):PRINT
CHR$(2):GOTO 1860
1810 IF A=130 THEN CALL COLOR("1YB"):PRINT
CHR$(3):GOTO 1860
1820 IF A=131 THEN CALL COLOR("1YB"):PRINT
CHR$(4):GOTO 1860
1830 IF A=32 THEN CALL COLOR("1YB"):PRINT
CHR$(5):GOTO 1860
1840 CALL COLOR("0YE")
1850 PRINT CHR$(A)
1860 PAUSE .5
1870 CALL COLOR("0MB")
1880 PRINT
1890 RETURN
1900 CALL COLOR("0YB")
1910 LOCATE (22,10)
1920 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
1930 CALL KEY1(RA,WA)
1940 RANDOMIZE
1950 IF RA=255 THEN 1930
1960 RETURN
1970 CALL COLOR("1CLHF")
1980 LOCATE (10,10)
1990 PRINT "EEXXELL  MMIUSSSIILL"
2000 LOCATE (11,10)
2010 PRINT "EEXXELL  MMIUSSSIILL"
2020 CALL COLOR("1MB")
2030 GOSUB 1900
2040 RETURN
2050 RESTORE 2070:FOR I1=1 TO 18
2060 READ H$:CALL CHAR(I1,H$):NEXT
2070 DATA 081C3E7F080808080800,000800C0EFF0E0C0080000
2080 DATA 0808080808FF3E1C0000,001030307FF7F0301000000
2090 DATA 007415D5155515D41F,183C7EFF00FFB9F98F8F
2100 DATA 0000000000010386EBDFF,
0000000000000814205,0000000000000000142A55
2110 DATA 0000000000000000242A55,
0000000000000000242A55,0000000000000000002855
2120 DATA 0000000000000000002854,
0000000000000000002854,0000000000000000000054
2130 DATA 0000000000000000000014,
0000000000000000000004,0000000000000000000000
2140 RETURN
```



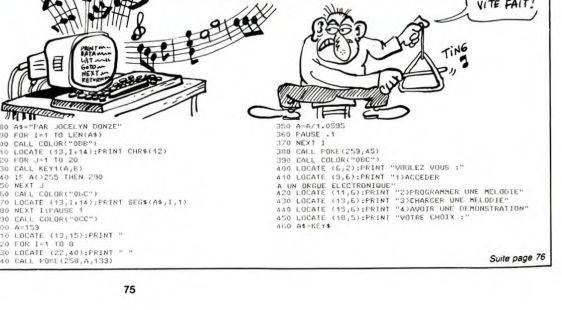
EXELMUSIC

Les qualités musicales de l'EXEL, au service de votre talent discutable de musicien.

Jocelyn DONZE

Mode d'emploi: Les indications nécessaires sont dans le programme.

```
10 !-----------------------------------
20 !          EXELMUSIC
30 !      (C) 1985 JOCELYN DONZE
40 !-----------------------------------
50 CLS "BCC"
60 DIM MA(60),DU(60),S$(60),Z$(60)
70 !
80 ! INITIALISATION SON
90 !
100 CALL FORE(50,80,165,8,6,10)
110 CALL FORE(49,56,198,0)
120 !
130 ! PRESENTATION
140 !
150 CALL COLOR("0RLH")
160 LOCATE (9,11):PRINT "EEXXELLLMMUUSSIICC"
170 LOCATE (10,11):PRINT "EEXXELLLMMUUSSIICC"
180 A$="FAR JOCELYN DONZE"
190 FOR I=1 TO LEN(A$)
200 CALL COLOR("0BB")
210 LOCATE (13,I+14):PRINT CHR$(I2)
220 FOR J=1 TO 20
230 CALL KEY1(A,B)
240 IF A<>255 THEN 290
250 NEXT J
260 CALL COLOR("0LC")
270 LOCATE (13,I+14):PRINT SEG$(A$,I,1)
280 NEXT I:PAUSE 1
290 CALL COLOR("0CC")
300 A=153
310 LOCATE (13,15):PRINT "
320 FOR I=1 TO 8
330 LOCATE (22,40):PRINT " "
340 CALL FORE(258,A,133)
350 A=A/1.0595
360 PAUSE .1
370 NEXT I
380 CALL FORE(259,45)
390 CALL COLOR("0BC")
400 LOCATE (6,2):PRINT "VOULEZ VOUS :"
410 LOCATE (9,6):PRINT "1)ACCEDER
A UN ORGUE ELECTRONIQUE"
420 LOCATE (11,6):PRINT "2)PROGRAMMER UNE MELODIE"
430 LOCATE (13,6):PRINT "3)CHARGER UNE MELODIE"
440 LOCATE (15,6):PRINT "4)AVOIR UNE DEMONSTRATION"
450 LOCATE (18,5):PRINT "VOTRE CHOIX :"
460 A=KEY1
```



Suite page 76

PATROUILLE LUNAIRE

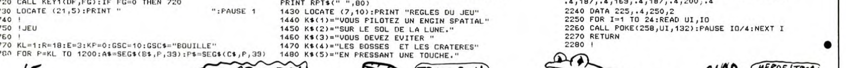
EXL 100

Confortablement installé dans votre véhicule, découvrez le calme relaxant d'une randonnée lunaire...

Christophe BOUILLE

Mode d'emploi:
Les règles sont incluses.

```
10 !________________________________!
20 !                                !
30 !   PATROUILLE  LUNAIRE          !
40 !                 pour EXL 100   !
50 ! par Christophe Bouille         !
60 !________________________________!
70 !
80 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,0)
90 CLS "GBB":CALL COLOR("OYLHI"):GOSUB 2150
100 !
110 !PRESENTATION
120 !
130 CALL POKE(259,45)
140 CALL POKE(258,50,132)
150 !
160 !GRAPHIQUES
170 !
180 CALL CHAR(65,"000000071E7E7FFFFFFF")
190 CALL CHAR(75,"00000000001038383838")
200 CALL CHAR(76,"00071F3E7E7EFEFCFCFC")
210 CALL CHAR(77,"FCFCFCFE7E7E3E1F0700")
220 CALL CHAR(80,"00000000C3C33C3C0000")
230 CALL CHAR(66,"000000E010103EFFFFFF")
240 CALL CHAR(67,"DBBD3C18000000000000")
250 CALL CHAR(68,"C381183C3C1800000000")
260 CALL CHAR(69,"C3810000183C3C180000")
270 CALL CHAR(71,"44BFFFFFFFFFFFFFFFFF")
280 CALL CHAR(73,"01010307071F3F7FFFFF")
290 CALL CHAR(72,"66FFFFFFFFFFFFFFFFFF")
300 CALL CHAR(74,"8080C0E0E0E8FCFEFFFF")
310 CALL CHAR(70,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
320 CALL CHAR(78,"08000000000000000000")
330 CALL CHAR(79,"081C0800000000000000")
340 CALL CHAR(81,"000000000000000003EFF")
350 !####################################
360 CLS "Ybb"
370 CALL COLOR("1Yb"):LOCATE (10,10):PRINT
CHR$(65);CHR$(66)
380 LOCATE (11,10):PRINT CHR$(68);CHR$(68)
390 CALL COLOR("OGbHL"):LOCATE (5,1):PRINT
"PPAATTRROOUUIILLEE  LLUUNNAAIIRREE"
400 LOCATE (6,1):PRINT
"PPAATTRROOUUIILLEE  LLUUNNAAIIRREE":CALL COLOR("1Yb")
410 CALL COLOR("OGbL"):LOCATE (18,1)
420 PRINT "UUNN  JJEEUU  RREEAALLIISSEE  PPAARR"
430 PRINT "CChhrriissttoopphhee  BBOOUUIILLLLEE"
440 CALL COLOR("1Yb"):S=21
450 FOR I=1 TO 38:LOCATE (S,I):PRINT
"P":CALL POKE(258,I+19,132):NEXT I
460 S=15
470 FOR I=38 TO 1 STEP -1:LOCATE (S,I):PRINT
"P":CALL POKE(258,I+19,132):NEXT I
480 CALL COLOR("1Yb")
490 FOR T=1 TO 30
500 FOR T1=0 TO 2
510 CALL POKE(258,100,150)
520 FOR P=1 TO 2:LOCATE (11,9+P):
PRINT CHR$(67+T1):NEXT P
530 NEXT T1
540 NEXT T
550 GOSUB 1320
560 !
570 !CIEL ETOILE
580 !
590 DATA 125,150,132,150,132,169,125
600 RESTORE 590:FOR I=1 TO 7:READ Y
610 CALL POKE(258,Y,132):PAUSE .2:NEXT I:PAUSE 1
620 CLS "YbB":CALL COLOR("1Yb")
630 RANDOMIZE
640 FOR P=30 TO 1 STEP -1
650 GOSUB 1280:X=INT(RND*16)+1:Y=INT(RND*39)
+1:O=INT(RND*2)+78
660 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(O):NEXT
P:LOCATE (2,5):PRINT CHR$(76)
670 LOCATE (3,5):PRINT CHR$(77):CALL COLOR("OYb"):
LOCATE (22,1):PRINT "score:"
680 CALL COLOR("1Bb")
690 FOR P=.5 TO 20:LOCATE (20,P*2):PRINT CHR$(72);
CHR$(71);:LOCATE (21,P*2)
700 PRINT CHR$(70);CHR$(70);:NEXT P
710 CALL COLOR("ObB"):LOCATE (21,5):PRINT
"pressez une touche"
720 CALL KEY1(DF,FG):IF FG=0 THEN 720
730 LOCATE (21,5):PRINT "                    ":PAUSE 1
740 !
750 !JEU
760 !
770 KL=1:R=18:E=3:KP=0:GSC=10:GSC$="BOUILLE"
780 FOR P=KL TO 1200:A$=SEG$(B$,P,39):P$=SEG$(C$,P,39)
790 CALL POKE(258,90,150)
800 Q=Q+1:CALL COLOR("OGb"):LOCATE (22,8):PRINT
Q:CALL COLOR("1Yb")
810 IF P=300 THEN PAUSE 2:P=1:GOTO 780
820 IF SEG$(P$,2,1)=CHR$(73)AND R=18 THEN GOSUB 1040
830 IF SEG$(P$,2,1)=CHR$(75)THEN Q=Q-10
840 CALL KEY1(A,B):IF B<>0 AND R=18 THEN GOSUB 910
850 O=O-1:IF O=0 THEN GOSUB 950
860 IF SEG$(A$,3,1)=CHR$(74)AND R=18 THEN GOSUB 1040
870 LOCATE (20,1):CALL COLOR("1Bb"):PRINT
A$:LOCATE (19,1):GOSUB 2140
880 LOCATE (R,E):CALL COLOR("1Yb"):PRINT
CHR$(65);CHR$(66)
890 LOCATE (R+1,E):PRINT CHR$(69);CHR$(69)
900 NEXT P
910 FOR RT=80 TO 60 STEP -1:CALL POKE(258,RT,132)
:NEXT RT
920 LOCATE (19,E):PRINT "
":LOCATE (18,E):PRINT CHR$(68);CHR$(68)
930 LOCATE (18,E):PRINT CHR$(67);CHR$(67)
940 LOCATE (17,E):PRINT CHR$(65);
CHR$(66):O=7:R=R-1:RETURN
950 CALL COLOR("1Yb"):LOCATE (17,E):PRINT
"  ":LOCATE (18,E)
960 PRINT CHR$(65);CHR$(66):LOCATE (19,E):
PRINT CHR$(69);CHR$(69)
970 FOR RT=60 TO 80 STEP 3:CALL
POKE(258,RT,132):NEXT RT
980 IF SEG$(A$,3,1)="J"AND R=3 THEN 1040
990 IF SEG$(A$,3,1)="I"THEN 1040
1000 R=R+1:RETURN
1010 !
1020 ! ACCIDENT
1030 !
1040 FOR I=1 TO 10:CALL SPEECH("L,"&"30"):NEXT I
1050 CALL COLOR("OBR"):LOCATE (22,5):PRINT
"vous avez parcouru ":Q:" m":PAUSE 1
1060 SC=SC+Q:Q=1
1070 DATA 250,.4,187,1.2,250,.4,187,.5,150,
.4,125,1.8,150,.4,187,.4,150,.4,125,1
1080 DATA 250,1,187,2
1090 RESTORE 1070
1100 FOR RT=1 TO 12:READ TY,YU:
CALL POKE(258,TY,132):PAUSE YU/4:NEXT RT
1110 CALL POKE(258,255,140)
1120 CALL COLOR("OYLI"):LOCATE (5,5):
PRINT "SSCCOORREE  ::  ";
1130 CALL COLOR("OYbI"):LOCATE (5,18):
PRINT SC;" m":PAUSE 3
1140 IF SC<GSC THEN 1170
1150 GSC=SC
1160 CLS "GBB":CALL COLOR("OG"):
INPUT "VOTRE NOM ?";GSC$:CLS "Ybb"
1170 PRINT:PRINT "MEILLEUR SCORE : ";GSC$;"
AVEC ";GSC;" m":PAUSE 5:SE=1
1180 CALL COLOR("OYR"):CLS "YRR":LOCATE (20,1):
INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER ?";PA$
1190 IF SEG$(PA$,1,1)="O"AND SE=1 THEN 590
1200 IF SEG$(PA$,1,1)="O"THEN RUN
1210 !
1220 !FIN
1230 !
1240 CLS "GBB":CALL COLOR("1GLHIF"):LOCATE (15,5)
1250 PRINT "AAUU  RREEVVOOIIRR":LOCATE (16,5):
PRINT "AAUU  RREEVVOOIIRR"
1260 FOR I=20 TO 250:CALL POKE(258,I,132):NEXT I
1270 CALL POKE(259,0):PAUSE 1:CLS:END
1280 CALL POKE(258,P+20,150):RETURN
1290 !
1300 !REGLES DU JEU
1310 !
1320 CALL POKE(258,250,133)
1330 CALL COLOR("OMH"):LOCATE (20,1)
1340 PRINT " voulez-vous les regles du jeu ? (O/N)"
1350 PRINT " voulez-vous les regles du jeu ? (O/N)"
1360 CALL KEY1(I,J)
1370 CALL POKE(258,250,135)
1380 IF I=79 THEN 1420
1390 IF I=78 THEN 1610
1400 CALL POKE(258,255,135)
1410 GOTO 1360
1420 PAUSE 2:CALL COLOR("OYb"):LOCATE (20,1):
PRINT RPT$(" ",80)
1430 LOCATE (7,10):PRINT "REGLES DU JEU"
1440 K$(1)="VOUS PILOTEZ UN ENGIN SPATIAL"
1450 K$(2)="SUR LE SOL DE LA LUNE."
1460 K$(3)="VOUS DEVEZ EVITER "
1470 K$(4)="LES BOSSES  ET LES CRATERES"
1480 K$(5)="EN PRESSANT UNE TOUCHE."
1490 K$(6)="VOUS FAITES ALORS DES BONDS !"
1500 K$(7)="SI VOUS RENCONTREZ UNE MINE"
1510 K$(8)="VOUS RECULEZ DE 10 METRES."
1520 K$(9)="BONNE CHANCE ET BONNE PATROUILLE !!!"
1530 FOR I=1 TO 9:CALL POKE(258,50,132)
1540 LOCATE (16,1):CALL COLOR("OMB"):
PRINT RPT$(CHR$(12),40)
1550 W=1+INT(20-LEN(K$(I))/2)
1560 FOR Y=W TO W+LEN(K$(I))-1:CALL COLOR("OBB")
1570 CALL POKE(259,45):CALL POKE(258,100,132)
1580 LOCATE (16,Y):PRINT " "
1590 CALL COLOR("OGM"):LOCATE
(16,Y):PRINT SEG$(K$(I),Y-W+1,1)
1600 NEXT Y:CALL POKE(259,45):PAUSE 2:NEXT I
1610 !
1620 ! FORCE
1630 !
1640 CALL POKE(258,100,132)
1650 CLS "Ybb":CALL COLOR("OGHL")
1660 LOCATE (3,1):PRINT
"PPAATTRROOUUIILLEE  LLUUNNAAIIRREE"
1670 LOCATE (4,1):PRINT
"PPAATTRROOUUIILLEE  LLUUNNAAIIRREE"
1680 CALL COLOR("OGb")
1690 FOR I=8 TO 18:LOCATE (I,2)
1700 PRINT RPT$(" ",36):NEXT I
1710 CALL COLOR("ORG")
1720 DATA 9,3,ENTREZ LE CIRCUIT
1730 DATA 11,3,FFAACCIILLEE....................11
1740 DATA 12,3,MMOOYYEENN......................22
1750 DATA 13,3,DDIIFFFFIICCIILLEE..............33
1760 DATA 14,3,TTRREESS  DDIIFFFFIICCIILLEE....44
1770 DATA 15,3,PPRROOGGRREESSIIFF..............55
1780 RESTORE 1720:READ I,W,I$:LOCATE (I,W):PRINT I$
1790 CALL COLOR("OGBL")
1800 FOR Y=1 TO 5:READ I,W,I$
1810 LOCATE (I,W):PRINT I$:NEXT Y
1820 CALL KEY1(L,I)
1830 IF L<49 OR L>53 THEN 1820
1840 W=L-48:ON W GOSUB 1860,1920,1980,2040,2100
1850 RETURN
1860 C1$="        IJ                  IJ        "
1870 B1$="GHGHGHGHFFFGHGHGHGHJQIGHGHGHGHFFFGHGHGHG"
1880 IF U=1 THEN RETURN
1890 B$=B1$&B1$&B1$&B1$&B1$&B1$
1900 C$=C1$&C1$&C1$&C1$&C1$&C1$
1910 RETURN
1920 C2$="      IJ     IJ   K        IJ         "
1930 B2$="GHGHGHFFFGHGHGFFFGHGHGHJQIGHGFFFGHGHGJIH"
1940 IF U=1 THEN RETURN
1950 B$=B2$&B2$&B2$&B2$&B2$&B2$
1960 C$=C2$&C2$&C2$&C2$&C2$&C2$
1970 RETURN
1980 C3$="     KIFJ               IJ  K  IFJ     "
1990 B3$="GHGHGHFFFFGHGJIGHGHGHHGHGFFFGHGHFFFFGHGH"
2000 IF U=1 THEN RETURN
2010 B$=B3$&B3$&B3$&B3$&B3$&B3$
2020 C$=C3$&C3$&C3$&C3$&C3$&C3$
2030 RETURN
2040 C4$="IJ K     IFJ    IJ        K      IFJ K  "
2050 B4$="FFFGHJIGHFFFFGHGFFFGHGJIGHGJQIGHGFFFFGHG"
2060 IF U=1 THEN RETURN
2070 B$=B4$&B4$&B4$&B4$&B4$&B4$
2080 C$=C4$&C4$&C4$&C4$&C4$&C4$
2090 RETURN
2100 U=1:GOSUB 1860:GOSUB 1920:GOSUB 1980:GOSUB 2040
2110 B$=B1$&B1$&B2$&B2$&B3$&B4$
2120 C$=C1$&C1$&C2$&C2$&C3$&C4$
2130 RETURN
2140 CALL COLOR("1Bb"):PRINT P$:RETURN
2150 !
2160 !SON ENTREE
2170 !
2180 LOCATE (10,2):PRINT
"PPAATTRROOUUIILLEE  LLUUNNAAIIRREE"
2190 LOCATE (11,2):PRINT
"PPAATTRROOUUIILLEE  LLUUNNAAIIRREE"
2200 RESTORE 2210
2210 DATA 250,.4,187,1.2,250,.4,187,
.5,150,.4,125,1.8,150,.4,187,.4,150,.4,125,1
2220 DATA 250,1,187,2
2230 DATA 250,1,187,1,150,.4,169,.4,187,1,200,
.4,187,.4,169,.4,187,.4,200,.4
2240 DATA 225,.4,250,2
2250 FOR I=1 TO 24:READ UI,IO
2260 CALL POKE(258,UI,132):PAUSE IO/4:NEXT I
2270 RETURN
2280 !
```



EXELMUSIC

Suite de la page 75

```
470 IF NOT NUMERIC(A$)THEN 460
480 A=VAL(A$):IF A<1 OR A>4 THEN 460
490 ON A GOTO 500,880,2170,1900
500 !************ ORGUE *************
510 CLS:DIM V$(127)
520 FOR I=0 TO 127:V$(I)="159":NEXT I
530 !
540 ! TABLE DES NOTES
550 !
560 V$(65)="168":V$(90)="159":V$(69)=
"141":V$(82)="126":V$(84)="119"
570 V$(89)="106":V$(85)="94":V$(73)=
"84":V$(79)="79":V$(80)="71":V$(50)
580 V$(51)="133":V$(53)="112":V$(54)=
"100":V$(55)="89":V$(52)="118":V$(
590 V$(57)="76"
600 CALL COLOR("ORHL")
610 LOCATE (1,14):PRINT "OORRGGUUEE"
620 LOCATE (2,14):PRINT "OORRGGUUEE"
630 CALL COLOR("OBC")
640 LOCATE (5,2):PRINT "TABLE
DE CORRESPONDANCE:TOUCHE/NOTE"
650 CALL COLOR("ObC")
660 LOCATE (7,5):PRINT "A:SI"
670 PRINT "    Z:DO           2:DO#/REb"
680 PRINT "    E:RE           3:RE#/MIb"
690 PRINT "    R:MI"
700 PRINT "    T:FA           5:FA#/SOLb"
710 PRINT "    Y:SOL          6:SOL#/LAb"
720 PRINT "    U:LA           7:LA#/SIb"
730 PRINT "    I:SI"
740 PRINT "    O:DO           8:DO#/REb"
750 PRINT "    P:RE"
760 CALL COLOR("OBC")
770 LOCATE (21,1):PRINT "POUR REVENIR
AU MENU:TOUCHE D'ESPACEMENT"
780 PAUSE 1
790 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN 790
800 !
810 ! CREATION DE LA NOTE
820 !
830 C=A:IF A=32 THEN CLS:GOTO 390
840 CALL POKE(258,VAL(V$(A)),135)
850 CALL KEY1(A,B):IF A=C THEN 850
860 CALL POKE(259,45)
870 GOTO 790
880 !******* MUSIQUE PROGRAMMEE ********
890 CLS "BWW":GOSUB 2360
900 CALL COLOR("OBW")
910 J=1:X=23:Y1=0:B=0:VI=1
920 LOCATE (15,1):PRINT "INTRODUCTION DES NOTES :"
930 LOCATE (17,3):PRINT "NOTE N.";J
940 LOCATE (19,4):INPUT A$
950 IF J=68 THEN 1530
960 IF A$=""THEN 1530
970 IF LEN(A$)>6 THEN 940
980 Z$(J)=A$
990 IF A$<>"E"THEN 1080
1000 X=X-18:IF X<22 THEN X=312:Y=Y-34
1010 CO$,CP$="W":J=J-1:A$=Z$(J)
1020 GOSUB 2590
1030 SI$(J)="":X=X-18:IF X<22 THEN X=312:Y=Y-34
1040 FOR I=1 TO 17 STEP 4
1050 CALL LINE("G",X-7,I+Y1+9,X+8,I+Y1+9)
1060 NEXT I
1070 GOTO 930
1080 IF LEN(A$)=1 AND A$="D"THEN
SI$(J)="1":DU(J)=.2:GOTO 1330
1090 IF LEN(A$)=1 AND A$="S"THEN
SI$(J)="1":DU(J)=.5:GOTO 1330
1100 N$=SEG$(A$,1,2)
```

Suite page 77

TANKATAK

FX 702 P

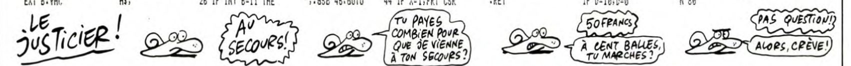
Grâce à votre super tank laser, pénétrez au plus profond les lignes ennemies.

Patrick GERARD

Mode d'emploi :
Entrez le programme en DEFM 0 et lancez-le par F1 P0. Faites avancer votre tank en appuyant en permanence sur la touche "-", arrêtez-le par "+ ". "* " permet de tirer, "/" de saisir un projectile et SPC de passer un projectile aux rayons X.

Tous ces fameux projectiles sont destructibles par tir laser, mais certains lorsqu'on les attrape, vous octroient des points supplémentaires :
" :", vous pouvez le laisser passer.
" >", vous devez le détruire.
"*", vous rapporte 2 points si attrapé.
"# ", à passer aux rayons X. Si "= " apparaît, vous pouvez l'attraper pour obtenir un nombre de points aléatoires, sinon détruisez-le.
Vous obtenez un BONUS tout les 200, 500 et 999 points qui renouvelle vos trois tanks de départ. La partie s'arrête avec l'épuisement des tanks, mais vous pouvez obtenir un super BONUS à la LOTERIE et repartir avec trois tanks.

```
LIST
  1 GOTO 6
  2 "TANKATAK (C)
  3 "SUR FX-702P
  4 AUTEUR:P.GERARD
  5 "JANVIER 1985
  6 PRT CSR 3;"TANK
    ATAK     =() ";
    :FOR B=15 TO 12
     STEP -1
  7 PRT CSR B;"=()
    ";:NEXT B:FOR B
    =10 TO 3 STEP -
    1
  8 FOR C=11 TO B S
    TEP -1:PRT CSR
    C;"-";:NEXT C
  9 FOR C=11 TO B S
    TEP -1:PRT CSR
    C;" ";:NEXT C:N
    EXT B:VAC
 10 WAIT 30:S=1:V=3
    :$=":)*# =() =(
    ) =()"
 11 A$="=()":GSB 52
    :PRT CSR 12;A$;
    CSR 16;###;N;
 12 E$=MID(1+RAN#*5
    ,1):B=0:X=INT (
    RAN#*2
 13 PRT CSR B;E$;:K
    $=KEY:IF K$="/"
     THEN 24
 14 IF K$="*" THEN
    36
 15 IF K$="-";A$=")
    ()":PRT CSR 12;
    A$;:N=N+5:GSB 4
    6:GOTO 18
 16 IF K$="+";A$="=
    ()":PRT CSR 12;
    A$;
 17 IF K$=" " THEN
  - 43
 18 PRT CSR B;" ";:
    B=B+S:IF B<12 T
    HEN 13
 19 IF E$=":";IF A$
    ="=()" THEN 23
 20 IF E$=" " THEN
    12
 21 FOR C=0 TO 4:PR
    T CSR 12;"*X*";
    CSR 12;"X*X";CS
    R 12;"XXX";
 22 NEXT C:V=V-1:S=
    S+.25:GOTO 11
 23 S=S+.25:GOTO 12
 24 IF E$=" ";IF A$
    =")()" THEN 18
 25 IF A$="=()" THE
    N 21
 26 IF INT B=11 THE
    N 29
 27 FOR C=11 TO INT
     B+1 STEP -1:PR
    T CSR C;"=";
 28 NEXT C:FOR C=IN
    T B TO 10:PRT C
    SR C;" ";E$;:NE
    XT C
 29 PRT CSR 19;" ";
    CSR 11;" ";
 30 IF E$="*";N=N+2
    :GSB 46:GOTO 23
 31 IF E$="#";IF X=
    1 THEN 33
 32 GOTO 21
 33 FOR C=N TO N+10
    +RAN#*90
 34 PRT CSR 7;####;
    C;:NEXT C:N=C-1
 35 PRT CSR 7;"
    ";:GSB 46:GOTO
    23
 36 IF A$=")()" THE
    N 21
 37 IF E$=" ";B=0
 38 FOR C=11 TO INT
     B STEP -1:PRT
    CSR C;"-";:NEXT
    C
 39 FOR C=11 TO INT
     B STEP -1:PRT
    CSR C;" ";:NEXT
    C
 40 IF E$=" " THEN
    18
 41 FOR C=0 TO 4:PR
    T CSR B;"X";CSR
     B;"+";:NEXT C
 42 GOTO 23
 43 IF E$≠"#" THEN
    18
 44 IF X=1;PRT CSR
    B;"=";
 45 GOTO 18
 46 IF N>999;N=N-1E
    3:M=M+1E3:O=0:P
    =0:GSB 50
 47 IF N≥200;IF O=0
    ;O=1:GSB 50
 48 IF N≥500;IF P=0
    ;P=1:GSB 50
 49 PRT CSR 16;###;
    N;:RET
 50 PRT :S=1:V=3:FO
    R C=0 TO 4
 51 PRT CSR 8;"BONU
    S","":NEXT C
 52 PRT CSR 19;" ";
    :PRT
 53 IF V≠0;PRT "TAN
    KS:";MID((4-V)*
    4+1),CSR 12;A$;
    :RET
 54 PRT "TANKS EPUI
    SES !":M=M+N
 55 FOR C=0 TO 4:PR
    T CSR 7;"LOTERI
    E","":NEXT C
 56 PRT "LOTERIE: #
    ";:B=-1:C=B
 57 IF KEY="" THEN
    57
 58 MODE 5:B=B+1
 59 IF KEY≠"" THEN
    58
 60 MODE 4:FOR D=0
    TO B:C=C+1:IF C
    =10;C=0
 70 PRT CSR 8;C;:NE
    XT D
 71 MODE 6:D=-1:FOR
     B=0 TO 10+INT
    (RAN#*20:D=D+1:
    IF D=10;D=0
 72 PRT CSR 12;D;:N
    EXT B:MODE 4
 73 IF C=D;PRT CSR
    11;"=":GOTO 84
 75 PRT CSR 11;"≠":
    $="PARTIE ACHEV
    EE"
 76 FOR C=14 TO 1 S
    TEP -1:PRT CSR
    C+2;MID(C);
 77 NEXT C:PRT CSR
    19;" ","()= ()=
     SCORE:";M;
 78 IF KEY="" THEN
    78
 79 PRT :PRT "AUTRE
     PARTIE: O/N ?"
    ;
 80 K$=KEY:IF K$≠"O
    ";IF K$≠"N" THE
    N 80
 81 PRT :IF K$="N";
    PRT "AU REVOIR!
    A BIENTOT!";:EN
    D
 82 VAC :S=1:V=3:A$
    ="=()":$=":)*#
    =() =() =()"
 83 PRT CSR 12;A$;C
    SR 16;###;N;:RE
    T
 84 FOR C=0 TO 4:PR
    T CSR 1;"** SUP
    ER  BONUS **","
    ":NEXT C
 85 SAC :STAT M:VAC
    :N=MX:RET
```



EXELVISION-EXL 100

EXELMUSIC

Suite de la page 76

```
1110 RESTORE 1160
1120 FOR I=1 TO 7
1130 READ NO$,H
1140 IF N$=NO$THEN HA(J)=H
1150 NEXT I
1160 DATA DO,159,RE,141,MI,126,
FA,119,SO,106,LA,94,SI,84
1170 D$=SEG$(A$,3,1)
1180 RESTORE 1510
1190 FOR I=1 TO 5
1200 READ DU$,D
1210 IF D$=DU$THEN DU(J)=D
1220 NEXT I
1230 IF LEN(A$)<4 THEN 1320
1240 FOR I1=4 TO LEN(A$)
1250 B$=SEG$(A$,I1,1)
1260 IF B$="#"THEN HA(J)=HA(J)/1.0595
1270 IF B$="b"THEN HA(J)=HA(J)*1.0595
1280 IF B$="1"THEN HA(J)=HA(J)*2
1290 IF B$="3"THEN HA(J)=HA(J)/2
1300 IF B$="."THEN DU(J)=DU(J)*1.5
1310 NEXT I1
1320 IF HA(J)<20 OR DU(J)=0 THEN 1390
1330 CO$="B":CP$="G"
1340 GOSUB 2590
1350 J=J+1
1360 IF B=1 THEN 2080
1370 IF B=2 THEN 2350
1380 GOTO 930
1390 CALL COLOR("ORW")
1400 FOR I=1 TO 3
1410 CALL POKE(258,159,133)
1420 LOCATE (17,3):PRINT "ERREUR     "
1430 PAUSE .3
1440 LOCATE (17,3):PRINT "         "
1450 CALL POKE(258,133,133)
1460 PAUSE .3
1470 NEXT I
1480 CALL POKE(259,45)
1490 CALL COLOR("OBW")
1500 GOTO 930
1510 DATA D,.09,C,.2,N,.5,B,1.3,R,2.6
1520 !
1530 ! EXECUTION DU MORCEAU
1540 !
1550 CLS
1560 CALL LINE("B",X,Y1+9,X,Y1+26)
1570 CALL LINE("B",X+2,Y1+9,X+2,Y1+26)
1580 CALL LINE("B",X+3,Y1+9,X+3,Y1+26)
1590 PAUSE 1
1600 LOCATE (16,2):PRINT "AUDITION"
1610 X1=25:Y1=35
1620 FOR I=1 TO J-1
1630 IF SI$(I)="1"THEN 1650
1640 CALL POKE(258,HA(I),134)
1650 CALL LINE("R",X1,Y1,X1,Y1+2)
1660 PAUSE DU(I)/VI
1670 CALL POKE(259,45)
1680 CALL LINE("W",X1,Y1,X1,Y1+2)
1690 X1=X1+18:IF X1>313 THEN X1=25:Y1=Y1+34
1700 FOR I1=1 TO 30:NEXT I1
1710 NEXT I
1720 PAUSE 1
1730 LOCATE (16,2):PRINT
"VOULEZ VOUS ECOUTER DE NOUVEAU ?"
1740 A$=KEY$
1750 IF A$="O"THEN CLS:GOTO 1590
1760 PAUSE 1:CALL HROFF
1770 LOCATE (3,2):PRINT
"VOULEZ SAUVEGARDER LE MORCEAU ? "
1780 A$=KEY$
1790 IF A$="N"THEN 1890
1800 !
1810 ! SAUVEGARDE MELODIE
1820 !
1830 OPEN #1,"1.MUSI",OUTPUT,VARIABLE J*7+14
1840 PRINT #1,J;",";
1850 FOR I=1 TO J-1
1860 PRINT #1,Z$(I);",";
1870 NEXT I
1880 CLOSE #1
1890 CLS "BCC":GOTO 390
1300 !********** DEMONSTRATION **********
1910 CLS
1920 LOCATE (5,7):PRINT "L'EXELVISION VOUS PRESENTE :"
1930 CALL COLOR("ObHLF")
1940 LOCATE (9,19):PRINT "LLEE"
1950 LOCATE (10,19):PRINT "LLEE"
1960 LOCATE (12,3):PRINT
"CCAARRNNAAVVAALL  DDEE  VVEENNIISSEE"
1970 LOCATE (13,3):PRINT
"CCAARRNNAAVVAALL  DDEE  VVEENNIISSEE"
1980 CALL COLOR("ORC")
1990 LOCATE (22,9):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
2000 A$=KEY$:CLS "BWW"
2010 GOSUB 2360
2020 X=23:Y1=0:B=1:J=1:VI=2
2030 RESTORE 2120
2040 CALL COLOR("OBW")
2050 LOCATE (17,2):PRINT "UN INSTANT S'IL VOUS PLAIT..
2060 FOR A=1 TO 64:READ Z$(A):NEXT A
2070 FOR A=1 TO 64:A$=Z$(A):GOTO 1080
2080 NEXT A:CLS:GOTO 1550
2090 !
2100 ! DATAS MELODIE :NOTE/DUREE
2110 !
2120 DATA DON3,REB3,DON3,SIBb,LAN,SINb,
SOB.,SOC,LAC,SIBb,SIN,REB3,DON3,LAR,S
2130 DATA DON3,FAB3,DON3,DON3,SINb,
LAN,SINb,SOB.,SOC,LAC,SIBb,SIN,REB3,DON3,FAR
2140 DATA S,DON3,DON3,SINb,LAN,LAN,
SON,FAN,FAN,MIB.,SOC,LAC,SIBb,SIN,REB3,DON3
2150 DATA LAR,S,DON3,DON3,SINb,LAN,LAN,
SON,FAN,FAN,MIB.,SOC,LAC,SIBb,SIN,REB3
2160 DATA DON3,FAR
2170 !
2180 ! CHARGEMENT D'UN MORCEAU
2190 !
2200 X=23:Y1=0:B=2:VI=1
2210 CLS "BWW":CALL COLOR("OBW")
2220 LOCATE (2,2):PRINT "CHARGEMENT:"
2230 OPEN #1,"1.MUSI",INPUT,VARIABLE 500
2240 INPUT #1,J,
2250 J1=J
2260 FOR I=1 TO J-1
2270 INPUT #1,Z$(I),
2280 NEXT I
2290 CLOSE #1
2300 GOSUB 2360
2310 LOCATE (2,2):PRINT "UN MOMENT S'IL VOUS PLAIT"
2320 J=1
2330 FOR A=1 TO J1-1
2340 A$=Z$(A):GOTO 1080
2350 NEXT A:CLS:GOTO 1550
2360 !
2370 ! DESSIN PORTEE
2380 !
2390 CALL HRON("W",1,14)
2400 FOR I=1 TO 7 STEP 2
2410 FOR J=1 TO 5
2420 CALL LINE("G",0,J*4+I*17-11,319,J*4+I*17-11)
2430 NEXT J:NEXT I
2440 !
2450 !DESSIN CLEFS DE SOL
2460 !
2470 DATA 000011,0000101,0000101,00001001,
00001001,00001001,0000101,0000101
2480 DATA 0000101,000011,00001,00001,
00011,00101,01001,1001111,10101001
2490 DATA 10101001,101010001,100010001,
010010001,01001001,0011111,00001,00001
2500 DATA 00001,01101,01101,01001,00101,0001
2510 FOR I=1 TO 4
2520 RESTORE 2470
2530 FOR I1=1 TO 31
2540 READ A$
2550 FOR K=1 TO LEN(A$)
2560 IF SEG$(A$,K,1)="1"THEN
CALL PLOT("B",K+3,I*34+I1-31)
2570 NEXT K:NEXT I1:NEXT I
2580 RETURN
2590 !
2600 ! DESSIN DES NOTES/SILENCES
2610 !
2620 RESTORE 3040
2630 IF SI$(J)="1"THEN GOSUB 3050:GOTO 3020
2640 FOR I=1 TO 7
2650 READ NO$,H
2660 IF N$=NO$THEN Y=H+Y1:GOTO 2680
2670 NEXT I
2680 FOR I1=4 TO LEN(A$)
2690 B$=SEG$(A$,I1,1)
2700 IF B$="1"THEN Y=Y+14
2710 IF B$="3"THEN Y=Y-14
2720 NEXT I1
2730 FOR I1=4 TO LEN(A$)
2740 B$=SEG$(A$,I1,1)
2750 IF B$="."THEN CALL LINE(CO$,X+7,Y+3,X+8,Y+3)
2760 IF B$="#"THEN GOSUB 3140
2770 IF B$="b"THEN GOSUB 3220
2780 NEXT I1
2790 IF D$="R"THEN 2820
:CALL LINE(CO$,X+7,Y+4,X+8,Y+4)
2800 IF Y>Y1+16 THEN
CALL LINE(CO$,X+4,Y-9,X+4,Y):GOTO 2820
2810 CALL LINE(CO$,X,Y+1,X,Y+13)
2820 IF Y>Y1+27 THEN CALL
LINE(CP$,X-3,Y1+30,X+6,Y1+30)
2830 IF Y<Y1+6 THEN CALL LINE(CP$,X-3,Y1+6,X+6,Y1+6)
2840 !
2850 ! DESSIN DE LA NOTE
2860 !
2870 CALL LINE(CO$,X+1,Y,X+3,Y)
2880 CALL LINE(CO$,X,Y+1,X,Y+3)
2890 CALL LINE(CO$,X+4,Y+1,X+4,Y+3)
2900 CALL LINE(CO$,X+1,Y+4,X+3,Y+4)
2310 IF D$="R"OR D$="B"THEN 3020
2920 FOR I1=1 TO 3
2930 CALL LINE(CO$,X+1,Y+I1,X+3,Y+I1)
2940 NEXT I1
2950 IF D$="N"THEN 3020
2960 IF Y<Y1+17 THEN GOTO 3000
2970 CALL LINE(CO$,X+4,Y-9,X+8,Y-7)
2980 IF D$="D"THEN CALL LINE(CO$,X+4,Y-7,X+8,Y-5)
2990 GOTO 3020
3000 CALL LINE(CO$,X,Y+13,X+4,Y+11)
3010 IF D$="D"THEN CALL LINE(CO$,X,Y+11,X+4,Y+9)
3020 X=X+18:IF X>312 THEN X=23:Y1=Y1+34
3030 RETURN
3040 DATA DO,28,RE,26,MI,24,FA,22,SO,20,LA,18,SI,16
3050 !
3060 ! DESSIN SILENCE
3070 !
3080 CALL LINE(CO$,X,Y1+15,X+7,Y1+15)
3090 IF DU(J)=.6 THEN 3120
3100 CALL LINE(CO$,X+7,15+Y1,X+2,21+Y1)
3110 RETURN
3120 CALL LINE(CO$,X,15+Y1,X+5,21+Y1)
3130 RETURN
3140 !
3150 ! DESSIN DIESE
3160 !
3170 CALL LINE(CO$,X-7,Y,X-3,Y)
3180 CALL LINE(CO$,X-7,Y+4,X-3,Y+4)
3190 CALL LINE(CO$,X-6,Y-1,X-6,Y+5)
3200 CALL LINE(CO$,X-4,Y-1,X-4,Y+5)
3210 RETURN
3220 !
3230 ! DESSIN BEMOL
3240 !
3250 CALL LINE(CO$,X-7,Y-3,X-7,Y+3)
3260 CALL LINE(CO$,X-7,Y+1,X-5,Y+1)
3270 CALL LINE(CO$,X-7,Y+3,X-5,Y+3)
3280 CALL PLOT(CO$,X-4,Y+2)
3290 RETURN
```

SPACE RESCUE

FX 702 P

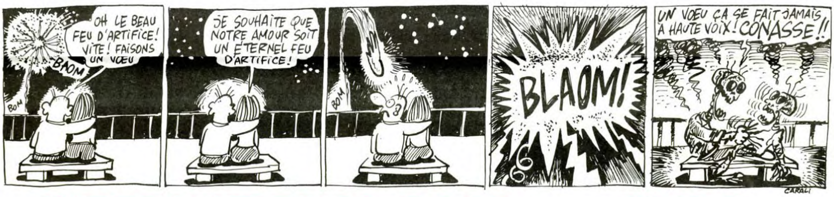
Sauvez un malheureux vaisseau en perdition, de la convoitise d'un avide trou noir.

Laurent GRAVERET

Mode d'emploi :
Faites DEFM 0. Vous devez secourir un vaisseau perdu dans l'espace à proximité d'un trou noir. Le sauvetage effectué, vous devez regagner votre base en x= 378, y= 517, z= 507. Vous avez 850 unités de carburant et la possibilité de vous ravitailler dans diverses stations spatiales dont voici les coordonnées :
- Station 1 : 417, 535, 498
- Station 2 : 378, 517, 508
- Station 3 : 378, 418, 537
- Station 4 : 756, 369, 587

Chaque ravitaillement vous procure 800 unités de carburant et vous ôte 5 unités de temps. Le vaisseau à secourir se trouve en 202, 110, 180 et vous devez éviter le vaisseau piégé qui se trouve en 500, 500, 500. Si chacune de vos coordonnées est inférieure à 200, vous explosez dans le trou noir. Votre tableau de bord se présente comme suit :
x / y / z : t : c
(x, y, z) sont vos coordonnées, t est le temps écoulé depuis votre départ et c, le carburant restant. Voici le déroulement de votre mission :
Faites F1 P0, après le message d'introduction, votre tableau de bord apparaît. Votre vitesse initiale est nulle et vous devez la modifier. Appuyez sur I pour provoquer un nouvel affichage : 0 / 0 / 0 (X) ?, tapez la variation de vitesse pour la direction (X) puis EXE. Procédez de même pour les autres directions, exemple :
5 EXE, -2 EXE, 9 EXE, affichage du vecteur résultant : 5 / -2 / 9.
Ainsi, par unité de temps, x augmentera de + 5, y de -2 et z de + 9. Attention ! La valeur absolue de la vitesse dans chaque direction, ne doit pas être supérieure à 9 sous peine de destruction. A noter que si on a v(x)= + 5 et que l'on veut obtenir v(x)= -6, il faut taper -11 EXE. La vitesse dans une ou plusieurs directions peut être nulle. Vous devez pour votre survie, éviter 5 astéroïdes ou vous poser dans chaque direction, à des vitesses inférieures à 1 en valeur absolue. Coordonnées des astéroïdes :
440, 510, 500
302, 695, 405
277, 713, 418
806, 396, 702
954, 205, 359
Vous pouvez à tout instant revenir à votre base, en modifiant vos vitesses axiales, la mission continue. Si vous êtes en perdition à la suite d'un manque de carburant, il vous reste à souhaiter le secours d'une autre mission... Pour réussir le sauvetage du 2ème vaisseau, votre vitesse lors de l'accostage doit-être inférieure à 1 et ce, dans toutes les directions (idem pour le retour à la base). Sachez qu'un temps limite vous est imparti (250 unités) et qu'un dépassement de cette limite, oblige le haut commandement sidéral à vous transférer dans une autre mission.

```
LIST
10 D=0:X=378:Y=517:Z=507:U=0:V=0:W=0:C=0:B=1000:E=850
15 $="---SPACE RESCUE--":FOR I=9 TO 17:PRT CSR I-1;MID(I,1);
16 PRT CSR -I+17;MID(-I+18,1);:NEXT I:$="TROISIEME DIMENSION"
17 FOR I=10 TO 19:PRT CSR I-1;MID(I,1);CSR -I+19;MID(-I+20,1);
18 NEXT I:WAIT 20
20 $="0123456789":L=X:GSB 3*B:F$=P$
25 IF E≤0;PRT "VOUS ETES EN RADE!","FIN":END
27 IF C≥250;PRT "TRANSFERT DANS UNE";" AUTRE MISSION!!!":END
30 L=Y:GSB 3*B:G$=P$:L=Z:GSB 3*B:H$=P$:L=C:GSB 3*B:Q$=P$
40 L=E:GSB 3*B:GSB 1000:GSB 2000:K$=KEY:IF K$≠"";GSB 4*B
50 X=X+U:Y=Y+V:Z=Z+W:IF X≥B THEN 5*B
60 IF Y>B THEN 5*B
70 IF Z≥B THEN 5*B
80 IF Z≤0 THEN 5*B
90 IF Y≤0 THEN 5*B
100 IF Z≤0 THEN 5*B
110 C=C+1:E=E-(ABS U+ABS V+ABS W)/2.2
120 IF X=500;IF Y=500;IF Z=500 THEN 5*B
125 IF X=440;IF Y=510:IF Z=500 THEN 6000
130 IF X=378;IF Y=517;IF Z=507 THEN 9*B
140 IF X=417;IF Y=535;IF Z=498 THEN 8*B
150 IF X=378;IF Y=517;IF Z=508 THEN 8*B
160 IF X=378;IF Y=418;IF Z=537 THEN 8*B
170 IF X=302;IF Y=695;IF Z=405 THEN 6*B
180 IF X=277;IF Y=713;IF Z=418 THEN 6*B
190 IF X=756;IF Y=369;IF Z=587 THEN 8*B
200 IF X=806;IF Y=396;IF Z=702 THEN 6*B
210 IF X=954;IF Y=205;IF Z=539 THEN 6*B
220 IF X≤200;IF Y≤200;IF Z≤200 THEN 7*B
230 IF X=202;IF Y=110;IF Z=180 THEN 900
300 GOTO 20
900 IF ABS U≤1;IF ABS V≤1;IF ABS W≤1 THEN 950
910 PRT "VOUS EXPLOSEZ AVEC";"L,AUTRE VAISSEAU":GOTO 5*B
950 PRT "SAUVETAGE REUSSI":U=0:V=0:W=0:GSB 4*B
960 D=π:GOTO 20
1000 PRT CSR 3;"/";CSR 7;"/";CSR 11;A$;CSR 15;A$;:RET
2000 PRT CSR 0;F$;CSR 4;G$;CSR 8;H$;CSR 12;Q$;CSR 16;P$;:RET
3000 M=INT (L/100):N=INT (L/10)-10*M:O=L-10*N-100*M:P$=MID(M+1,1)
3010 P$=P$+MID(N+1,1)+MID(O+1,1):RET
4000 PRT :PRT "CHANGEM. DE CAP:"
4010 GSB 4100:INP "(X)",R:GSB 4100:INP " (Y)",S:GSB 4100
4020 INP " (Z)",T:U=U+R:V=V+S:W=W+T:IF ABS U>9 THEN 5*B
4030 IF ABS V>9 THEN 5*B
4040 IF ABS W>9 THEN 5*B
4050 PRT "VECTEUR RESULTANT:":GSB 4100:RET
4100 PRT U;"/";V;"/";W;:RET
5000 $="BBBOOOOOOUUUUUMMM!!":FOR I=1 TO LEN($):PRT CSR I-1;MID(I,1);
5010 NEXT I:END
6000 IF ABS U≤1;IF ABS V≤1;IF ABS W≤1 THEN 6500
6010 PRT "ECRASE!!!":GOTO 5*B
6500 PRT "ATTERRISSAGE!!","CONT.":U=0:V=0:W=0:C=C+10:STOP :GOTO 20
7000 PRT "TROU NOIR":GOTO 5*B
8000 PRT "RAVITAILLEMENT":E=800:C=C+5:GOTO 20
9000 IF D=π THEN 9500
9005 IF C≤10 THEN 20
9010 PRT "RETOUR A LA BASE INNATTENDU!","RECOMMENCEZ!!"
9020 GOTO 20
9500 PRT "MISSION ACCOMPLIE","TEMPS:";C:IF C<J;J=C:PRT "RECORD";C
```



INTERNATIONAL FOOD

FX 702 P

En ces temps d'insécurité, il est peut être fructueux d'investir dans la volaille...

Laurent GRAVERET

Mode d'emploi :
Faites DEFM 1. Vous dirigez une grande entreprise de volailles et devez établir un profit maximum pendant les 9 années que dure le jeu, un bilan est ensuite établi. Vous disposez d'un capital de départ de 100.000 dollars, lancez le programme par F1 P0. Voici le déroulement du jeu :
- Affichage du numéro de l'année.
- "Action O/N ?"; vous avez la possibilité d'émettre et de racheter des actions au cours du jour. Vous ne pouvez vendre plus de 50 actions par an, soit un apport de capital de 5000 dollars maximum. Soyez prudent avec l'émission d'actions, car vous devrez toutes les racheter lors du bilan final. Leur cours est fonction de la variation de votre capital, au minimum 100 dollars. Si vous désirez vendre ou acheter des actions, appuyez sur "O", sinon "N".
"Ventes ?", tapez le nombre d'actions que vous émettez (maximum 50) puis EXE.
"Achats ?", tapez le nombre d'actions que vous achetez (maximum, le nombre de vendues) puis EXE.
- "Achats de volaille O/N ?"; si oui, affichage du prix par tête puis "Nombre ?". Tapez la quantité désirée puis EXE. Si vous demandez plus que vos moyens le permettent, retour à l'affichage du prix.
- "Graines O/N ?"; si oui, affichage du prix du sac (1 sac pour 200 têtes) puis "Combien ?", Tapez la quantité désirée puis EXE.
- "Cheptel" suivi du nombre de têtes achetées, "frais sanitaires :" puis " 1 $ /v combien ?". Donnez alors une certaine quantité de dollars, si trop faible, une épidémie ravagera votre exploitation. Tapez la somme puis EXE.
- Affichage des pertes puis "Bilan année" : affichage du capital en votre possession, du nombre d'actions et de leur cote, du total restant à rembourser, "Variation de capital" + ou - x %. "Cheptel :" ; n volailles.
Année suivante : rappel du cheptel, affichage du cours par tête : y dollars. "Vente O/N ?"; si oui "Combien ?", tapez la quantité à vendre (maximum celle possédée) puis EXE. Retour à "Action O/N ?".
Fin de 9ème année : "Bilan final"; affichage du capital de chaque année puis du capital final. Affichage de la variation totale de capital (capital total/capital initial), puis une appréciation de la part des financiers.

```
LIST
10 WAIT 20:$=" INTERNATIONAL FOOD"
20 FOR Y=1 TO 10:PRT CSR 10-Y;MID(11-Y,1);CSR 9+Y;MID(10+Y,1);:NEXT Y
30 VAC :A=1:D=1E3:J=1E5:E=.2:A0=J:PRT :PRT "CAPITAL :";J;" $",
40 PRT "ANNEE:";A
50 IF A=1 THEN 130
60 PRT B;" V":F=1+RND((1+RAN#*12)*EXP (5-K/1E4)*.01,0)
70 PRT "COURS :";F;" $","VENTE O/N?",
80 IF KEY="" THEN 80
90 IF KEY="N" THEN 130
100 IF KEY≠"O" THEN 80
110 INP "COMBIEN",K:IF K>B THEN 110
120 B=B-K:J=J+K*F
130 PRT "ACTION O/N?",
140 IF KEY="" THEN 140
150 IF KEY="N" THEN 230
160 IF KEY≠"O" THEN 130
170 INP "VENTE ",L:IF L>50 THEN 170
180 J=J+L*100:I=I+L
185 IF A(A-1)=0;H=0:GOTO 200
190 H=100*(1+A(A)/A(A-1))
200 PRT "COURS :";H;" $"
210 INP "ACHATS ",L:IF L>1 THEN 210
220 IF J<L*H THEN 280
225 J=J-L*H:I=I-L
230 PRT "ACHATS VOLAILLE O/N?",
240 IF KEY="" THEN 240
250 IF KEY="N" THEN 300
260 IF KEY≠"O" THEN 230
270 G=RND(RAN#*51+50,0)*.01
280 PRT "PRIX :";G;" $/V":INP "NOMBRE ",P
290 IF J<P*G THEN 280
295 J=J-P*G:B=B+P
300 PRT "GRAINES O/N?",
310 IF KEY="" THEN 310
320 IF KEY="N" THEN 370
330 IF KEY≠"O" THEN 300
340 C=RND(RAN#*51+100,0)
350 PRT "PRIX DU SAC";C:INP "COMBIEN ",N
360 IF J<N*C THEN 350
365 J=J-N*C
370 PRT "CHEPTEL ",B;" V","FRAIS SANITAIRES :",
380 PRT "1 $/V ";:INP "COMBIEN",O:IF J<O THEN 380
390 J=J-O:M=B-O:IF M<0;M=0
400 E=(RND(INT (RAN#*21)+10,0)/100:M=RND(M+E*B,0)
410 PRT "PERTES ";M;" V","BILAN ANNEE ";A,
420 PRT "CAPITAL:";J,"ACTIONS:";I," COTE :";H,"TOTAL:";H*I;" $"
425 IF A(A-1)=0 THEN 440
430 PRT "VARIATION DE CAPITAL",RND((J/A(A-1)-1)*100,-2);
440 PRT " POUR CENT":B=B-M:IF B<0;B=0
450 PRT "CHEPTEL :",B;" VOLAILLES"
460 IF J<H*I;IF B=0;PRT "C,EST LA RUINE",:END
470 A(A)=J:A=A+1:IF A≠10 THEN 40
480 IF B=0 THEN 520
490 F=5+INT (RAN#*10):PRT "COURS :";F;" $"
500 J=J+B*F:P=I*H:IF J<P;PRT "RUINE!",:END
510 J=J-P
520 PRT "BILAN FINAL":FOR Q=1 TO 9:PRT "ANNEE";Q;A(Q);" $",:NEXT Q
530 PRT "CAPITAL FINAL :";J;" $"
540 PRT "VARIATION TOTALE":R=RND(J/D-100,-2):PRT R;
545 PRT " POUR CENT",
550 IF R<-50;PRT "TRES MAUVAIS":GOTO D
560 IF R<-25;PRT "MAUVAIS":GOTO D
570 IF R<0;PRT "PASSABLE":GOTO D
580 IF R<10;";"PASMAL":GOTO D
590 IF R>10;PRT "TRES BIEN"
1000 WAIT 5:$="FIN":FOR Y=0 TO 10:PRT CSR Y;" ";$;:NEXT Y
```

BACCARA

FX 702 P

Si vos moyens ne permettent pas la fréquentation des casinos, voici de quoi atténuer votre frustration.

Jean Luc CHTIOUI

Mode d'emploi :
Les règles sont très proches de celles du jeu de casino. Vous disposez au départ de 100$ et jouez contre la machine qui représente le banquier.
DEROULEMENT D'UN COUP : le banquier demande votre mise et distribue les cartes. Vous avez deux jeux, à gauche et à droite de l'écran. Le jeu du banquier est celui du milieu. La valeur d'un jeu se calcule par la somme des points des cartes, en ne gardant que le chiffre des unités. L'as vaut 1, le 2 vaut 2 etc... Le 10 (X) et les têtes 0. Vous regardez votre premier jeu :
- Si vous avez de 0 à 7 : vous pouvez demander une troisième carte en appuyant sur "O" ou "N". Le banquier ramasse son jeu et vous distribue (ou non) la troisième carte découverte. Vous regardez votre deuxième jeu et quelque soit sa valeur, vous pouvez prendre (ou non) une troisième carte découverte. Le banquier peut à son tour, prendre une troisième carte. Son choix dépend de son propre jeu et de la valeur des cartes que vous avez éventuellement tirées.
- Si vous avez 8 ou 9 : vous devez l'annoncer en appuyant sur "8" ou "9". Dans les deux cas, les jeux sont abattus.
Si vous êtes gagnant sur les deux tableaux, vous gagnez votre mise.
Si vous êtes perdant sur les deux tableaux, vous perdez votre mise.
Si vous êtes gagnant sur un tableau et à égalité sur l'autre, vous gagnez la moitié de votre mise.
Si vous êtes perdant sur un tableau et à égalité sur l'autre, vous perdez la moitié de votre mise.
Si vous êtes gagnant sur un tableau et perdant sur l'autre, ou à égalité sur les deux tableaux, le coup est nul.
Vous pouvez arrêter à tout moment en misant 0.
Le programme utilise la matrice pleine (en P2), pour l'obtenir vous pouvez utiliser le procédé suivant :
1- Mode 0, ROM 0 (produit une ERR 1), DEFM 0.
Mode 1 en P1 : 10 STEPSTEP (15 fois STEP tapés sans espaces), EXE, éteindre la machine puis la rallumer.
Mode 1 en P2 : 10 $ EXE, DEFM 20 EXE.
Mode 1 en P1 : 9999 $ $ $ $ $ EXE, CLR # 2.
Mode 1 en P1 : 9999 EXE, 5352 EXE, le compteur de pas doit être à 2013.
Mode 1 en P0 : 1 ABC ...Z (26 lettres), EXE. 2 ABC...Z (26 lettres), EXE. 3 ABC ... RS (19 lettres), EXE. Le compteur est à 1933.
Mode 1 en P0 : 10 SQR, EXE.
Mode 0, $ = T9$, A$ = MID(3,1), la matrice se trouve maintenant dans A$.
2- Mode 1 en P0 : 10 " EXE.
Mode 0 : $ = T9$, T8$ = MID(3,2), T9$ = MID(1,2)+ "$ = "+ MID(3,1)+ A$ + " ". Enregistrer P0, éteindre la machine, la rallumer, taper ROM EXE puis charger le programme enregistré dans la zone P2. Mode 1 en P2 : 1 EXE, 2 EXE, 3 EXE, 20 RET EXE. Si on liste P2, on obtient une ligne 10 $ = "SQR LOG". Ne jamais exécuter cette ligne. Il ne reste plus qu'à taper le reste du programme en zone P0 et P1 et se mettre en DEFM 1. Si vous ne disposez pas d'interface cassette, faites dans la partie 1 (jusqu'à A$ = MID(3,1)) :
Mode 1 : CLR ALL EXE
Mode 0 : ROM 0 EXE
Tapez la zone P0 et P1 du programme, en supprimant la ligne 10 de P0 et en modifiant la ligne 440 de P1 : 440 GSB 9E3 : PRT "AU REVOIR..." :END

```
LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P0: 157 STEPS
  10 GSB #2:A$=MID(1
     ,1)
  20 $="CCACRAAB":WA
     IT 5
  30 FOR I=0 TO 18:P
     RT CSR 9+(-1)↑I
     *I/2;A$;:NEXT I
  40 FOR I=1 TO 7 ST
     EP 2:PRT CSR 8+
     I;MID(I,1);CSR
     10-I;MID(I+1,1)
     ;
  50 NEXT I:H=0:FOR
     I=0 TO 4:H$=H$+
     A$:NEXT I
  60 PRT CSR 1;H$;"B
     ACCARA";H$:GOTO
      #1
   P1: 1416 STEPS
    5 WAIT 20:GSB 9E3
      :$="123456789XV
      DR":S=100
   10 PRT "VOUS AVEZ"
      ;S;"$":INP "VOU
      S MISEZ",M:IF S
      <M THEN 10
   15 M=INT M:IF M≤0
      THEN 400
   20 X=0:Y=0:A6=0:A7
      =0:A8=0:PRT CSR
       9;A$;:J=0:K=17
      :GSB 2E3
   30 J=2:K=15:GSB 2E
      3:J=9:GSB 2E3:P
      RT CSR 9;" ";
   50 FOR I=0 TO 5:B=
      6+I/2:GSB 5E3:A
      $(I)=MID(E,1):N
      EXT I
   60 T=0:H$=" "+A4$+
      " "+A5$:PRT CSR
       0:A0$;CSR 2;A1
      $;
   70 O=6+SGN T:B=0:G
      SB 4E3:PRT CSR
      4+T;A(O);"?";
   80 Z$=KEY:IF Z$=""
       THEN 80
   85 IF T≠0 THEN 120
   90 IF Z$="9";IF A6
      =9 THEN 250
  100 IF Z$="8";IF A6
      =8 THEN 250
  110 IF (A6-8)*(A6-9
      =0 THEN 80
  115 PRT CSR 8;" ";A
      $;" ";
  120 IF Z$="N";PRT C
      SR 5+T;" ";:GO
      TO 170
  130 IF Z$≠"O" THEN
      80
  140 Y=Y+1.4:J=4+T:K
      =13*SGN T:GSB 1
      E3*(O-4
  150 B=0:GSB 5E3:B=6
      -E:IF E≥10;B=6
  160 X=X+B↑4/1E3-B*B
      /50+.2:PRT CSR
      4+10*SGN T;MID(
      E,1);
  170 GOTO 180+T
  180 GSB 6E3:PRT CSR
       16;A2$;CSR 18;
      A3$;:T=8:GOTO 7
      0
  188 PRT CSR 8;A$;"
      ";A$;:GSB 6E3:B
      =8:GSB 4E3
  210 IF Y*(X+RAN#)+A
      8+2*RAN#*SGN ((
      Y-1.4)*(Y-2.8)>8
      .5 THEN 250
  220 PRT CSR 7;A$;"
      ";A$;" ";A$;
  240 B=8:GSB 5E3:H$=
      A4$+" "+A5$+" "
      +MID(E,1)
  250 PRT CSR 7;H$;CS
      R 16;A2$;CSR 18
      ;A3$
  260 FOR I=6 TO 8:B=
      I:GSB 4E3:NEXT
      I
  265 PRT :PRT A6;CSR
       8;A8;CSR 16;A7
  270 GOTO 280+SGN (A
      6-A8)+SGN (A7-A
      8
  278 L$="PERDEZ":M=-
      M:GOTO 290
  279 M=INT (M/2:GOTO
       278
  280 PRT CSR 6;"COUP
       NUL":GOTO 10
  281 M=INT (M/2
  282 L$="GAGNEZ"
  290 PRT "VOUS ";L$;
      ABS M;"$"
  300 S=S+M:IF S≤0;PR
      T "VOUS ETES RU
      INE...":GOTO 44
      0
  310 GOTO 10
  400 S=S-100:PRT "VO
      US AVEZ ";:IF S
      <0;PRT "PERDU";
  410 IF S≥0;PRT "GAG
      NE";
  420 PRT ABS S;"$"
  430 IF S>SX;SAC :ST
      AT S:GSB 7E3
  440 GSB 9E3:PRT "AU
       REVOIR...":GSB
       #2:PRT MID(3):
      END
 2000 PRT CSR 8;A$+A$
      +" ";:IF J=9 TH
      EN 3E3
 2010 FOR I=7 TO J ST
      EP -1:PRT CSR I
      ;A$;" ";:NEXT I
      :IF K=0;RET
 3000 PRT CSR 10;A$;:
      IF J=9;RET
 3010 FOR I=10 TO K:P
      RT CSR I;" "+A$
      ;:NEXT I:RET
 4000 A(B)=10*FRAC (A
      (B)/10:RET
 5000 E=1+INT (RAN#*1
      3:IF E≤9;A(B)=A
      (B)+E
 5010 RET
 6000 FOR I=0 TO 30:N
      EXT I:RET
 7000 FOR I=0 TO 17:F
      OR J=17 TO I ST
      EP -1:PRT CSR J
      ;"$ ";
 7010 NEXT J:NEXT I
 8000 PRT CSR 4;"VOTR
      E NOM";:INP $:J
      =LEN($)-7:IF J≥
      8 THEN 8E3
 8010 IF J>0;P$=MID(1
      ,7):Q$=MID(8,J)
      :RET
 8020 P$=$:Q=0:RET
 9000 PRT "MEILLEUR G
      AIN =>",P$+Q$;C
      SR 7+LEN(Q$);":
      ";SX;"$":RET

P2: 20 STEPS
  10 $="SQR  LOG "
  20 RET
1984 JLC

*** VAR LIST

VAR: 36 PRG: 1600

A$ =%
B  = 8
C  = 0
D  = 0
E  = 9
F  = 0
G  = 0
H$ = 1 5
I  = 9
J  = 12
K  = 13
L$ =PERDEZ
M  =-100
N  = 0
O  = 7
P  = 0
Q  = 0
R  = 0
S  = 0
T  = 8
U  = 0
V  = 0
W  = 0
X  = 0.301
Y  = 2.8
Z$ =0
A0$=6
A1$=X
A2$=6
A3$=R
A4$=1
A5$=5
A6 = 2
A7 = 5
A8 = 6
A9 = 0
```

JEU DE L'ELECTRON

ZX 81

Armé de votre canon à électrons, débusquez ces satanées particules dissimulées dans une grille.

Jean Marcel CREPIN

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE:	CARACTERES:
30 ...	"JEU DE L ELECTRON"
930 ...	"+"
1145...	"+"
4180...	"SOLUTION"

```
   1 REM +++++++++++++++
   2 REM JEU DE L ELECTRON
   3 REM +++++++++++++++
   4 REM +++++ZX 81++++++
   5 REM + PAR J-M CREPIN+
     ++++++++++++++++
   6 GOTO 10
   7 REM SAUVEGARDE PAR GOTO 7
   8 CLEAR
   9 SAVE "ELECTRON"
  10 GOSUB 5000
  11 REM DESSIN DU CADRE
  12 REM ***************
  20 CLS
  30 PRINT TAB 3;"JEU DE L ELECT
RON"
  40 PRINT TAB 3;"▌N N N N N N N
 N▐"
  50 PRINT TAB 2;"█1 2 3 4 5 6
7 8█"
  60 PRINT TAB 1;"▄▄";TAB 19;"▀
▀▀"
  70 FOR I=1 TO 8
  80 PRINT " W";I;" ............
... ";"E";I
  90 PRINT "  . . . . . . . ."
 100 NEXT I
 110 PRINT AT 19,1;"▀▀
▀▀"
 120 PRINT TAB 2;"█S S S S S S
S S█"
 130 PRINT TAB 3;"▌1 2 3 4 5 6 7
 8▐"
 140 PRINT AT 0,0;"VOULEZ-VOUS L
ES REGLES DU JEU ?"
 150 INPUT C$
 160 IF C$(1)<>"O" THEN GOTO 220
 170 REM *****
 180 LET C$="
          BUT DU JEU :     DEC
OUVRIR 4 NOYAUX ""O""  DISSIMULE
S DANS CETTE GRILLE,EN 20 COUPS
MAXIMUN,POUR CELA VOUS DISPOSEZ
DE 4X8 CANONS A ELECTRONS(EX:W6)
....."
 185 LET C$=C$+"A CHAQUE COUP VO
US POUVEZ : TIRER EN TAPANT PAR
EXEMPLE""E4"" OU PROPOSER UNE PO
SITION DE NOYAU EN TAPANT PAR EX
EMPLE""S4W8"" OU ARRETER LE JEU
POUR VOIR LA SOLUTION EN TAPANT"
"FIN""......."
 187 LET C$=C$+"...CHAQUE ELECTR
ON LANCE PAR UN CANON PEUT ETRE
ABSORBE S IL RENCONTRE UN NOYAU
SUR SA TRAJECTOIRE... "
 188 LET C$=C$+"OU DEVIE DE 90 D
EGRES A L OPPOSE DE CHAQUE NOYAU
 QU IL RENCONTRE DEVANT LUI SUR
UNE DES 2 LIGNES VOISINES PARALL
ELES.... L ENDROIT OU L ELECTRON
 SORT DE LA GRILLE VOUS EST INDI
QUE APRES CHAQUE COUP....."
 189 LET C$=C$+"....BONNE DEDUCT
ION ...........................
......"
 190 FOR I=1 TO LEN C$-31
 200 PRINT AT 0,0;C$(I TO I+31)
 205 FOR T=1 TO 3
 206 NEXT T
 210 NEXT I
 220 PRINT AT 0,0;"
                                "
 230 PRINT AT 0,0;"VOULEZ-VOUS F
AIRE UN ESSAI (O/N)"
 235 INPUT Q$
 236 PRINT AT 0,0;"
                                "
 250 REM ********
 260 REM N NOYAUX
 265 REM ********
 266 REM ARQUE IL SUFFIT DE MODI
-FIER LA VALEUR DE N POUR FAIRE
 VARIER LE NOMBRE DE NOYAUX.....
.
 270 LET N=4
 275 LET NI=N
 280 DIM A$(8,8)
 290 DIM X(N)
 300 DIM Y(N)
 310 RAND
 320 FOR I=1 TO N
 330 LET X(I)=INT (RND*8)+1
 340 LET Y(I)=INT (RND*8)+1
 350 IF I=1 THEN GOTO 390
 360 FOR J=1 TO I-1
 370 IF X(I)=X(J) AND Y(I)=Y(J)
THEN GOTO 340
 380 NEXT J
 390 LET A$(X(I),Y(I))="O"
 400 NEXT I
 401 IF Q$(1)<>"O" THEN GOTO 410
 402 FOR I=1 TO N
 403 PRINT AT 2*(X(I)+1),2*(Y(I)
+1);"O"
 404 NEXT I
 405 LET Q$="N"
 410 LET Q=0
 420 PRINT AT 19,23;"NOYAUX:";AT
 19,31;N
 500 REM ***********
 510 REM ENTREE COUP
 520 REM ***********
 530 LET Q=Q+1
 550 PRINT AT 4,24;"  VOTRE ";AT
 6,25;" COUP   ";AT 8,25;"N.
 ";AT 8,28;Q
 560 INPUT T$
 580 IF LEN T$=4 THEN GOTO 2000
 585 IF LEN T$=3 THEN GOTO 4140
 590 IF LEN T$<>2 THEN GOTO 550
 600 LET X$=T$(1)
 610 IF X$<>"S" AND X$<>"W" AND
X$<>"E" AND X$<>"N" THEN GOTO 55
0
 620 LET Y=VAL T$(2)
 630 IF Y<1 OR Y>8 THEN GOTO 550
 635 LET F$=CHR$ (Q+165)
 640 GOSUB 800
 650 IF X$<>"W" AND X$<>"N" THEN
 GOTO 710
 660 LET A=8
 670 LET D=0
 680 LET P=1
 690 GOTO 1000
 710 LET A=1
 720 LET D=9
 730 LET P=-1
 740 GOTO 1000
 800 REM *************
 810 REM   AFFICHAGE
 820 REM *************
 830 IF X$="W" THEN PRINT AT 2*(
Y+1),3;F$
 840 IF X$="E" THEN PRINT AT 2*(
Y+1),19;F$
 850 IF X$="N" THEN PRINT AT 3,2
*(Y+1);F$
 860 IF X$="S" THEN PRINT AT 19,
2*(Y+1);F$
 870 RETURN
 900 REM **********
 910 REM ABSORPTION
 920 REM **********
 930 LET F$="+"
 960 LET X$=T$(1)
 970 LET Y=VAL T$(2)
 980 GOSUB 800
 985 PRINT AT 4,24;" ABSORP-";AT
 6,25;" -TION ";AT 8,25;"
 "
 990 FOR T=1 TO 60
 991 NEXT T
 995 GOTO 1170
1000 REM ****
1010 REM TEST
1020 REM ****
1030 FOR I=D TO A STEP P
1035 IF I=0 OR I=9 THEN GOTO 105
0
1040 IF (A$(Y,I)="O" AND (X$="E"
 OR X$="W")) OR (A$(I,Y)="O" AND
 (X$="S" OR X$="N")) THEN GOTO 9
00
1050 IF Y=1 OR (I>=8 AND P=1) OR
 (I<=1 AND P=-1) THEN GOTO 1070
1060 IF (A$(Y-1,I+P)="O" AND (X$
="E" OR X$="W")) OR (A$(I+P,Y-1)
="O" AND (X$="S" OR X$="N")) THE
N GOTO 1200
1070 IF Y=8 OR (I=1 AND P=-1) OR
 (I=8 AND P=1) THEN GOTO 1090
1080 IF (A$(Y+1,I+P)="O" AND (X$
="E" OR X$="W")) OR (A$(I+P,Y+1)
="O" AND (X$="S" OR X$="N")) THE
N GOTO 1300
1090 NEXT I
1110 REM ****************
1120 REM AFFICHAGE SORTIE
1130 REM ****************
1140 LET X$=CHR$ (60*(X$="E")+42
*(X$="W")+51*(X$="S")+56*(X$="N"
))
1145 IF X$=T$(1) AND Y=VAL T$(2)
 THEN LET F$="+"
1150 GOSUB 800
1160 PRINT AT 4,24;" SORTIE ";AT
 6,25;" EN    ";AT 6,29;X$;Y;AT
8,25;"  --  "
1162 IF X$=T$(1) AND Y=VAL T$(2)
 THEN PRINT AT 4,24;"REFLECHI"
1165 FOR T=1 TO 60
1166 NEXT T
1170 IF Q<20 THEN GOTO 500
1180 GOTO 4100
1200 REM *********
1210 REM DEVIATION
1220 REM *********
1225 IF I=0 OR I=9 THEN GOTO 114
5
1230 LET X$=CHR$ (51*(X$="E" OR
X$="W")+60*(X$="N" OR X$="S"))
1240 LET D=Y
1250 LET A=8
1260 LET Y=I
1270 LET P=1
1280 GOTO 1000
1300 IF I=0 OR I=9 THEN GOTO 114
5
1305 LET X$=CHR$ (56*(X$="E" OR
X$="W")+42*(X$="N" OR X$="S"))
1310 LET A=1
1320 LET D=Y
1330 LET P=-1
1340 LET Y=I
1350 GOTO 1000
2000 REM ***********
2010 REM TEST NOYAU
2020 REM ***********
2030 FOR H=1 TO 3 STEP 2
2040 IF T$(H)<>"E" AND T$(H)<>"W
" THEN GOTO 2070
2050 LET X=VAL T$(H+1)
2060 IF X<1 OR X>8 THEN GOTO 550
2065 GOTO 3090
2070 IF T$(H)<>"S" AND T$(H)<>"N
" THEN GOTO 550
2080 LET Y=VAL T$(H+1)
2090 IF Y<1 OR Y>8 THEN GOTO 550
3090 NEXT H
3100 PRINT AT 2*(X+1),2*(Y+1);"+
"
3110 IF A$(X,Y)<>"O" THEN GOTO 3
200
3120 LET N=N-1
3125 PRINT AT 4,24;"  BRAVO ";AT
 6,25;" UN DE ";AT 8,25;" MOINS
 "
3130 PRINT AT 2*(X+1),2*(Y+1);"O
";AT 19,31;N
3135 FOR T=1 TO 30
3136 NEXT T
3140 IF N=0 THEN GOTO 4000
3150 IF Q<20 THEN GOTO 500
3160 GOTO 4100
3200 PRINT AT 4,25;"  PAS   ";AT
6,25;"   DE   ";AT 8,25;" NOYAU "
3210 FOR T=1 TO 60
3220 NEXT T
3230 IF Q<20 THEN GOTO 500
4000 REM ***********
4010 REM C EST GAGNE
4020 REM ***********
4030 PRINT AT 4,24;"  GAGNE  ";AT
 6,25;" EN     ";AT 6,29;Q;AT 8,2
5;" COUPS "
4040 GOTO 4200
4100 REM ***********
4110 REM C EST PERDU
4120 REM ***********
4130 PRINT AT 4,24;"  PERDU  ";AT
 6,25;"RESTE   ";AT 6,31;N;AT 8,2
5;" NOYAUX"
4140 FOR I=1 TO NI
4150 PRINT AT 2*(X(I)+1),2*(Y(I)
+1);"O"
4160 NEXT I
4165 FOR T=1 TO 60
4170 PRINT AT 0,24;"SOLUTION"
4180 PRINT AT 0,24;"SOLUTION"
4190 NEXT T
4200 PRINT AT 0,0;"APPUYEZ SUR U
NE TOUCHE ........."
4210 IF INKEY$="" THEN GOTO 4210
4220 RUN
5000 REM ************
5001 REM PRESENTATION
5002 REM ************
5005 CLS
5010 LET A$="▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
5015 LET A$=A$+"
ELECTron
"
5020 LET A$=A$+"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
5030 LET A$=A$+" (C) J-M CREPIN
 "
5035 FOR I=1 TO 6
5040 LET T$=A$( TO 32)
5050 FOR J=20 TO 8+I STEP -1
5060 PRINT AT J,0;T$
5070 PRINT "
                                "
5080 NEXT J
5090 LET A$=A$(33 TO )
5100 NEXT I
5110 FOR I=1 TO 50
5120 NEXT I
5130 CLEAR
5140 RETURN
```

CARNIVALE

ZX 81

Dégommez à souhait, les machins qui s'obstinent à polluer le haut de votre écran.

Henri CHASSAGNEUX

Mode d'emploi :
Tapez le listing 1 et après lancement, tapez 1359 à la question "LONGUEUR REM ?". Entrez ensuite les codes du listing 2. Transformez la ligne 10 REM en 0 REM par POKE 16510,0. Remplacez, à l'exception de la 0 REM, les lignes BASIC du listing 1, par le programme principal. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
  10 REM 00000000000000000000000000000000000000000000000000000
  20 IF PEEK (16514)<>52 THEN GO
TO 200
  30 LET M$="CD230F21A740014A06C
D9E092A7F40014A0609227F402182403
676233676CD2B0FC976"
  40 FOR N=16514 TO 16548
  50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
  60 LET M$=M$(3 TO )
  70 NEXT N
  80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
  90 INPUT A
 100 LET A=A-50
 110 LET B=INT (A/256)
 120 LET C=INT (A-(256*B))
 130 POKE 16521,C
 140 POKE 16530,C
 150 POKE 16522,B
 160 POKE 16531,B
 170 RAND USR 16514
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE ?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A;
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="X" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
 320 PRINT " ";A$;
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "CHARGEU■"
```

LISTING 2

```
16514 76 76 C3 96 41 8F 00 96
16522 00 96 00 95 00 94 00 97
16530 00 8D 00 96 00 96 00 8D
16538 00 94 00 94 00 96 00 95
16546 00 95 00 95 00 8F 00 8D
16554 00 97 00 97 00 97 00 96
16562 00 96 00 96 00 95 00 95
16570 00 94 00 96 00 95 00 96
16578 00 97 00 96 00 97 00 95
16586 00 95 00 8F 00 96 00 96
16594 00 96 00 97 00 94 00 95
16602 00 8D 00 96 00 96 00 00
16610 00 96 00 96 00 95 00 97
16618 00 95 00 94 00 8F 00 8D
16626 00 97 00 94 00 95 00 95
16634 00 95 00 97 00 8F 00 96
16642 00 96 00 8D 00 8D 00 97
16650 00 96 00 96 00 96 00 8F
16658 00 96 00 96 00 95 00 94
16666 00 97 00 95 00 95 00 94
16674 00 96 00 8D 00 96 00 8F
16682 00 96 00 94 00 97 00 95
16690 00 96 00 95 00 94 00 97
16698 00 00 00 00 96 00 95 [illegible]
16706 00 97 00 00 00 94 00 8F
16714 00 8D 00 97 00 00 00 95
16722 00 95 00 00 00 97 00 8F
16730 00 96 00 00 00 8D 00 00
16738 00 97 00 96 00 96 00 96
16746 00 8F 00 96 00 95 00 00
16754 8D 00 8F 00 95 00 95 00
16762 95 00 96 00 94 00 94 00
16770 8D 00 96 00 96 00 8D 00
16778 97 00 94 00 95 00 95 00
16786 96 00 00 80 2A 0C 40 01
16794 44 00 09 11 87 40 06 1E
16802 CD D5 41 01 41 00 09 3E
16810 2B 32 D8 41 06 1E CD D5
16818 41 01 43 00 09 3E 23 32
16826 D8 41 06 1E CD D5 41 06
16834 5A 21 3B 41 1A 77 23 13
16842 10 FA 21 3B 41 22 52 40
16850 C3 DC 41 1A 77 13 23 10
16858 FA C9 3E 3C 32 4E 40 2A
16866 0C 40 11 96 02 19 22 50
16874 40 CD F1 41 C3 EB 42 2A
16882 0C 40 11 21 00 19 06 20
16890 23 36 80 10 FB 06 16 11
16898 21 00 19 36 80 10 FB 06
16906 1F 2B 36 80 10 FB 11 21
16914 00 06 16 ED 52 36 80 10
16922 FA 2A 0C 40 11 73 02 19
16930 06 20 23 36 80 10 FB 2A
16938 0C 40 23 22 4C 40 06 0A
16946 36 80 23 10 FB A8 A6 B7
16954 B3 AE BB A6 B1 11 37 42
16962 06 08 1A 77 23 13 10 FA
16970 06 09 36 80 23 10 FB C9
16978 21 54 40 34 7E FE 32 DA
16986 7A 42 FE 4C D2 70 42 3A
16994 55 40 FE 02 28 12 3E 01
17002 32 55 40 C3 7A 42 36 00
17010 3E 00 32 55 40 CD 28 45
17018 2A 0C 40 11 61 00 19 7E
17026 32 3D 40 11 25 00 19 7E
17034 32 3E 40 11 5F 00 19 7E
17042 32 3F 40 2A 52 40 3A 3F
17050 40 47 7E 32 3F 40 78 77
17058 23 7E FE 80 20 03 21 3B
17066 41 22 52 40 2A 0C 40 11
17074 43 00 19 3E 23 32 E0 42
17082 3A 3F 40 CD DF 42 3E 2B
17090 32 E0 42 11 42 00 19 3A
17098 3D 40 CD DF 42 3E 23 32
17106 E0 42 11 42 00 19 3A 3E
17114 40 CD DF 42 C9 57 23 7E
17122 FE 80 20 01 C9 72 57 18
17130 F5 2A 0C 40 11 58 02 19
17138 36 A6 22 42 40 CD CC 44
17146 2A 25 40 CB 44 20 04 01
17154 1E 00 C9 3A 55 40 FE 02
17162 CA 12 43 FE 01 CC F1 44
17170 3E 05 32 44 40 21 48 40
17178 34 2A 25 40 7C FE DF CC
17186 D2 43 FE F7 CC E7 43 3A
17194 45 40 FE 01 20 05 CD 06
17202 44 18 3F 21 48 40 7E CB
17210 57 28 08 CD 52 42 3E 00
17218 32 48 40 2A 25 40 7C FE
17226 FD 20 27 2A 42 40 11 21
17234 00 ED 52 22 46 40 3E 01
17242 32 45 40 3A 4E 40 3D FE
17250 D2 DA 6E 43 FE FF CA BC
17258 45 DA BC 45 32 4E 40 CD
17266 CC 44 CD FC 43 21 44 40
17274 35 20 9A 2A 0C 40 11 44
17282 00 19 0E 00 06 A5 7E FE
17290 00 20 01 0C 23 10 F7 79
17298 FE 96 CA 39 45 3E 1C 2A
17306 4A 40 ED 4B 4C 40 11 10
17314 27 CD C1 43 11 E8 03 CD
17322 C1 43 11 64 00 CD C1 43
17330 11 0A 00 CD C1 43 11 01
17338 00 CD C1 43 C3 FA 42 F6
17346 00 ED 52 38 03 3C 18 F7
17354 19 C6 80 02 03 3E 1C C9
17362 2A 42 40 36 00 28 7E FE
17370 80 28 06 36 A6 22 42 40
17378 C9 23 36 A6 C9 2A 42 40
17386 36 00 23 7E FE 80 28 06
17394 36 A6 22 42 40 C9 28 36
17402 A6 C9 0E 19 06 6E 10 FE
17410 0D 20 F9 C9 2A 46 40 7E
17418 FE 40 D2 4D 44 36 00 21
17426 48 40 7E CB 57 28 08 CD
17434 52 42 3E 00 32 48 40 2A
17442 46 40 F6 00 11 21 00 ED
17450 52 7E FE 80 28 08 FE 40
17458 D2 4D 44 36 2E 22 46 40
17466 C9 3E 00 32 45 40 11 21
17474 00 19 7E FE 40 D2 4D 44
17482 36 00 C9 7E E5 FE 96 20
17490 06 11 0A 00 C3 BC 44 FE
17498 94 20 06 11 14 00 C3 BC
17506 44 FE 95 20 06 11 1E 00
17514 C3 BC 44 FE 97 20 06 11
17522 28 00 C3 BC 44 FE 88 20
17530 15 CD 22 45 3A 57 40 47
17538 3A 4E 40 80 32 4E 40 E1
17546 3E 00 32 45 40 C9 FE 8D
17554 20 09 3A 34 40 16 00 5F
17562 C3 BC 44 3A 4E 40 47 3A
17570 34 40 FE 0A 38 05 0E F9
17578 81 18 F7 C6 05 80 32 4E
17586 40 E1 36 00 3E 00 32 45
17594 40 C9 2A 4A 40 19 22 4A
17602 40 E1 36 00 3E 00 32 45
17610 40 C9 2A 50 40 3A 4E 40
17618 57 06 5A 7E FE 80 28 14
17626 FE 76 28 10 3E 00 BA 28
17634 05 15 36 2E 18 02 36 00
17642 23 10 E8 C9 23 18 E4 3A
17650 34 40 FE 1E 38 04 C6 E3
17658 18 F8 ED 44 32 57 40 3A
17666 4A 40 0E F9 FE 0A 38 03
17674 81 18 F9 2A 0C 40 11 23
17682 00 19 5F 16 00 19 22 58
17690 40 06 14 36 88 23 10 FB
17698 3E 02 32 55 40 C9 2A 58
17706 40 06 14 36 80 23 10 FB
17714 C9 27 34 33 3A 38 14 2A
17722 0C 40 11 31 01 19 11 33
17730 45 06 06 1A 77 13 23 10
17738 FA E5 C1 21 00 00 22 54
17746 40 11 64 00 ED 43 56 40
17754 3A 4E 40 3D FE FF CA 7E
17762 45 32 4E 40 2A 54 40 19
17770 22 54 40 E5 D5 CD CC 44
17778 D1 E1 D5 CD 8D 45 D1 CD
17786 82 45 18 DC 2A 54 40 ED
17794 5B 4A 40 19 22 DD 63 01
17802 14 00 C9 ED 4B 56 40 3E
17810 1C 11 10 27 CD C1 43 11
```

LISTING 3

```
   0■REM
  20 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■
  30 REM ■              CARNIVAL
■.
  40 REM ■ PAR HENRI CHASSAGNEUX
■
  50 REM ■      POUR ZX81 16K
■
  60 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■
  70 GOSUB 600
  80 GOSUB 680
  90 LET E$="MOI"
 100 LET HS=32497
 110 POKE 17407,110
 120 LET H$=STR$ HS
 130 FOR I=1 TO 5
 140 LET H$(I)=CHR$ (128+CODE H$
(I))
 150 NEXT I
 160 LET SC=0
 170 PRINT AT 0,27;H$
 180 PRINT AT 18,1;"■■";AT 18,29
;"■■"
 190 LET A=USR 16516
 200 IF A=30 THEN STOP
 210 IF A=10 THEN GOTO 240
 220 IF A=20 THEN GOTO 480
 230 STOP
 240 FOR I=1 TO 100
 250 NEXT I
 260 CLS
 270 LET SC=PEEK (16458)+256*PEE
K 16459
 280 PRINT AT 2,7;"■■■■ ■■■ ■
■■■"
 290 PRINT TAB 7;"■      ■ ■■ ■
■"
 300 PRINT TAB 7;"■■■    ■ ■■■■
■"
 310 PRINT TAB 7;"■      ■  ■ ■■
■"
 320 PRINT TAB 7;"■    ■■■ ■   ■
■■■"
 330 PRINT AT 8,0;"LE FAIT QUE V
OUS N""AYEZ PLUS DE";AT 10,2;"BA
LLES ENTRAINE VOTRE PERTE";AT 12
,14;"AMEN"
 340 PRINT AT 14,2;"MAIS L""INDO
MPTABLE ZX81 VOUS";AT 16,4;"ACCO
RDE AVEC GENEROSITE:"
 350 PRINT AT 18,2;">1< LE DROIT
 DE REJOUER";AT 20,2;">2< LE DRO
IT AU RECORD"
 360 POKE 16418,0
 370 PRINT
 380 PRINT "   >3< LA HONTE D""AB
ANDONNER"
 390 IF INKEY$="1" THEN GOTO 440
 400 IF INKEY$="2" THEN GOTO 890
 410 IF INKEY$="3" THEN GOTO 113
0
 420 GOTO 390
 430 IF INKEY$="" THEN GOTO 430
 440 CLS
 450 COPY
 460 POKE 17407,110
 470 GOTO 160
 480 PRINT AT 5,3;"BRAVO,VOUS AV
EZ TERMINE CE";AT 7,3;"TABLEAU.P
ASSONS AU SUIVANT"
 490 PRINT AT 21,5;"APPUYER SUR
UNE TOUCHE"
 500 IF INKEY$="" THEN GOTO 500
 510 LET S=PEEK 25565
 520 LET C=PEEK 25566
 530 CLS
 540 COPY
 550 POKE 16458,S
 560 POKE 16459,C
 570 IF PEEK 17407<25 THEN GOTO
160
 580 POKE 17407,PEEK (17407)-13
 590 GOTO 160
 600 PRINT AT 3,0;"■■■■ ■■■■ ■■
■■■ ■■■"
 610 PRINT "■  ■■■  ■   ■ ■ ■ ■■
■ ■ ■"
 620 PRINT "■   ■■■■ ■■■■ ■ ■
■ ■ ■"
 630 PRINT "■   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■"
 640 PRINT "■■■■ ■  ■ ■ ■ ■ ■
■■■ ■"
 650 PRINT AT 9,26;" ■■■ ";AT 10
,26;"■   ■";AT 11,26;"  ■■■  ";AT
12,26;"■   ■";AT 13,26;"  ■  ■"
 660 PRINT AT 15,26;"■";TAB 26;"
■";TAB 26;"■";TAB 26;"■";TAB 26;
"■■■■"
 670 RETURN
 680 PRINT AT 9,2;"UN JEU BETE E
T MECHANT";AT 1,0;"HENRI CHASSAG
NEUX VOUS PRESENTE:"
 690 PRINT AT 11,0;"OU VOUS ET V
OTRE ARME ETES";AT 13,1;"SOMMAIR
EMENT REPRESENTES"
 700 PRINT AT 15,2;"PAR UN ""■""
 ET OU VOUS";AT 17,1;"DEVEZ ABAT
TRE LES DIVERS"
 710 PRINT AT 19,2;"CHOSES QUI C
IRCULENT EN";AT 21,6;"HAUT DE L"
"ECRAN."
 720 IF INKEY$="" THEN GOTO 720
 730 CLS
 740 PRINT "  POUR CECI VOUS DIS
POSEZ DES"
 750 PRINT AT 2,7;"TOUCHES SUIVA
NTES:"
 760 PRINT AT 4,4;">5< POUR ALLE
R A GAUCHE";AT 6,4;">8< POUR ALL
ER A DROITE";AT 8,4;">0< POUR TI
RER"
 770 PRINT AT 13,5;"▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄
▀▄▀▄▀▄";TAB 5;"▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄";TAB 5;"▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄"
 780 PRINT AT 21,30;"■■"
 790 IF INKEY$="" THEN GOTO 790
 800 CLS
 810 PRINT "LES POINTS VOUS SERO
NT ATTRIBUES";AT 2,4;"DE LA FACO
N SUIVANTE:"
 820 PRINT AT 4,5;">■<------10 P
TS";AT 6,5;">■<------20 PTS";AT
8,5;">■<------30 PTS"
 830 PRINT AT 10,5;">■<------40
PTS";AT 12,5;">■<------ ? PTS"
 840 PRINT AT 14,5;">■<------ ?
BALLES EN PLUS";AT 16,5;"■■■----
-- ? BALLES EN MOINS"
 850 PRINT AT 21,10;"BONNE CHANC
E"
 860 IF INKEY$="" THEN GOTO 860
 870 CLS
 880 RETURN
 890 CLS
 900 PAUSE 50
 910 PRINT AT 1,2;"■■■ ■■■■ ■
■ ■■ ■■■"
 920 PRINT TAB 2;"■ ■ ■■  ■
■ ■  ■ ■"
 930 PRINT TAB 2;"■■■ ■■■■ ■
■ ■■■ ■"
 940 PRINT TAB 2;"■ ■ ■■  ■
■ ■  ■ ■"
 950 PRINT TAB 2;"■ ■ ■■■■ ■■■
■ ■■■■"
 960 IF SC>HS THEN GOTO 1030
 970 PRINT AT 9,6;"LE RECORD DE:
";H$
 980 PRINT AT 11,5;"EST DETENU P
AR: ";E$
 990 PRINT AT 21,30;"■■"
1000 IF INKEY$="" THEN GOTO 1000
1010 CLS
1020 GOTO 110
1030 PRINT AT 8,0;"BRAVO,VOUS AV
EZ BATTU LE RECORD."
1040 PRINT AT 10,3;"IL EST MAINT
ENANT DE:";SC
1050 PRINT AT 12,2;"ENTREZ VOS I
NITIALES:";
1060 INPUT L$
1070 PRINT L$
1080 PRINT AT 21,30;"■■"
1090 IF INKEY$="" THEN GOTO 1090
1100 LET HS=SC
1110 CLS
1120 GOTO 110
1130 CLS
1140 PRINT AT 1,4;"■   ■■ ■■
■■■■"
1150 PRINT TAB 4;"■   ■ ■■
■ ■"
1160 PRINT TAB 4;"■   ■■■ ■
■■■■"
1170 PRINT TAB 4;"■   ■ ■ ■
■ ■"
1180 PRINT TAB 4;"■■■ ■ ■ ■■■
■■■"
1190 PRINT AT 15,7;"ON SE REVERR
A MEC"
1200 STOP
1210 STOP
1220 SAVE "CARNIVA■"
1230 REM 592CARNIVAL
1240 RUN
```

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

```
LIGNE:        CARACTERES:

 330...AMEN
 700...A
 710...=>
 780...=>
 820...- = +
 830...+ $
 840...?
 850...BONNE CHANCE
 990...=>
1080...=>
```

ILE AU TRESOR

ZX 81

Une île maudite abrite comme il se doit, un fabuleux trésor. Serez-vous capable de le découvrir ?..

Olivier TURPIN

Mode d'emploi:
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. le premier contient les règles et le second, le programme principal.

LISTING 1

```
   1 REM ***********************
   2 REM *                     *
   3 REM *   L ILE AU TRESOR   *
   4 REM *                     *
   5 REM * PAR  OLIVIER TURPIN *
   6 REM *                     *
   7 REM ***********************
   8 REM
   9 REM
  10 REM      HEBDOGICIEL
  11 REM
  12 REM
  13 REM ***********************
  14 REM *                     *
  15 REM *      PROGRAMME      *
  16 REM *                     *
  17 REM *   DE PRESENTATION   *
  18 REM *                     *
  19 REM ***********************
  20 REM
  21 REM
  22 REM       POUR  ZX81
  23 REM
  28 SLOW
  29 GOSUB 1000
  30 PRINT AT 3,7;"■■■■■■■■■■■■■■
■■■";TAB 7;"■■■■■■■■■■■■■■■■";TA
B 7;"■■■■■■■■■■■■■■■■"
  40 PRINT TAB 7;"■■■■■■■■■■■■■■■
■";TAB 7;"■■■■■■■■■■■■■■■■"
  50 PRINT AT 9,15;"AU"
  60 PRINT AT 11,3;"■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■";TAB 4;"■■■■■■■■■■■■■"
  70 PRINT TAB 4;"■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■";TAB 4;"■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■";TAB 4;"■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■"
  80 PRINT AT 19,4;"COPYRIGHT OL
IVIER TURPIN"
  90 GOSUB 1100
 100 REM -------------------------
 110 GOSUB 1000
 120 PRINT AT 2,6;"PRESENTATION
DU JEU"
 130 PRINT AT 4,1;"1 LE TABLEAU
DE BORD COMPREND"
 140 PRINT AT 6,2;"-UNE BOUSSOLE
POUR RAPPELER";AT 7,3;"L ANGLE
DES DEPLACEMENTS."
 150 PRINT AT 9,2;"-UNE GRILLE Q
UI PRESENTE LE";AT 10,3;"PLAN DE
 L ILE EN SECTEURS."
 160 PRINT AT 12,2;"-LA CARTE DU
SECTEUR DE L ILE";AT 13,3;"OU V
OUS VOUS TROUVEZ."
 170 PRINT AT 15,2;"-LA LISTE DE
S VIVRES ET DES";AT 16,3;"OBJETS
 UTILES A VOTRE SURVIE"
 180 PRINT AT 18,2;"-UNE FENETRE
POUR AFFICHER";AT 19,3;"TOUS LE
S COMMENTAIRES."
 190 GOSUB 1100
 200 REM -------------------------
 210 GOSUB 1000
 220 PRINT AT 2,1;"2)   LE MENU
VOUS PROPOSE"
 230 PRINT AT 4,2;"-L OPTION (C)
AFFICHE LA";AT 5,3;"CARTE GENER
ALE DE L ILE."
 240 PRINT AT 7,3;"LES ... REPRE
SENTENT LES";AT 8,3;"CACHES POSS
IBLES DU TRESOR."
 250 PRINT AT 9,3;"UNE SEULE ES
T LA BONNE...!"
 260 PRINT AT 12,2;"-L OPTION (M
) VOUS PERMET DE";AT 13,3;"VOUS
DEPLACER. VOUS DONNEREZ"
 270 PRINT AT 14,3;"LA DIRECTION
 EN DEGRES ET LA";AT 15,3;"DISTA
NCE EN NOMBRE DE CASES."
 280 PRINT AT 17,3;"VOS VIVRES D
IMINUERONT DE 1";AT 18,3;"UNITE
SUR TERRE ET DE 2 SUR";AT 19,3;"
MER."
 290 GOSUB 1100
 300 REM -------------------------
 310 GOSUB 1000
 320 PRINT AT 2,1;"3) LORS DE VO
S DEPLACEMENTS";AT 3,3;"DIVERS P
ERILS VOUS GUETTENT:"
 330 PRINT AT 5,4;"+ DES TROUS "
O";AT 6,4;"+ DES ANIMAUX SAUVAG
ES";AT 7,4;"+ DES SABLES MOUVANT
S "S""
 340 PRINT AT 8,4;"+ DES FILETS
"H"";AT 9,4;"+ DES TOURBILLONS "
+""
 350 PRINT AT 11,2;"MAIS VOUS RE
NCONTREREZ AUSSI";AT 13,4;"+ DES
 CABANES "A" QUI VOUS"
 360 PRINT AT 14,3;"FOURNIRONT S
OIT LA CLEF POUR";AT 15,3;"OUVRI
R LE COFFRE DU TRESOR,"
 370 PRINT AT 16,3;"SOIT DES RES
ERVES. VOUS NE";AT 17,3;"POURREZ
 PAS REVENIR VOUS"
 380 PRINT AT 18,3;"REAPPROVISIO
NNER UNE SECONDE";AT 19,3;"FOIS
DANS CETTE MEME CABANE."
 390 GOSUB 1100
 400 REM -------------------------
 410 GOSUB 1000
 420 PRINT AT 2,1;"4) BUT DU JEU
";AT 4,3;"IL Y A MAINTENANT 200
ANS,"
 430 PRINT TAB 3;"UN PIRATE ENFO
UIT SON TRESOR";TAB 3;"SUR UNE I
LE DESERTE QUE L ON"
 440 PRINT TAB 3;"SURNOMMA "L IL
E MAUDITE".";AT 9,3;"UNE LEGENDE
 RACONTE QUE SEUL"
 450 PRINT TAB 3;"UN CHEVALIER S
ANS PEUR ET";TAB 3;"SANS REPROCH
ES (POURQUOI PAS"
 460 PRINT TAB 3;"VOUS ?) POURRA
 DECOUVRIR ET";TAB 3;"EMPORTER C
E FABULEUX TRESOR."
 470 PRINT AT 15,3;"POUR MENER A
 BIEN VOTRE";TAB 3;"MISSION VOUS
 DEVREZ TROUVER"
 480 PRINT TAB 3;"LE TRESOR ET L
 APPORTER AU";TAB 3;"BUT "M" QUI
 APPARAITRA ALORS"
 485 PRINT TAB 3;"SUR LA CARTE D
E L ILE."
 490 GOSUB 1100
 500 REM -------------------------
 510 GOSUB 1000
 520 PRINT AT 5,3;"PLACEZ LA BAN
DE MAGNETIQUE";AT 7,5;"AU DEBUT
DU PROGRAMME."
 530 PRINT AT 9,8;"ILE AU TRESOR
..."
 540 PRINT AT 15,2;"PUIS APPUYEZ
 SUR UNE TOUCHE."
 550 GOSUB 1100
 560 GOSUB 1000
 570 PRINT AT 10,11;"LOADING..."
 580 FOR X=1 TO 100
 590 NEXT X
 600 LOAD "ILE AU TRESO■"
 610 STOP
1000 REM -------------------------
1010 PRINT AT 0,0;"**************
********************"
1020 FOR Z=1 TO 20
1030 PRINT "*                      
             *"
1040 NEXT Z
1050 PRINT "*********************
*************"
1060 RETURN
1100 REM -------------------------
1110 IF INKEY$="" THEN GOTO 1100
1120 RETURN
1200 REM -------------------------
1210 SAVE "PRESENTATIO■"
1220 RUN
```

LISTING 2

```
   1 REM ***********************
   2 REM *                     *
   3 REM *   L ILE AU TRESOR   *
   4 REM *                     *
   5 REM * PAR: OLIVIER TURPIN *
   6 REM *                     *
   7 REM ***********************
   8 REM
   9 REM
  10 REM        HEBDOGICIEL
  11 REM
  12 SAVE "ILE AU TRESO■"
  13 GOSUB 2000
  14 RAND
  15 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 15
  20 IF INKEY$="" THEN GOTO 20
  21 PRINT AT 20,10;"UN INSTANT.
"
  23 RAND
  25 DIM G$(4,3)
  30 DIM D(6)
  35 LET D(1)=INT (RND*50)+60
  40 LET D(2)=4
  45 LET D(3)=5
  50 LET D(4)=5
  55 LET D(5)=5
  60 LET D(6)=0
 165 LET B=INT (RND*4)*10+1
 170 LET C=INT (RND*3)*10+1
 175 LET B1=INT (RND*10)+1
 180 LET C1=INT (RND*10)+1
 185 LET E$="TRESOR"
 190 LET CC=C
 195 LET BB=B
 200 LET F$="CLE"
 205 LET M=B-1+B1
 210 LET N=C-1+C1
 215 LET A=A$(M,N)=" "
 220 FOR Z=1 TO 40
 225 LET B$(Z)=A$(Z)
 230 NEXT Z
 235 LET A$(M,N)="8"
 240 LET C$="■■■■■+■VA"
 245 FOR Z=1 TO 8
 250 GOSUB 600
 255 IF B$(X,Y)<>"■" THEN GOTO 2
```

Suite page 81

SURVIE

ZX 81

Il y va de votre survie; courir rejoindre un abri ou servir de festin aux petits martiens...

Pascal HUART

Mode d'emploi :
Tapez une ligne 1 REM de 16 caractères quelconques et pokez de l'adresse 16514 à 16528 les valeurs suivantes : 33, 191, 3, 62, 128, 215, 62, 0, 43, 188, 32, 247, 201, 118, 0. Tapez le reste du listing, les règles sont incluses.

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

```
LIGNES:     CARACTERES:

  105...SCORE
  107...VIES
  164...*
 6505...BUT DU JEU ZX 81
 6560...DEPLACEMENT
        DROITE: 8
        GAUCHE: 5
 6565...ET
 6570...EVITEZ LES MARTIENS
 6580...BONNE CHANCE.
 6675...O O
 6680...( )
 7010...M O R G U E
 7510...CHOISISSEZ ENTRE 1 2 3
 9507...CARACTERISTIQUES
 9510..." PLUS DANGEREUX
 9520..." MOINS
```

```
   1 REM SZ Y NOT Y F 4 RUN TAN
   2 REM
   3 REM      SURVIE
   4 REM            +16 KO RAM
   5 REM
   6 REM      PAR PASCAL HUART
   7 REM
   8 CLS
   9 GOSUB 6000
  10 GOSUB 6500
  11 GOSUB 9500
  12 GOSUB 6550
  13 CLS
  14 LET CM1=5
  15 LET CM2=8
  16 LET CM3=11
  18 LET CM4=14
  20 LET CM5=17
  26 LET LM1=8
  30 LET LM2=10
  32 LET LM3=8
  36 LET LM4=4
  42 LET LM5=8
  45 RAND USR 16514
  50 PRINT AT 6,1;"  ■";AT 7,1;"  ■";AT 8,1;"  ■";AT 9,1;" P ■";AT 10,1;" A ■";AT 11,1;" L ■";AT 12,1;" A ■";AT 13,1;" C ■";AT 14,1;" E ■"
  55 PRINT AT 15,0;"■  ■";AT 16,0;"■  ■";AT 17,0;"■  ■";AT 18,0;"■  ■";AT 19,0;"■  ■";AT 20,0;"■  ■";AT 21,0;"▀▀▀▀"
  60 PRINT AT 6,20;"■ ";AT 7,20;"■ ■";AT 8,20;"■A ";AT 9,20;"■B ";AT 10,20;"■R ■";AT 11,20;"■I ";AT 12,20;"■T"
  65 PRINT AT 13,20;"■ ";AT 14,20;"■Z ";AT 15,20;"■X ";AT 16,20;"■8 ";AT 17,20;"■1 ";AT 18,20;"■ ";AT 19,20;"■";AT 20,23;"▀"
 100 LET A=4
 102 LET VI=3
 103 LET PO=0
 104 LET POR=-1
 105 PRINT AT 0,0;"SCORE"
 107 PRINT AT 0,25;"VIES"
 109 PRINT AT 0,30;VI
 110 PRINT AT 0,6;PO
 112 IF LM2<14 THEN GOSUB 8000
 114 IF LM2>14 THEN GOSUB 9000
 145 IF A=22 THEN LET PO=PO+5
 150 IF A=22 THEN LET A=4
 151 PRINT AT LM1,CM1;"■"
 152 PRINT AT LM2,CM2;"■"
 153 PRINT AT LM3,CM3;"■"
 154 PRINT AT LM4,CM4;"■"
 155 PRINT AT LM5,CM5;"■"
 156 IF LM2>14 THEN GOTO 160
 158 IF INKEY$="8" AND A<=21 THEN GOSUB 5000
 159 GOTO 162
 160 IF INKEY$="8" AND A<=17 THEN GOSUB 50=0
 162 IF INKEY$="5" AND A>=8 THEN GOSUB 5500
 164 PRINT AT 20,A;"■"
 166 IF A=22 THEN PRINT AT 20,22;"■"
 168 GOSUB 6600
 170 GOTO 109
5000 LET A=A+2
5010 PRINT AT 20,A-2;"■"
5020 RETURN
5500 LET A=A-2
5510 PRINT AT 20,A+2;"■"
5520 RETURN
5999 REM ********TITRE********
6000 FOR A=0 TO 5
6010 PRINT AT 7,0;"■■■■";AT 8,0;"■";AT 9,0;"■■■■";AT 10,0;"■";AT 11,0;"■■■■";AT 12,0;"■";AT 13,0;"■■■■";AT 14,0;"■";AT 15,0;"■"
6015 PRINT AT 20,15;"PAR PASCAL HUART"
6017 PRINT AT 21,19;"▀▀▀▀ ▀▀"
6020 NEXT A
6025 CLS
6030 RETURN
6500 REM ****PRESENTATION****
6505 PRINT AT 3,10;"BUT DU JEU"
6510 PRINT AT 5,0;"PAUVRE INNOCENT ...     LES IGNOBLES ET DESTRUCTEURS   MARTIENS DEBARQUENT SUR VOTRE   PLANETE.VOUS, VOUS DEVEZ VOUS   REFUGIER DANS L ABRIT""ZX 81""   QUI VOUS SAUVERA,BIEN EVIDEM-   MENT SI VOUS Y PARVENEZ."
6520 PRINT AT 13,0;"MAIS ATTENTION,QUELQU UN A     SABOTE L ORDINATEUR QUI COMMANDEL OUVERTURE DE LA PORTE DE     L ABRIT.A CHAQUES FOIS QUE VOUS PASSEREZ CET PORTE,VOUS REAPA-  RAITREZ A LA SORTIE DU PALACE   CAR VOUS OUBLIEZ TOUJOURS VOS   AFFAIRES."
6540 PAUSE 4E4
6545 RETURN
6548 REM ****PRESENTATION****
6549 CLS
6550 RAND USR 16514
6555 FOR F=0 TO 10
6560 PRINT AT 4,10;"DEPLACEMENT      DROITE  8      GAUCHE  5"
6565 PRINT AT 12,14;"ET"
6570 PRINT AT 10,6;"EVITEZ LES MARTIENS"
6575 PRINT AT 14,10;"  "
6580 PRINT AT 14,10;"BONNE CHANCE"
6590 NEXT F
6593 CLS
6595 RETURN
6629 REM *****LES MARTIENS*****
6630 LET LM1=LM1+2
6633 IF LM1=22 THEN LET LM1=8
6635 LET LM2=LM2+1
6638 IF LM2=21 THEN LET LM2=10
6640 LET LM3=LM3+3
6643 IF LM3=23 THEN LET LM3=5
6645 LET LM4=LM4+8
6648 IF LM4=26 THEN LET LM4=4
6650 LET LM5=LM5+4
6653 IF LM5=24 THEN LET LM5=8
6655 PRINT AT LM1,CM1;"■■■"
6665 PRINT AT LM2,CM2;"■■■"
6675 PRINT AT LM3,CM3;"■ ■"
6680 PRINT AT LM4,CM4;"■ ■"
6690 PRINT AT LM5,CM5;"▀ ▀"
6750 IF LM1=20 AND CM1=A OR LM1=20 AND CM1+1=A OR LM1=20 AND CM1+2=A OR LM2=20 AND CM2=A OR LM2=20 AND CM2+1=A OR LM2=20 AND CM2+2=A OR LM3=20 AND CM3=A OR LM3=20 AND CM3+1=A OR LM3=20 AND CM3+2=A OR LM4=20 AND CM4=A OR LM4=20 AND CM4+1=A OR LM4=20 AND CM4+2=A OR LM5=20 AND CM5=A OR LM5=20 AND CM5+1=A OR LM5=20 AND CM5+2=A THEN GOSUB 7000
6760 RETURN
7000 REM ********ECHECS********
7005 FOR T=0 TO 15
7007 PRINT AT 7,27;" ";AT 8,26;"   ";AT 9,27;" ";AT 10,27;" "
7010 PRINT AT 12,27;"■";AT 13,27;"■";AT 14,27;"■";AT 15,27;"■";AT 16,27;"■";AT 17,27;"■"
7020 PRINT AT 12,27;" ";AT 13,27;" ";AT 14,27;" ";AT 15,27;" ";AT 16,27;" ";AT 17,27;" "
7035 NEXT T
7037 PRINT AT 7,27;"■";AT 8,26;"■■■";AT 9,27;"■";AT 10,27;"■"
7040 LET VI=VI-1
7045 LET A=4
7050 IF VI=0 THEN GOSUB 7300
7060 RETURN
7299 REM **********FIN**********
7300 CLS
7310 FOR U=3 TO 19
7319 PRINT AT INT (RND*21),INT (RND*30);"**";AT INT (RND*21),INT (RND*31);"O";AT INT (RND*21),INT (RND*29);"+ +";AT INT (INT RND*21),INT (RND*31);"*";AT INT (RND*21),INT (RND*29);"O O"
7320 PRINT AT U,4;"▛▀ ▟▙ ▛▚▞▜ ▛▀ ▌ ▌▛▀ ▛▀▖"
7325 PRINT AT U+1,4;"▛▀▜ ▛▀▜ ▌▘▐ ▛▀ ▌ ▌▛▀ ▛▀▖"
7330 PRINT AT U+2,4;"▀▀▘ ▘ ▝ ▘ ▝ ▀▀ ▝▀▘▀▀ ▘ ▝"
7332 CLS
7335 NEXT U
7499 REM **********CHOIX**********
7500 CLS
7510 PRINT AT 5,10;"CHOISISSEZ ENTRE"
7515 PRINT AT 9,3;"1 RECOMMENCER"
7520 PRINT AT 10,3;"2 EFFACER LE PROGRAMME"
7530 PRINT AT 11,3;"3 RECOMMENCER DEPUIS LE DEBUT"
7532 IF INKEY$="" THEN GOTO 7532
7535 IF INKEY$="1" THEN GOTO 13
7540 IF INKEY$="2" THEN GOSUB 7600
7545 IF INKEY$="3" THEN GOTO 1
7547 IF INKEY$<>"1" AND INKEY$<>"2" AND INKEY$<>"3" THEN GOTO 7532
7600 CLS
7605 PRINT AT 0,0;"VOULLEZ VOUS VRAIMENT EFFACER LE PROGRAMME? O (OUI),N(NON)"
7607 IF INKEY$="" THEN GOTO 7607
7608 IF INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"N" THEN GOTO 7607
7610 IF INKEY$="O" THEN NEW
7620 GOTO 7500
8000 REM ********PORTE********
8010 PRINT AT 20,20;"■■"
8020 GOTO 116
9010 PRINT AT 20,20;"■■"
9030 RETURN
9499 REM *****PRESENTATION*****
9500 CLS
9507 PRINT AT 2,7;"CARACTERISTIQUES"
9510 PRINT AT 4,0;"(■) : JASSACINETOUSSA,      LE PLUS DANGEREUX"
9520 PRINT AT 7,0;"■■ : DEVORMOISSA,      LE MOINS DANGEREUX"
9530 PRINT AT 10,0;"■■ : TIBOUFOUTIBOUFPA,     LE GROS SADIQUE DU CARTIER"
9540 PRINT AT 14,0;"O■O : MOIJPUTOULTEN,      FEROCE ET RAVAGEUR"
9550 PRINT AT 17,0;"■■ : TIRTOICASTOIJTEBOUF,     SURNOMME LE LONG NOM ET LE BOURREAU D EBILFOU"
9575 PAUSE 4E4
9580 CLS
9590 RETURN
```

ILE AU TRESOR

Suite de la page 80

```
  50
 260 LET A$(X,Y)="■"
 265 LET B$(X,Y)=C$(INT (RND*4)+1)
 270 NEXT Z
 275 LET B$(X,Y)="■"
 277 FAST
 280 FOR Z=1 TO 200
 285 GOSUB 600
 290 IF B$(X,Y)=" " AND Z/2=INT (Z/2) AND A$(X,Y)<>"8" THEN GOTO 310
 295 IF B$(X,Y)<>"■" OR A$(X,Y)="8" THEN GOTO 285
 300 LET B$(X,Y)=C$(INT (RND*5)+1)
 305 GOTO 315
 310 LET B$(X,Y)="+"
 315 NEXT Z
 316 CLS
 317 SLOW
 320 PRINT "VIVRES  0123456789+ BOUSSOLE 0000 0 ... HACHES 1 ... 0000 2 ... ARMES 3 ... 0000 4 ... COUTEAUX 5 ... 0000 6 ... CORDES 7"
 325 PRINT "0000 8 ... COUPS 9 ... 0000 ... DIRECTION 00000 DISTANCES 0000 0000 ... 1 2 3"
 335 PRINT AT 17,0;"■";TAB 31;"■■";TAB 31;"■■";TAB 31;"■■";TAB 31;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
 340 GOSUB 615
 345 GOSUB 640
 350 PRINT AT 18,1;"COMMANDES:","(M) MARCHE";TAB 16;"(C) CARTE"
 355 IF INKEY$="C" THEN GOTO 690
 360 IF INKEY$="M" THEN GOTO 375
 365 GOTO 355
 370 GOTO 355
 375 GOSUB 745
 380 PRINT AT 18,1;"DIRECTION  "
 385 INPUT J
 390 PRINT AT 13,11;"00000"(1 TO 5-LEN STR$ J);J
 395 PRINT AT 18,1;"DISTANCE  "
 400 INPUT K
 405 IF K<=0 THEN GOTO 577
 410 PRINT AT 18,1;"          ";AT 15,9;"0000"(1 TO 4-LEN STR$ K);K
 415 FOR K=1 TO K
 417 PRINT AT 15,14;"0000"(1 TO 4-LEN STR$ K);K
 420 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 577
 425 LET B2=B1
 430 LET C2=C1
 435 LET B1=B1-SIN (J*PI/180)
 440 LET C1=C1+COS (J*PI/180)
 445 LET BB=B
 450 LET CC=C
 455 IF B1>=10.5 OR B1<.5 THEN GOTO 765
 460 IF C1>=10.5 OR C1<.5 THEN GOTO 805
 465 IF BB<>B OR CC<>C THEN GOSUB 640
 470 LET M=B-1+B1
 475 LET M1=BB-1+B2
 480 LET N=C-1+C1
 485 LET N1=CC-1+C2
 490 IF NOT A AND (B$(M,N)="*" OR B$(M,N)=" ") THEN GOSUB 825
 495 LET A$(M1,N1)=B$(M1,N1)
 500 IF A$(M,N)="■" THEN LET B$(M,N)="■"
 505 LET A$(M,N)="8"
 510 PRINT AT B1,C1+8;"8"
 515 IF BB=B AND CC=C THEN PRINT AT B2,C2+8;A$(M1,N1)
 520 IF B$(M,N)<>"+" AND B$(M,N)<>" " AND B$(M,N)<>"V" AND A THEN GOSUB 885
 525 LET Z=CODE B$(M,N)
 530 IF Z>=0 AND Z<8 OR Z>127 AND Z<136 THEN GOTO 565
 535 FOR Z=1 TO 9
 545 IF C$(Z)=B$(M,N) THEN GOTO Z*100+800
 550 NEXT Z
 555 GOSUB 615
 560 GOSUB 745
 565 LET D(6)=D(6)+1
 570 LET D(1)=D(1)-1-A
 572 IF D(1)<=0 THEN GOTO 1755
 574 PRINT AT 1,2;"0000"(1 TO 4-LEN STR$ D(1));D(1),AT 11,2;"0000"(1 TO 4-LEN STR$ D(6));D(6)
 575 NEXT K
 577 PRINT AT 13,11;"00000",AT 15,9;"0000■0000"
 580 GOTO 350
 600 LET X=INT (RND*40)+1
 605 LET Y=INT (RND*30)+1
 610 RETURN
 615 PRINT AT 13,1;E$,AT 15,2;F$
 620 FOR Z=1 TO 6
 625 PRINT AT Z*2-1,2;"0000"(1 TO 4-LEN STR$ D(Z));D(Z)
 630 NEXT Z
 635 RETURN
 640 FOR Z=B TO B+9
 645 PRINT AT Z-B+1,9;A$(Z)(C TO C+9)
 650 NEXT Z
 655 LET G$(INT (BB/10)+1,INT (CC/10)+1)="+"
 660 IF E$(1)="T" THEN LET G$(INT (BB/10)+1,INT (CC/10)+1)="+"
 665 LET G$(INT (B/10)+1,INT (C/10)+1)="■"
 670 FOR Z=1 TO 4
 675 PRINT AT 7+Z*2,23;G$(Z,1);AT 7+Z*2,25;G$(Z,2);AT 7+Z*2,27;G$(Z,3)
 680 NEXT Z
 685 RETURN
 695 CLS
 700 PRINT "          ILE AU TRESOR"
 702 LET Z=1+INT (B/21)*20
 705 FOR Z=Z TO Z+19
 710 PRINT "■";A$(Z);"■"
 715 NEXT Z
 720 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
 725 IF INKEY$="" THEN GOTO 725
 730 GOTO 316
 735 FOR Z=1 TO 40
 740 NEXT Z
 745 FOR Z=17 TO 20
 750 PRINT AT Z,1;"                "
 755 NEXT Z
 760 RETURN
 765 IF B=1 AND B1<.5 OR B=31 AND B1>=10.5 THEN GOTO 785
 770 LET B=B+(10 AND B1>=10.5)-(10 AND B1<.5)
 775 LET B1=ABS (10-INT (B1+.5))
 780 GOTO 460
 785 LET B1=B2
 790 LET C1=C2
 800 GOTO 577
 805 IF C=1 AND C1<.5 OR C=21 AND C1>=10.5 THEN GOTO 785
 810 LET C=C+(10 AND C1>=10.5)-(10 AND C1<.5)
 815 LET C1=ABS (10-INT (C1+.5))
 820 GOTO 465
 825 IF NOT D(2) THEN GOTO 840
 827 LET D(2)=D(2)-1
 830 PRINT AT 17,1;"A L AIDE D UNE HACHE,VOUS";AT 19,1;"CONTRUISEZ UN BATEAU."
 832 GOSUB 615
 833 GOSUB 745
 835 LET A=1
 837 RETURN
 840 PRINT AT 17,1;"VOUS N AVEZ PAS DE HACHES";AT 18,1;"POUR CONSTRUIRE UN BATEAU";AT 19,1;"VOUS N AVANCEZ DONC PAS"
 845 GOSUB 735
 846 LET X=C
 847 LET Z=B
 848 LET C=CC
 849 LET B=BB
 850 LET CC=X
 851 LET BB=Z
 852 GOSUB 640
 853 GOTO 785
 855 PRINT AT 17,2;"VOUS DESCENDEZ DU BATEAU..."
 860 LET A=0
 865 LET B$(M1,N1)="V"
 870 LET A$(M1,N1)="V"
 875 GOSUB 640
 880 GOSUB 745
 885 RETURN
 900 LET X=INT (RND*25)+5
 905 PRINT AT 17,1;"VOUS ETES TOMBE DANS UN TROU ■DE ";X;" METRES."
 910 LET X=INT (X/10+.9)
 915 PRINT "■IL FAUT ";X;" CORDE(S) POUR SORTIR"
 920 IF INT (RND*2) AND F$="CLE" THEN GOSUB 940
 925 LET D(5)=D(5)-X
 930 IF D(5)<0 THEN GOTO 1755
 935 GOTO 555
 940 PRINT AT 20,1;"LA CLE TOMBE DE VOTRE POCHE."
 945 LET F$="CLE"
 950 RETURN
1000 PRINT AT 17,1;"VOUS ETES PRIS DANS UN FILET ■OU UTILISEZ-VOUS ?",TAB 12;"0 UNE HACHE";TAB 12;"1 UN COUTEAU"
1005 INPUT X
1010 IF X<>1 AND X<>0 THEN GOTO 1005
1013 GOSUB 745
1015 IF NOT D(2) AND NOT D(4) THEN GOTO 1755
1020 IF X THEN GOTO 1055
1025 GOTO 1035
1030 PRINT AT 17,1;"VOUS N AVEZ PAS DE COUTEAUX";AT 19,1;"IL FAUT UTILISER UNE HACHE"
1035 IF NOT D(2) THEN GOTO 1050
1040 LET D(2)=D(2)-1
1045 GOTO 555
1050 PRINT AT 17,1;"VOUS N AVEZ PAS DE HACHES";AT 19,1;"IL FAUT UTILISER UN COUTEAU"
1055 IF NOT D(4) THEN GOTO 1030
1060 LET D(4)=D(4)-1
1065 GOTO 555
1100 PRINT AT 17,1;"VOUS ETES FACE A UN ANIMAL",TAB 1;"SAUVAGE.COMBIEN D ARMES VOULEZ■-VOUS UTILISER ?"
1105 INPUT X
1110 IF NOT D(3) THEN GOTO 1755
1115 IF X<1 OR X>D(3) THEN GOTO 1105
1117 LET D(3)=D(3)-X
1120 GOSUB 745
1125 LET B$(M,N)="■"
1130 LET Y=INT (RND*6)+1
1135 LET X=INT (RND*(6*X-(X-1)))+X
1140 PRINT AT 17,10;"* CHANCES *",AT 19,2;"ANIMAL ";Y;TAB 20;"VOUS ";X
1145 IF X>Y THEN GOTO 1165
1150 IF X<Y THEN GOTO 1755
1155 PRINT AT 18,6;"L ANIMAL S ENFUIT"
1160 GOTO 555
1165 LET Y=INT (RND*26)+5
1170 PRINT AT 18,1;"VOUS AVEZ TUE L ANIMAL SAUVAGE■IL VOUS REDONNE ";Y;" VIVRES."
1175 LET D(1)=D(1)+Y
1180 GOTO 555
1200 PRINT AT 17,1;"VOUS ETES PRIS DANS LES SABLES■MOUVANTS.COMBIEN DE CORDES ■UTILISEZ-VOUS ?(1..2)"
1205 INPUT X
1210 LET Y=INT (RND*2)+1
1215 IF NOT D(5) OR X<Y THEN GOTO 1755
1220 IF X<1 OR X>2 THEN GOTO 1205
1222 LET D(5)=D(5)-X
1225 GOSUB 745
1230 PRINT AT 17,1;"VOUS PERDEZ ","VIVRES  ";TAB 16;"HACHES  ";TAB 16;"ARMES  ";TAB 16;"COUTEAUX "
1235 FOR Z=1 TO 4
1240 LET X=INT (RND*(D(Z)/3))
1245 LET D(Z)=D(Z)-X
1250 PRINT AT 16+Z,26;X
1255 NEXT Z
1250 GOTO 555
1300 PRINT AT 17,1;"VOUS AVEZ TROUVE UNE CABANE ■QUE PRENEZ-VOUS ■ LES RESERVES";TAB 17;"1 LA CLE"
1305 INPUT X
1310 IF X AND X<>1 THEN GOTO 1305
1312 GOSUB 745
1315 IF X THEN GOTO 1350
1317 PRINT AT 17,1;"VOUS TROUVEZ ";TAB 16;"HACHES  ";TAB 16;"ARMES  ";TAB 16;"COUTEAUX  ";TAB 16;"CORDES  "
1320 FOR Z=2 TO 5
1325 LET X=INT (RND*4)
1330 LET D(Z)=D(Z)+X
1335 PRINT AT 16+Z,25;X
1340 NEXT Z
1345 GOTO 555
1350 LET F$="CLE"
1355 GOTO 555
1400 PRINT AT 17,1;"VOUS TOMBEZ DANS UN TOURBILLON■VOUS PERDEZ"
1405 IF F$="CLE" THEN PRINT AT 18,16;"LA CLE"
1407 LET F$="CLE"
1410 IF D(5) THEN GOSUB 1425
1415 IF D(1)>10 THEN GOSUB 1440
1420 GOTO 555
1425 PRINT TAB 16;"UNE CORDE"
1430 LET D(5)=D(5)-1
1435 RETURN
1440 PRINT TAB 16;"5 VIVRES"
1445 LET D(1)=D(1)-5
1450 RETURN
1500 PRINT AT 17,1;"VOUS AVEZ TROUVE LA CACHE DU ■TRESOR.AVEZ-VOUS LA CLE ?"
1505 INPUT Z$
1507 GOSUB 745
1510 IF Z$="OUI" AND F$="CLE" THEN GOTO 1565
1515 IF Z$="OUI" THEN GOTO 1530
1520 IF F$="CLE" THEN GOTO 1570
1525 PRINT AT 17,1;"MAIS SI VOUS AVEZ LA CLE"
1530 PRINT AT 19,1;"LE TRESOR VOUS APPARTIENT"
1535 LET E$="TRESOR"
1550 LET B$(H(1),H(2))="A"
1555 LET A$(H(1),H(2))="A"
1557 GOSUB 640
1560 GOTO 555
1565 PRINT AT 17,1;"VOUS DEVRIEZ AVOIR HONTE"
1570 PRINT AT 19,1;"IL VOUS FAUT TROUVER UNE CLE"
1575 GOTO 555
1600 IF A THEN GOTO 1525
1605 PRINT AT 19,1;"VOUS MONTEZ A BORD DU BATEAU"
1610 LET A=1
1613 LET B$(M,N)=" "
1615 GOTO 555
1625 PRINT AT 17,1;"VOTRE BATEAU SE BRISE";AT 18,1;"VOUS PERDEZ TOUS VOS OUTILS"
1630 FOR Z=2 TO 5
1635 LET D(Z)=0
1640 NEXT Z
1645 GOTO 1605
1700 PRINT AT 17,1;"BRAVO...VOUS AVEZ REUSSI";AT 19,1;"ESSAYEZ D EN FAIRE BON USAGE"
1705 IF INKEY$="" THEN GOTO 1705
1710 GOTO 2100
1755 GOSUB 735
1760 PRINT AT 17,1;"TANT PIS...VOUS L AUREZ LA";AT 19,1;"PROCHAINE FOIS."
1765 IF INKEY$="" THEN GOTO 1765
1770 GOTO 2100
2000 CLS
2002 PRINT TAB 14;"■■";TAB 10;"■ ■";TAB 6;"■ ■ ■";TAB 1;"■ ■ ■";TAB 1;"■ ■ ■";TAB 1;"■ ■"
2005 PRINT AT 6,18;"■ ■";TAB 18;"■ ■ ■";TAB 18;"■ ■ ■"
2010 PRINT AT 10,4;"■ ■ ■";TAB 5;"■ ■ ■";TAB 5;"■ ■ ■";TAB 8;"■ ■ ■"
2015 PRINT TAB 13;"■ ■ ■";TAB 17;"■ ■ ■";TAB 21;"■ ■ ■";TAB 25;"■ ■"
2017 RAND
2020 GOSUB 600
2025 DIM H(2)
2030 IF A$(X,Y)<>" " AND A$(X,Y)<>"■" THEN GOTO 2020
2040 LET H$=A$(X,Y)
2050 LET H(1)=X
2050 LET H(2)=Y
2065 RAND
2070 RETURN
2100 FAST
2105 LET A$(M,N)=B$(M,N)
2107 LET A$(H(1),H(2))=H$
2110 FOR Z=1 TO 30
2120 FOR X=1 TO 40
2130 IF CODE A$(X,Z)>139 THEN LET A$(X,Z)="■"
2140 IF CODE A$(X,Z)<64 AND CODE A$(X,Z)>10 THEN LET A$(X,Z)=" "
2150 NEXT X
2160 NEXT Z
2170 SLOW
2180 GOTO 13
```

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

```
LIGNES:      CARACTERES:

  50..."AU"
  80..."COPYRIGHT OLIVIER TURPIN
 120..."PRESENTATION DU JEU"
 130..."1)LE TABLEAU DE BORD COMPREND:"
 140..."-UNE BOUSSOLE POUR RAPPELER"..."L ANGLE DES DEPLACEMENTS."
 150..."-UNE GRILLE QUI PRESENTE LE"..."PLAN DE L ILE EN SECTEURS."
 160..."-LA CARTE DU SECTEUR DE L ILE"..."OU VOUS VOUS TROUVEZ."
 170..."-LA LISTE DES VIVRES ET DES"..."OBJETS UTILES A VOTRE SURVIE"
 180..."-UNE FENETRE POUR AFFICHER"..."TOUS LES COMMENTAIRES"
 220..."2)   LE MENU VOUS PROPOSE:"
 230..."-L OPTION (C) AFFICHE LA"..."CARTE GENERALE DE L ILE."
 240..."LES "X" REPRESENTENT LES"..."CACHES POSSIBLES DU TRESOR."
 250..."(UNE SEULE EST LA BONNE...)"
 260..."-L OPTION (M) VOUS PERMET DE"..."VOUS DEPLACER. VOUS DONNEREZ"
 270..."LA DIRECTION EN DEGRES ET LA"..."DISTANCE EN NOMBRE DE CASES."
 280..."VOS VIVRES DIMINUERONT DE 1"..."UNITE SUR TERRE ET DE 2 SUR"..."MER."
 320..."3) LORS DE VOS DEPACEMETS"..."DIVERS DANGERS VOUS GUETTENT:"
 330..."* DES TROUS:"O""..."* DES ANIMAUX SAUVAGES"..."* DES SABLES MOUVANTS:"S""
 340..."* DES FILETS:"H""..."* DES TOURBILLONS:"*""
 350..."MAIS VOUS RENCONTREREZ AUSSI"..."* DES CABANES:"A",QUI VOUS"
 360..."FOURNIRONT SOIT LA CLEF POUR"..."OUVRIR LE COFFRE DU TRESOR,"
 370..."SOIT DES RESERVES. VOUS NE"..."POURREZ PAS REVENIR VOUS"
 380..."REAPPROVISIONNER UNE SECONDE"..."FOIS DANS CETTE MEME CABANE."
 420..."4) BUT DU JEU:"..."IL Y A MAINTENANT 200 ANS,"
 430..."UN PIRATE ENFOUIT SON TRESOR"..."SUR UNE ILE DESERTE QUE L ON"
 440..."SURNOMMA "L ILE MAUDITE"."..."UNE LEGENDE RACONTE QUE SEUL"
 450..."UN CHEVALIER SANS PEUR ET"..."SANS REPROCHES (POURQUOI PAS"
 460..."VOUS ?) POURRA DECOUVRIR ET"..."EMPORTER CE FABULEUX TRESOR."
 470..."POUR MENER A BIEN VOTRE"..."MISSION VOUS DEVREZ TROUVER"
 480..."LE TRESOR ET L APPORTER AU"..."BUT "A",QUI APPARAITRA ALORS"
 485..."SUR LA CARTE DE L ILE."
 520..."PLACEZ LA BANDE MAGNETIQUE"..."AU DEBUT DU PROGRAMME:"
 530..."ILE AU TRESOR..."
 540..."PUIS APPUYEZ SUR UNE TOUCHE."
 570..."LOADING..."
1010..."********************************"
1030..."*                              *"
1050..."********************************"
```

L ILE AU TRESOR

```
 240..."OM=5A+XVA"
 260..."X"
 275..."X"
 320......" VIVRES   0123456789*
BOUSSOLE   0000    0         *
   090    HACHES   1         *
 135 * 045  0000   2         *
     *    ARMES    3         *
1808****000  0000  4         *
     *   COUTEAUX5           *
 225 * 315  0000   6         *
   270    CORDES   7         *
POSITIONS "
 325......."  0000   8         *
<>      1<>  COUPS   9         *
><       ><  0000  ************
<>      2<>         DIRECTION
><       ><           00000
<>      3<>         DISTANCES
><       ><         0000 0000
><      4<>
   1 2 3
 500..."A"
 650..."T"..."*"
 700..."ILE AU TRESOR"
 920..."CLE"
1000..."0 UNE HACHE"..."1 UN COUTEAU"
1300..."0 LES RESERVES"..."1 LA CLE"
1350..."CLE"
1405..."CLE"
1535..."TRESOR"
```

FUNCTION

ORIC/ATMOS

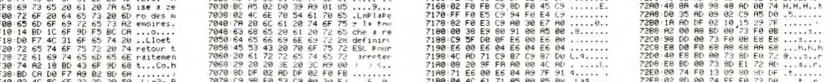
Ce jeu de mémoire, consiste à se souvenir du message ou du mot BASIC, attribué à chaque touche de votre clavier.

Philippe GOMEZ

Mode d'emploi :
L'appui simultané sur "FUNCT" et une touche définie, permet d'obtenir la fonction désirée. Si vous ne possédez pas de moniteur, placez les codes HEXA en DATA de la boucle BASIC comme indiqué. Après lancement de cette boucle, sauvez l'implantation de la partie MACHINE par : CSAVE"",A# 6E60,E# 72FF; vous la lancerez par CALL# 6E60. Pour définir vos touches, appuyez sur " !", le reste est expliqué dans le programme. Sur ORIC 1, la touche SHIFT gauche remplace la touche "FUNCT" de l'ATMOS.

```
6E60:AD 00 D0 C9 A6 D0 79 A9 ......y.
6E68:85 8D 9A 70 8D A2 71 A9 ...p..q.
6E70:FA 8D 9B 70 8D A3 71 A9 ...p..q.
6E78:29 8D 0C 70 8D 48 72 8D )..p.Hr.
6E80:55 72 A9 F7 8D 0D 70 8D Ur....p.
6E88:49 72 8D 56 72 A9 31 8D Ir.Vr.1.
6E90:93 72 A9 32 8D 98 72 A9 .r.2..r.
6E98:30 8D 9D 72 A9 02 8D 94 0..r....
6EA0:72 8D 99 72 8D 9E 72 A9 r..r..r.
6EA8:0A 8D E1 6E 8D 90 6F 8D ...n..o.
6EB0:04 70 8D E2 70 8D 0C 71 .p..p..q
6EB8:A9 CC 8D E2 6E 8D 91 6F ....n..o
6EC0:8D 05 70 8D E3 70 8D 0D ..p..p..
6EC8:71 A9 A4 8D AE 72 4C E0 q....rL.
6ED0:6E 55 55 55 55 55 55 55 nUUUUUUU
6ED8:55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
6EE0:20 CE CC 4C 85 6F A2 1B   ..L.o..
6EE8:BD F3 6E 9D C8 BC CA D0 ..n.....
6EF0:F7 4C 0F 6F 31 2D 20 4D .L.o1- M
6EF8:69 73 65 20 61 20 7A 65 ise a ze
6F00:72 6F 20 64 65 73 20 6D ro des m
6F08:65 6D 6F 69 72 65 73 A2 emoires.
6F10:14 BD 1C 6F 9D F5 BC CA ...o....
6F18:D0 F7 4C 31 6F 65 74 20 ..L1oet
6F20:72 65 74 6F 75 72 20 74 retour t
6F28:72 61 69 74 65 6D 65 6E raitemen
6F30:74 A2 18 BD 43 6F 9D 68 t...Co.h
6F38:BD CA D0 F7 A9 02 8D 6A .......j
6F40:02 4C 5C 6F 32 2D 20 50 .L\o2- P
6F48:6F 75 72 73 75 69 76 72 oursuivr
6F50:65 20 74 72 61 69 74 65 e traite
6F58:6D 65 6E 74 A9 00 8D DF ment....
6F60:02 AD DF 02 F0 FB C9 B1 ........
6F68:F0 07 C9 B2 F0 06 4C 5C ......L\
6F70:6F 4C 00 70 A5 0B D0 E4 oL.p....
6F78:AD F0 73 85 02 AD F1 73 ..s....s
6F80:85 03 4C 03 70 A9 02 8D ..L.p...
6F88:6C 02 A9 10 8D 6B 02 20 l....k.
6F90:CE CC A9 0A 8D DC BB 8D ........
6F98:04 BC A9 03 8D DD BB 8D ........
6FA0:05 BC A2 0C BD BA 6F 9D ......o.
6FA8:DE BB CA D0 F7 A2 0C BD ........
6FB0:BA 6F 9D 06 BC CA D0 F7 .o......
6FB8:4C C7 6F 2A 20 46 55 4E L.o* FUN
6FC0:43 54 49 4F 4E 20 2A A2 CTION *.
6FC8:0E BD D4 6F 9D 57 BF CA ...o.W..
6FD0:D0 F7 4C E3 6F 50 68 69 ..L.oPhi
6FD8:6C 69 70 70 65 20 47 4F lippe GO
6FE0:4D 45 5A A9 60 8D 55 BF MEZ.`.U.
6FE8:A9 20 8D 56 BF A9 E0 8D . .V....
6FF0:F5 02 A9 6E 8D F6 02 4C ...n...L
6FF8:E6 6E 55 55 55 55 55 55 .nUUUUUU
7000:4C E7 70 20 CE CC A9 FF L.p ....
7008:8D 0C 02 20 5A F7 A2 1B ... Z...
7010:BD 3B 70 9D 23 BC CA D0 .;p.#...
7018:F7 A2 17 BD 56 70 9D 4B ....Vp.K
7020:BC CA D0 F7 A9 00 85 00 ........
7028:A9 73 85 01 A9 7F 8D 61 .s.....a
7030:BC A5 02 D0 39 A9 01 85 ....9...
7038:02 4C 6E 70 54 61 70 65 .LnpTape
7040:7A 20 6C 61 20 74 6F 75 z la tou
7048:63 68 65 20 61 20 72 65 che a re
7050:64 65 66 69 6E 69 72 28 definir(
7058:45 53 43 20 70 6F 75 72 ESC pour
7060:20 61 72 72 65 74 65 72  arreter
7068:29 20 20 3E 20 3C A9 00 )  > <..
7070:8D DF 02 AD DF 02 F0 FB ........
7078:C9 9B F0 53 C9 A0 30 F3 ...S..0.
7080:8D 61 BC 38 E9 80 A2 00 .a.8....
7088:DD 00 73 F0 0C E8 F0 14 ..s.....
7090:E8 F0 11 E8 D0 F2 4C A4 ......L.
7098:70 20 9F FA A9 7F 8D 61 p .....a
70A0:BC 4C 6E 70 AA A0 00 B1 .Lnp....
70A8:00 C9 00 F0 04 C8 4C A7 ......L.
70B0:70 8A 20 CC 70 C8 A5 02 p. .p...
70B8:20 CC 70 C8 A5 03 20 CC  .p... .
70C0:70 A9 00 85 00 A9 73 85 p.....s.
70C8:01 4C 17 71 91 00 60 A9 .L.q..`.
70D0:00 85 00 A9 73 85 01 A5 ....s...
70D8:02 8D F0 73 A5 03 8D F1 ...s....
70E0:73 20 CE CC 4C 90 72 A2 s ..L.r.
70E8:00 A9 00 9D 00 73 E8 D0 .....s..
70F0:FA 8D 00 74 A9 00 9D F8 ...t....
70F8:B7 E8 E0 07 D0 F8 A9 3F .......?
7100:9D F8 B7 A9 01 85 02 A9 ........
7108:74 85 03 20 CE CC A0 00 t.. ....
7110:A9 00 85 0B 4C 03 70 A2 ....L.p.
7118:1E BD 39 71 9D C4 BC CA ..9q....
7120:D0 F7 A9 3A 85 00 85 04 ...:....
7128:85 06 A9 BD 85 01 85 05 ........
7130:85 07 A9 7F 8D 3A BD 4C .......L
7138:61 71 54 61 70 65 7A 20 aqTapez
7140:6C 61 20 70 68 72 61 73 la phras
7148:65 20 63 6F 72 72 65 73 e corres
7150:70 6F 6E 64 61 6E 74 65 pondante
7158:4C 5C 72 4C 3B 72 4C 05 L\rL;rL.
7160:72 A9 00 8D DF 02 AD DF r.......
7168:02 F0 FB C9 8D F0 45 C9 ......E.
7170:FF F0 E5 C9 94 F0 E4 C9 ........
7178:82 F0 E3 C9 A0 30 E7 A0 .....0..
7180:00 38 E9 80 91 00 A5 00 .8......
7188:C9 5F D0 0F E6 00 E6 00 ._......
7190:E6 00 E6 04 E6 04 E6 04 ........
7198:4C AD 71 C9 87 C9 87 D0 L.q.....
71A0:08 20 9F FA A0 00 4C AD . ....L.
71A8:71 E6 00 E6 04 A9 7F 91 q.......
71B0:04 4C 61 71 A5 00 85 08 .Laq....
71B8:E6 08 A5 04 C9 3A D0 0F .....:..
71C0:A0 00 A9 00 91 02 E6 02 ........
71C8:D0 02 E6 03 4C 03 70 B1 ....L.p.
71D0:06 91 02 A5 06 C9 5F D0 ......_.
71D8:04 E6 06 E6 06 C5 08 F0 ........
71E0:0B E6 06 E6 02 D0 02 E6 ........
71E8:03 4C CF 71 C6 02 D0 02 .L.q....
71F0:C6 03 A9 00 91 02 E6 02 ........
71F8:D0 02 E6 03 A5 0A C9 55 .......U
7200:F0 0A 4C 03 70 A9 55 85 ..L.p.U.
7208:0A 4C B4 71 C6 02 D0 02 .L.q....
7210:C6 03 A5 00 C9 5F D0 06 ....._..
7218:E6 00 E6 00 E6 00 A9 8D ........
7220:91 00 91 02 E6 02 D0 02 ........
7228:E6 03 A9 00 91 02 E6 02 ........
7230:D0 02 E6 03 A9 00 85 0A ........
7238:4C 03 70 AD 0C 02 C9 FF L.p.....
7240:F0 0D A9 FF 8D 0C 02 20 .......
7248:5A F7 A0 00 4C 61 71 A9 Z...Laq.
7250:7F 8D 0C 02 20 5A F7 A0 .... Z..
7258:00 4C 61 71 A5 00 C9 62 .Laq...b
7260:D0 17 A9 20 91 04 C6 00 ... ....
7268:C6 00 C6 00 C6 04 C6 04 ........
7270:C6 04 A9 7F 91 04 4C 61 ......La
7278:71 C9 3A D0 03 4C 61 71 q.:..Laq
7280:A9 20 91 04 C6 00 C6 04 . ......
7288:A9 7F 91 04 4C 61 71 55 ....LaqU
7290:A9 A0 8D 4B 02 A9 72 8D ...K..r.
7298:4C 02 A9 4C 8D 4A 02 60 L..L.J.`
72A0:48 8A 48 98 48 AD 00 74 H.H.H..t
72A8:D0 35 AD 09 02 C9 A5 D0 .5......
72B0:1A AD DF 02 10 15 29 7F ......).
72B8:A2 00 A8 BD 00 73 F0 0B .....s..
72C0:98 DD 00 73 F0 0B E8 E8 ...s....
72C8:E8 D0 F0 68 A8 68 AA 68 ...h.h.h
72D0:40 E8 BD 00 73 8D E0 72 @...s..r
72D8:E8 BD 00 73 8D E1 72 AD ...s..r.
72E0:00 74 F0 13 09 80 8D DF .t......
72E8:02 8D 00 74 EE E0 72 D0 ...t..r.
72F0:03 EE E1 72 4C CB 72 A9 ...rL.r.
72F8:00 8D 00 74 4C CB 72 55 ...tL.rU
```

```
10 FORI=#6E60TO#72FF
20 READA$:A=VAL("#"+A$):POKEI,A
30 NEXT
40 DATA AD,00,D0,C9,A6,D0,79,A9
50 Etc...
```



COBRA INVADER

ORIC/ATMOS

Un cobra a envahi votre ORIC ! Tentez de détruire cette bestiole, qui a la facheuse manie de se multiplier.

Christophe LESTRADE

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
2 REM   LESTRADE CHRISTOPHE
6 REM   COBRA INVADER
12 REM  100% LANGAGE MACHINE
14 REM ORIC 1/ORIC ATMOS
90 REM   DATA LANGAGE MACHINE
100 DATA 100,A5,0,8D,2,4,A5,1,8D,
3,4,272
110 DATA 110,AD,0,4,8D,4,4,AD,1,4
,8D,285
120 DATA 120,5,4,60,A0,0,A9,20,91
,0,60,2C3
130 DATA 130,A0,0,A9,6B,91,0,60,A
0,0,B1,3F6
140 DATA 140,0,C9,20,F0,16,AD,2,4
,85,0,327
150 DATA 150,AD,3,4,85,1,AD,4,4,8
D,0,27C
160 DATA 160,4,AD,5,4,8D,1,4,60,A
D,0,259
170 DATA 170,4,D0,1,60,CE,0,4,38,
A5,0,2E4
180 DATA 180,E9,28,B0,2,C6,1,85,0
,60,AD,41C
190 DATA 190,0,4,C9,7,D0,1,60,EE,
0,4,2F7
200 DATA 200,18,A5,0,69,28,90,2,E
6,1,85,34C
210 DATA 210,0,60,AD,1,4,C9,23,D0
,1,60,32F
220 DATA 220,EE,1,4,E6,0,D0,2,E6,
1,60,3F2
230 DATA 230,AD,1,4,D0,1,60,CE,1,
4,C6,37C
240 DATA 240,0,A5,0,C9,FF,D0,2,C6
,1,60,466
250 DATA 250,AD,8,2,C9,AC,D0,3,4C
,82,80,44D
260 DATA 260,C9,B4,D0,3,4C,59,80,
C9,9C,D0,5AA
270 DATA 270,3,4C,44,80,C9,BC,D0,
3,4C,70,427
280 DATA 280,80,60,20,17,80,20,0,
80,20,96,2ED
290 DATA 290,80,20,25,80,20,1E,80
,60,8,78,2E3
300 DATA 300,86,14,84,15,A0,0,B1,
14,AA,98,3DA
310 DATA 310,48,8,78,8D,F,3,A8,8A
,C0,7,360
320 DATA 320,D0,2,9,40,48,AD,C,3,
9,EE,316
330 DATA 330,8D,C,3,29,11,9,CC,AD
,C,3,247
340 DATA 340,AA,68,8D,F,3,8A,9,EC
,8D,C,3C9
350 DATA 350,3,29,11,9,CC,8D,C,3,
28,68,23E
360 DATA 360,A8,C8,C0,E,D0,C4,28,
60,A0,6,500
370 DATA 370,B9,95,BB,C9,39,F0,7,
AA,E8,8A,61E
380 DATA 380,99,95,BB,60,A9,30,99
,95,BB,88,593
390 DATA 390,D0,EA,60,AD,6,4,D0,1
5,A9,1,460
400 DATA 400,8D,6,4,A9,14,8D,7,4,
A5,0,291
410 DATA 410,85,2,A5,1,85,3,EA,EA
,EA,A9,51C
420 DATA 420,20,A0,0,91,2,CE,7,4,
D0,6,302
430 DATA 430,A9,0,8D,6,4,60,38,A5
,2,E9,368
440 DATA 440,28,B0,2,C6,3,85,2,B1
,2,C9,3A6
450 DATA 450,20,D0,5,A9,6C,91,2,6
0,20,C,329
460 DATA 460,81,A2,FF,A0,F2,20,C6
,80,A9,0,5C3
470 DATA 470,8D,6,4,A0,0,B1,2,C9,
6A,D0,3ED
480 DATA 480,5,A9,E8,91,2,60,C9,6
9,D0,5,490
490 DATA 490,A9,E8,91,2,60,AA,CA,
8A,C9,E0,62B
500 DATA 500,F0,3,91,2,60,A9,20,9
1,2,60,3A2
510 DATA 510,A0,0,B1,0,C9,6B,D0,1
,60,A2,458
520 DATA 520,FF,A0,E5,20,C6,80,CE
,87,BB,AD,6A7
530 DATA 530,87,BB,C9,30,D0,5,68,
68,EA,EA,5B4
540 DATA 540,60,AD,8,2,C9,84,D0,F
9,60,A9,536
550 DATA 550,BA,85,4,A9,BF,85,5,A
0,0,B1,486
560 DATA 560,4,C9,69,F0,1B,C8,C0,
25,D0,F5,5B3
570 DATA 570,38,A5,4,E9,50,B0,2,C
6,5,85,41C
580 DATA 580,4,C9,5A,D0,E4,A5,5,C
9,BB,D0,5D9
590 DATA 590,DE,60,A9,20,91,4,88,
B1,4,C9,4A2
600 DATA 600,20,D0,3,4C,FE,81,C9,
6B,D0,8,4CA
610 DATA 610,A9,69,91,4,C8,4C,D1,
81,98,AA,54F
620 DATA 620,18,69,29,A8,A9,6A,91
,4,8A,A8,42C
630 DATA 630,C8,4C,D1,81,A9,92,85
,4,A9,BF,592
640 DATA 640,85,5,A0,24,B1,4,C9,6
A,F0,1A,440
650 DATA 650,88,D0,F7,38,A5,4,E9,
50,B0,2,51B
660 DATA 660,C6,5,85,4,C9,82,D0,E
6,A5,5,4FF
670 DATA 670,C9,BB,D0,E0,60,EA,A9
,20,91,4,5DC
680 DATA 680,C8,B1,4,C9,20,D0,3,4
C,52,82,459
690 DATA 690,C9,6B,D0,8,A9,6A,91,
4,88,4C,488
700 DATA 700,26,82,98,AA,18,69,27
,A8,A9,69,44C
710 DATA 710,91,4,8A,A8,88,4C,26,
82,20,C1,424
720 DATA 720,81,20,16,82,60,CE,8,
4,F0,1,364
730 DATA 730,60,A0,18,A9,69,99,B7
,BB,88,D0,58D
740 DATA 740,FA,60,20,6A,82,20,71
,82,20,9A,433
750 DATA 750,81,20,25,81,20,25,81
,20,25,81,2D3
760 DATA 760,20,B6,80,4C,3B,83,AC
,9,4,88,3A1
770 DATA 770,D0,FD,CA,D0,F7,4C,82
,82,A9,A3,6FA
780 DATA 780,85,0,A9,BE,85,1,A9,0
,8D,0,3A8
790 DATA 790,4,8D,1,4,A9,6B,8D,A3
,BE,A9,441
800 DATA 800,1,8D,8,4,A9,56,8D,81
,BB,A9,40B
810 DATA 810,49,8D,82,BB,A9,45,8D
,83,BB,A9,575
820 DATA 820,53,8D,84,BB,A9,3A,8D
,85,BB,A9,578
830 DATA 830,33,8D,87,BB,A9,53,8D
,8F,BB,A9,57E
840 DATA 840,43,8D,90,BB,A9,4F,8D
,91,BB,A9,595
850 DATA 850,52,8D,92,BB,A9,45,8D
,93,BB,A9,59E
860 DATA 860,3A,8D,94,BB,A9,30,8D
,96,BB,8D,55A
870 DATA 870,97,BB,8D,98,BB,8D,99
,BB,8D,9A,63A
880 DATA 880,BB,8D,9B,BB,8D,9C,BB
,A9,AA,85,65A
890 DATA 890,6,A9,BB,85,7,A9,6D,A
0,0,91,43D
900 DATA 900,6,A0,25,91,6,18,A5,6
,69,28,2B6
910 DATA 910,90,2,E6,7,85,6,C9,E2
,D0,E7,56C
920 DATA 920,A5,7,C9,BF,D0,E1,60,
EA,EA,EA,703
930 DATA 930,AE,9,4,AC,9,4,88,D0,
FD,CA,493
940 DATA 940,D0,F7,4C,82,82,55,55
,55,55,55,4C0
1000 HIRES:TEXT:PAPER0:INK2
1010 CLEAR:HIMEM#8000:POKE#26A,14
1030 REM    VERIFICATIONS &
1050 REM    MISE EN MEMOIRE
1065 PLOT 10,5,"VERIFICATIONS &"
1068 PLOT 10,7,"MISE EN MEMOIRE"
1070 A=#8000
1080 FOR P=1 TO 85
1090 READ D:C=0
1095 PLOT 11,9,"LIGNE No "+STR$(D
)
1100 FOR I=1 TO 10
1120 READ B$:B$="#"+B$:B=VAL(B$)
1130 POKE A,B:A=A+1
1140 C=C+B
1150 NEXT I
1160 READ B$:B$="#"+B$:B=VAL(B$)
1170 IF C<>B THEN GOTO 1200
1180 NEXT P
1190 GOTO 1320
1200 PLOT7,15,"ERREUR DE DATA EN
LIGNE No "+STR$(D)
1320 REM  CARACTERES
1350 DATA 12,0,0,0,0,0,0,0
1360 DATA 12,30,0,0,0,0,0,0
1370 DATA 12,30,63,0,0,0,0,0
1380 DATA 12,30,63,63,0,0,0,0
1390 DATA 12,30,63,63,12,0,0,0
1400 DATA 12,30,63,63,12,12,0,0
1410 DATA 12,30,63,63,12,12,12,0
1420 DATA 12,30,63,63,12,12,12,12
1430 DATA 0,14,31,49,49,31,14,0
1440 DATA 0,28,62,35,35,62,28,0
1450 DATA 12,12,63,63,30,12,0,0
1460 DATA 0,0,0,12,12,0,0,0
1470 DATA 12,12,18,33,33,18,12,12
1500 CLS
1520 FOR I=46856 TO 46959
1530 READ A
1540 POKE I,A
1550 NEXT I
1600 CLS
1610 PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS DES
INSTRUCTIONS ?"
1620 GETA$
1630 IF A$="O" THEN GOTO 2020
1640 IF A$="N" THEN GOTO 3020
1650 GOTO 1620
2020 REM INSTRUCTIONS
2040 CLS:PAPER0:INK2
2050 PRINT:PRINT"VOTRE BUT DU JEU
EST DE"
2060 PRINT:PRINT"DETRUIRE LE COBR
A OUI"
2070 PRINT:PRINT"DESCEND AU FUR E
T A MESURE"
2080 PRINT:PRINT"POUR CELA VOUS P
OUVEZ VOUS"
2090 PRINT:PRINT"DEPLACER GRACE A
"
2100 PRINT:PRINT"CURSEUR GAUCHE
-->GAUCHE"
2110 PRINT:PRINT"CURSEUR BAS
-->BAS"
2120 PRINT:PRINT"CURSEUR HAUT
-->HAUT"
2130 PRINT:PRINT"CURSEUR DROITE
-->DROITE"
2140 PRINT:PRINT"POUR TIRER VOUS
N'AVEZ"
2150 PRINT:PRINT"BESOIN D'AUCUNE
TOUCHE CAR"
2160 PRINT:PRINT"(TAPEZ UNE TOUCH
E)"
2170 GET A$
2180 CLS
2190 PRINT:PRINT"LE TIR SE FAIT A
UTOMATIQUEMENT."
2200 PRINT:PRINT"LORSQUE LE COBRA
EST TOUCHE"
2210 PRINT:PRINT"LA PARTIE TOUCHE
E SE TRANSFORME"
2220 PRINT:PRINT"EN CHAMPIGNON ET
LE COBRA"
2230 PRINT:PRINT"SE SEPARE EN DEU
X"
2240 PRINT:PRINT"A L'ECRAN LE COB
RA EST REPRESENTE PAR "
2250 PRINT:PRINT"i ET j"
2260 PRINT:PRINT"VOUS ETES REPRES
ENTE PAR k"
2270 PRINT:PRINT"ET LES CHAMPIGNO
NS EN "
2280 PRINT:PRINT"INVERSE VIDEO :"
2290 PRINT:PRINT"a b c d e f g h
"
2300 PRINT:PRINT"(TAPEZ UNE TOUCH
E)"
2310 GET A$
2320 CLS
2330 PRINT:PRINT"LE SCORE AUGMENT
E DE 10 PTS"
2340 PRINT:PRINT"A CHAQUE FOIS QU
E VOUS AVEZ"
2350 PRINT:PRINT"QUELQUE CHOSE."
2360 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ 3 VIES
AU DEPART"
2370 PRINT:PRINT"A SAVOIR AUSSI Q
UE LA"
2380 PRINT:PRINT"VITESSE LA PLUS
RAPIDE EST"
2390 PRINT:PRINT"LA VITESSE No 1"
2400 PRINT:PRINT"QUAND VOUS ETES
MORT"
2410 PRINT:PRINT"TAPEZ [SPACE] PO
UR REPRENDRE LA"
2420 PRINT:PRINT"PARTIE."
2430 PRINT:PRINT"(TAPEZ UNE TOUCH
E)"
```

Suite page 83

COMPOSITION MUSICALE

ORIC/ATMOS

Si vous possédez un minimum d'oreille musicale, voici un bon moyen de vous régaler de votre zizique.

Patrice CHARLANNES

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Chargez et lancez le premier pour l'implantation des codes MACHINE. Procéder de même pour le programme principal, qui contient les indications nécessaires. Les possesseurs d'ORIC 1 devront effectuer les modifications suivantes :

LISTING 1 :
- Ligne 140, changez C8 par 2D
- Ligne 160, changez 68,F2 par E5,F1
- Ligne 180, changez FD par 64

LISTING 2 (remplacement de la touche FUNCT par SHIFT droite) :

```
2015 CV= ABS(PEEK(# 209)= # A7)
2016 CP= ABS(PEEK(# 209)= # A4)
5731 IFSH= # A4THENDU(N)= DU(N)+ (DU(N))/2
5732 CURSETH+ 5,VE+ V(N)+ 5,(ABS(SH= # A4))
5733      CURSETH-1,VE+      V(N)-2,O :DRAW5,0,ABS(SH=      #
A7) :VO(N)= 10-ABS(SH= # A5)* 10
```

```
10 FORN=#4000TO#415F
20 READA$:A=VAL("#"+A$)
30 POKEN,A:NEXT
100 DATA A9,05,85,03,EA,A9,00,8D
110 DATA E2,02,8D,E4,02,8D,E0,02
120 DATA 8D,E6,02,A5,00,8D,E3,02
130 DATA A9,0C,8D,E1,02,A9,00,8D
140 DATA E5,02,20,C8,F0,A0,05,A9
150 DATA 01,8D,E1,02,8D,E3,02,A9
160 DATA 11,8D,E5,02,20,68,F2,A9
170 DATA 00,8D,E1,02,8D,E5,02,A9
180 DATA 03,8D,E3,02,20,FD,F0,4C
190 DATA 50,41,EA,EA,EA,EA,4C,69
200 DATA 40,A9,43,EA,EA,A0,00,91
210 DATA 01,A0,01,A9,40,91,01,A0
220 DATA 00,20,40,41,60,EA,EA,EA
230 DATA EA,A9,40,8D,52,40,A9,60
240 DATA 8D,5C,40,20,51,40,A9,41
250 DATA 8D,52,40,A9,50,8D,5C,40
260 DATA 20,51,40,A9,41,8D,52,40
270 DATA A9,50,8D,5C,40,20,51,40
280 DATA A9,41,8D,52,40,A9,50,8D
290 DATA 5C,40,20,51,40,A9,41,8D
300 DATA 52,40,A9,50,8D,5C,40,20
310 DATA 51,40,A9,40,8D,52,40,A9
320 DATA 70,8D,5C,40,20,51,40,A9
330 DATA 41,8D,52,40,A9,60,8D,5C
340 DATA 40,20,51,40,A9,42,8D,52
350 DATA 40,A9,60,8D,5C,40,20,51
360 DATA 40,A9,44,8D,52,40,A9,78
370 DATA 8D,5C,40,20,51,40,A9,45
380 DATA 8D,52,40,A9,64,8D,5C,40
390 DATA 20,51,40,A9,44,8D,52,40
400 DATA A9,68,8D,5C,40,20,51,40
410 DATA A9,43,8D,52,40,A9,70,8D
420 DATA 5C,40,20,51,40,A9,40,8D
430 DATA 52,40,A9,60,8D,5C,40,20
440 DATA 51,40,A9,40,8D,52,40,A9
450 DATA 60,8D,5C,40,20,51,40,A9
460 DATA 40,8D,52,40,A9,60,8D,5C
470 DATA 40,20,51,40,A9,43,8D,52
480 DATA 40,A9,40,8D,5C,40,20,51
490 DATA 40,60,EA,EA,60,EA,EA,EA
500 DATA 18,A5,01,69,28,85,01,A5
510 DATA 02,69,00,85,02,60,55,55
520 DATA 18,A6,03,CA,D0,03,4C,4H
530 DATA 40,86,03,4C,27,40,55,00
```

```
5 TEXT
10 PAPER4:INK1:POKE#26A,11:GOSUB1
000
20 REM
30 REM
40 REM     COMPOSITION MUSICALE
60 REM    ecrit Par
70 REM    CHARLANNES Patrice
80 REM
100 REMdefinition des caracteres
110 :FORI=1TO6
120 :READA
130 :FORJ=0TO7:READK
140 :POKE(A+J),K
150 :NEXTJ
160 :NEXTI
180 :DATA46808,6,5,4,4,4,28,60,24
,          46816,4,4,4,4,4,28,60,
24
181 :DATA46824,4,4,4,4,4,28,36,24
182 DATA46832,0,0,0,0,0,24,36,24
183 :DATA46360,0,0,0,20,62,20,62,
20
184 :DATA46368,0,0,0,16,16,28,20,
28
198 PAPER3:INK1
199 :HIRES:PAPER3:INK0
200 GOSUB1000:GOTO2000
1000 REMess.   des Portees
1010 POKE0,VE:DOKE1,(#A02B+40*VE)
1020 CALL#4000
1999 RETURN
2000 PRINT"R ron!B bla!N noi!C cr
o!silence Funct+equ duree!note Poin
tee shif+.";
2001 PRINT"!Valid: ->!Menu:ctrl+s
pace!Del:del";
2010 GETDU$
2011 VO=10
2012 IFASC(DU$)=127THEN2700
2015 CV=ABS(PEEK(#209)=#A5)
2016 CP=ABS(PEEK(#209)=#A4ORPEEK(
#209)=#A7)
2017 IFPEEK(#209)=#A2THEN4000
2020 DU=ABS(7*(DU$="R")+3*(DU$="B
")+1*(DU$="N")-1)
2025 CA=(91+ABS((DU=2)+2*(DU=4)+3
*(DU=8)))
2026 IFCP=1THENDU=DU+(DU/2)
2027 IFCV=1THENVO=0
2030 DU(NU)=DU
2100 OC=3:NO=1
2110 CURSETH,VE+V,0:CHARCA,0,1:DR
AW-1,-2,0::DRAW5,0,CV:CURSETH+5,VE
+V+5,CP
2115 MUSIC1,OC,NO,(VO-3+ABS(VO-3)
)/2
2120 GETK$:
2125 PLAY1,0,0,0
2130 K=ASC(K$)
2140 IFK=11THENGOSUB2200
2141 IFK=127THEN2800
2145 IFK=9THEN2500
2150 IFK=10THENGOSUB2300
2180 CHARCA,0,0
2199 GOTO2110
2200 IFNO=5THENNO=NO+1ELSENO=NO+2
2210 IFNO=14THENOC=OC+1:NO=1
2215 CURSETH+5,VE+V+5,0
2216 CURSETH,VE+V-2,0:DRAW5,0,0:C
URSETH,VE+V,0
2220 V=V-2
2290 RETURN
2300 IFNO=6THENNO=NO-1ELSENO=NO-2
2310 IFNO=-1THENOC=OC-1:NO=12
2315 CURSETH+5,VE+V+5,0
2316 CURSETH,VE+V-2,0:DRAW5,0,0:C
URSETH,VE+V,0
2320 V=V+2
2390 RETURN
2500 OC(NU)=OC:NO(NU)=NO:VO(NU)=V
O:V(NU)=V:NU=NU+1:IFNU)=199THENNU=
200
2510 H=H+8:V=14:VO=10
2560 IFH>=224THENVE=VE+40:H=40:IF
VE>145THENHIRES:VE=25:GOSUB1000ELS
EGOSUB1000
2565 MUSIC1,1,1,0
2570 GOTO2010
2700 MUSIC1,1,1,0
2705 NU=NU-1:IFH=40THENVE=VE-40:H
=224
2706 H=H-8:N=NU
2707 CA=91+ABS((DU(N)=2ORDU(N)=3)
+2*(DU(N)=4ORDU(N)=6)+3*(DU(N)=8OR
DU(N)=12))
2710 CURSETH,VE+V(NU),0:CHARCA,0,
0:DRAW-1,-2,0:DRAW5,0,0
2711 CURSETH+5,VE+V(NU)+5,0:GOTO2
010
2800 CURSETH,VE+V,0:CHARCA,0,0:DR
AW-1,-2,0:DRAW5,0,0
2805 MUSIC1,1,1,0
2810 CURSETH+5,VE+V+5,0:V=14:GOTO
2010
3000 IFNU=0THENGOTO2000:'ECOUTE

3001 PRINT:PRINTCHR$(27);"Rdesire
z vous l'execution avec la"
3002 PRINTCHR$(27);"R Partition";
:INPUTRE$
3003 IFRE$="O"ORRE$="OUI"THEN3004
ELSE3800
3004 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"R
donnez le tempo (1-50)";:INPUTTEMP
O
3005 MUSIC1,1,1,0
3010 VF=VE:VE=25:H1=H:H=40
3020 HIRES:PAPER3:INK0:GOSUB1000
3100 FORN=0TONU-1
3101 MUSIC1,OC(N),NO(N),VO(N)
3105 CA=91+ABS((DU(N)=2ORDU(N)=3)
+2*(DU(N)=4ORDU(N)=6)+3*(DU(N)=8OR
DU(N)=12))
3110 CURSETH,VE+V(N),0:CHARCA,0,1
:DRAW-1,-2,0:DRAW5,0,(ABS(VO(N)=0)
)
3111 CURSETH+5,VE+V(N)+5,(ABS(DU(
N)=1.5ORDU(N)=3ORDU(N)=6ORDU(N)=12
)):H=H+8
3112 IFH>=224THENVE=VE+40:H=40:IF
VE>145THENHIRES:VE=25:GOTO3700ELSE
3700
3120 WAITTEMPO*(DU(N)^1.5)
3150 MUSIC1,1,1,0
3200 NEXT
3210 PAPER3:INK0
3300 GOTO2000
3828 GOSUB1000:WAITTEMPO*(DU(N)^1
.3)/3:MUSIC1,1,1,0:NEXT
3800 MUSIC1,1,1,0:PRINT:PRINT:PRI
NTCHR$(27);"Rdonnez le tempo(1-50)
";:INPUTTEMPO
3810 FORN=0TONU-1:MUSIC1,OC(N),NO
(N),VO(N):WAITDU(N)*TEMPO
3820 MUSIC1,1,1,0:NEXT
3830 GOTO2000
4000 MUSIC1,1,1,0:REM MENU
4001 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(
27);"V";zINPUT"voulez vous sauvega
rder";RE$
4010 IFRE$="O"ORRE$="OUI"THENGOSU
B20000
4015 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"V
";
4020 INPUT"voulez vous charger un
morceau";RE$
4030 IFRE$="O"ORRE$="OUI"THEN3000
0
4050 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"V
";:INPUT"voulez vous ecouter";RE$
4060 IFRE$="O"ORRE$="OUI"THEN3000
4070 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"V
";:INPUT"voulez vous modifier";RE$
4080 IFRE$="O"ORRE$="OUI"THEN5000

4090 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"V
";:INPUT"voulez vous arreter";RE$
4100 IFRE$="O"ORRE$="OUI"THENCALL
#F88F
4500 PRINT:PRINT:PRINT:GOTO2000
5000 REM modification
5010 VE=25:H=40:HIRES:PAPER3:INK0
:GOSUB1000:N=0
5020 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"D
utilisez les curseurs et les touc
hes";
5021 PRINTCHR$(27);"D3 Pour diese
4 Pour bemol,B,N,R,C";
5040 CA=91+ABS((DU(N)=2ORDU(N)=3)
+2*(DU(N)=4ORDU(N)=6)+3*(DU(N)=8OR
DU(N)=12))
5045 CURSETH,VE+V(N),0:CHARCA,0,1
:DRAW-1,-2,0:DRAW5,0,(ABS(VO(N)=0)
)
5046 CURSETH+5,VE+V(N)+5,(ABS(DU(
N)=1.5ORDU(N)=3ORDU(N)=6ORDU(N)=12
))
5047 CURSETH,VE+V(N),0
5050 GETG$
5051 SH=PEEK(#209)
5060 IFG$="3"ORG$="4"THEN5300
5070 G=ASC(G$):IFG=8ORG=9ORG=10OR
G=11THEN5500
5080 IFG$="B"ORG$="N"ORG$="C"ORG$
="R"THEN5700
5100 GOTO5050
5200 H=H+8
5210 IFH>=224THENVE=VE+40:H=40:IF
VE>145THENHIRES:VE=25:GOTO5290ELSE
5290
5220 N=N+1:IFN<NUTHEN5040ELSEPING
:GOTO2000
5290 GOSUB1000:N=N+1:IFN<NUTHEN50
40ELSEPING:GOTO2000
5300 IFNO(N)=2ORNO(N)=4ORNO(N)=70
RNO(N)=9ORNO(N)=11THEN5450
5304 IFG$="3"THEN5340
5305 IFG$="4"THEN5390
5320 GOTO5050
5340 IFNO(N)=5ORNO(N)=12THEN5320
5350 CURSETH-2,VE+V(N)-5,0:CHAR35
,0,1:NO(N)=NO(N)+1
5360 CURSETH,VE+V(N),0
5370 GOTO5200
5390 IFNO(N)=1ORNO(N)=6THEN5320
5400 CURSETH-2,VE+V(N)-5,0:CHAR36
,0,1:NO(N)=NO(N)-1
5410 CURSETH,VE+V(N),1
5420 GOTO5200
5450 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"W
      note deja # ou $"
5451 CURSETH+2,VE+V(N)-10,0:CHAR3
6,0,1:CURSETH-2,VE+V(N)-5,0:CHAR35
,0,1
5452 CURSETH,VE+V(N),3
5460 GOTO5200
5500 IFG=9THEN5200
5510 IFG<>8THEN5515
5511 CHARCA,0,0:CURSETH+5,VE+V(N)
+5,0:CURSETH-1,VE+V(N)-2,0
5512 DRAW5,0,0:N=N-1:H=H-8
5513 IFH<=32THENVE=VE-40:H=216
5514 GOTO5040
5515 IFNO(N)=2ORNO(N)=4ORNO(N)=70
RNO(N)=9ORNO(N)=11THEN5900:
5520 NO=NO(N):VO=VO(N):V=V(N):OC=
OC(N):DU=DU(N):IFG=10THENGOSUB2300
5530 IFG=11THENGOSUB2200
5535 CHARCA,0,0:CURSETH+5,VE+V(N)
+5,0
5540 NO(N)=NO:V(N)=V:OC(N)=OC:GOT
O5040
5700 REM
5720 DU(N)=ABS(7*(G$="R")+3*(G$="
B")+1*(G$="N")-1)
5725 CHARCA,0,0
5730 CA=(91+ABS((DU(N)=2)+2*(DU(N
)=4)+3*(DU(N)=8)))
5731 IFSH=#A4ORSH=#A7THENDU(N)=DU
(N)+(DU(N))/2
5732 CURSETH+5,VE+V(N)+5,(ABS((SH
=#A4)OR(SH=#A7)))
5733 CURSETH-1,VE+V(N)-2,0:DRAW5,
0,ABS(SH=#A5):VO(N)=10-ABS(SH=#A5)
*10
5734 CURSETH,VE+V(N),0
5735 CHARCA,0,1
5740 GOTO5050
5900 CHARCA,0,0:DRAW-1,-2,0:DRAW5
,0,0:CURSETH+5,VE+V(N)+5,0:
5910 V(N)=14:NO(N)=1:OC(N)=3
5920 GOTO5045
10000 REM initialisation
10001 :VE=25:H=40:V=14
10002 DIMNO(200):DIMDU(200):DIMOC
(200):DIMVO(200):DIMV(200)
10003 NU=0
10009 CLS:PRINT:PRINTCHR$(27);"F*
**********************************
"
10010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$
(4);CHR$(27);"J";CHR$(27);"4      C
O M P O S I T E U R"
10015 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
10020 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"C Pr
ogramme ecrit Par :":PRINT:PRINT
10025 PRINTCHR$(27);"B";CHR$(27);
"L                CHARLANNES Patri
ce"
10030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$
(27);"@  ";CHR$(96);"  1985"
10040 PRINT:PRINTCHR$(27);"F*****
*****************************"
10050 PRINT:PRINTCHR$(27);"G desi
rez-vous les instructions";:INPUTR
E$
10060 IFRE$="O"ORRE$="OUI"THEN101
00ELSERETURN
10100 REM  instructions
10105 INK7
10107 CLS:PRINT:PRINT
10110 PRINTCHR$(27);"ECe Programm
e est un utilitaire vous "
10111 PRINTCHR$(27);"EPermettant
d'ecrire";
10120 PRINT" vous meme vos"
10121 PRINTCHR$(27);"EPartitions.
"
10230 PRINT:PRINT"Pour ceci vous
devez Procedez comme   suit :"
10240 PRINTCHR$(27);"A- Entrer le
type de note (blanche)."
10250 PRINTCHR$(27);"B- DePlacer
la note sur la Partition"
10251 PRINTCHR$(27);"B  a l'aide
des curseurs"
10260 PRINTCHR$(27);"C- Valider l
a note ( -> )"
10270 PRINT:PRINTCHR$(27);"L";CHR
$(27);"@";"remarque:";CHR$(27);"H"
;CHR$(27);"G";
10271 PRINT" Pour les notes Point
ees utilisez ";
10280 PRINT"(shift)+type de note(
Blan..)"
10290 PRINT"..Pour les silences u
tilisez (funct)+ type de note ayan

t la meme duree"
10295 PRINT:PRINTCHR$(27);"F";
10300 PRINT"  Pour ecouter,sauve9
arder,char9er un"
10301 PRINTCHR$(27);"F";
10302 PRINT"morceau Passez Par le
menu"
10305 PRINT:PRINTCHR$(27);"B CONS
EILS :ecrivez votre Partition et"
10310 PRINTCHR$(27);"BPlacez les
dieses et bemols tout a la"
10320 PRINTCHR$(27);"Bfin."
10900 PRINT:PRINTCHR$(27);"U
aPPuyez sur une touche SVP":GETR$
11000 :RETURN
20000 FORI=NUTONU+3:NO(I)=0:OC(I)
=0:VO(I)=0:DU(I)=0:
20005 NEXT
20006 PRINT:PRINTCHR$(27);"Tetes
vous sur ?";
20007 INPUTRE$:IFRE$="O"ORRE$="OU
I"THEN20010ELSERETURN
20010 PRINT:PRINTCHR$(27);"T donn
ez le nom du morceau";:INPUTN$
20020 PRINT:PRINTCHR$(27);"R   PA
TIENTEZ.."
20025 N=0
20030 FORI=#5000TO#53EBSTEP5
20032 POKE(I),NO(N):POKE(I+1),OC(
N):POKE(I+2),VO(N)
20040 POKE(I+3),DU(N):POKE(I+4),V
(N)+128
20045 N=N+1
20050 NEXT
20055 PRINT:PRINT:PRINT"  mettez
le ma9neto en marche et aPPuyez su
r une touche SVP";:GETR$
20060 CSAVEN$,A#5000,E#53F0
21000 GOTO4050
30000 REM
30004 PRINT:PRINTCHR$(27);"Tetes
vous sur ?";
30006 INPUTRE$:IFRE$="O"ORRE$="OU
I"THEN30010ELSE4050
30010 PRINT:PRINTCHR$(27);"T donn
ez le nom du morceau";:INPUTN$
30015 PRINT:PRINTCHR$(27);"R   PA
TIENTEZ.."
30020 CLOADN$
30025 PRINT:PRINT"  arretez le ma
9neto";:
30030 I=0
30035 FORN=#5000TO#53EBSTEP5
30040 NO(I)=PEEK(N)
30045 OC(I)=PEEK(N+1)
30050 VO(I)=PEEK(N+2)
30055 DU(I)=PEEK(N+3)
30060 V(I)=PEEK(N+4)-128
30062 I=I+1
30065 NEXT
30070 FORI=0TO200:
30080 IFNO(I)=0THENNU=I:GOTO4050
30090 NEXT
```

COBRA INVADER

Suite de la page 82

```
2440 GET A$
2450 CLS
3020 REM  PRESENTATION
3050 CLS
3060 CALL#82A6
3100 PLOT 15,23,"PRESENTATION"
3110 PLOT 15,24,"PRESENTATION"
3120 PLOT 9,23,4
3130 PLOT 9,24,6
3140 PLOT 8,23,14
3150 PLOT 8,24,14
3160 PLOT 27,23,2
3170 PLOT 27,24,2
3180 PLOT 28,23,8
3190 PLOT 28,24,8
3200 PLOT 3,19,32
3210 FOR I=48035 TO 48039
3220 POKEI,32
3230 NEXT
3240 POKE#8278,23
3250 A$="**LESTRADE CHRISTOPHE**"
3260 CALL#8271
3270 FOR I=1 TO 255
3280 CALL#826A
3290 NEXT I
3300 FOR I=1 TO 23
3310 B$=LEFT$(A$,I)
3320 WAIT 10
3340 PLOT 10,7,B$
3350 PLAY 1,2,5,33454
3360 NEXT
3370 PING
3380 POKE#8278,8
3390 A$="PRESENTE"
3400 POKE#408,1:CALL#8271
3410 FOR I=1 TO 295
3420 CALL#826A
3430 NEXT I
3440 FOR I=1 TO 8
3450 B$=LEFT$(A$,I)
3460 WAIT 10
3470 PLOT 18,10,B$
3480 PLAY 1,2,5,33454
3490 NEXT I
3500 PING
3510 POKE#8278,13
3520 A$="COBRA INVADER"
3530 POKE#408,1:CALL#8271
3540 FOR I=1 TO 360
3550 CALL#826A
3560 NEXT I
3570 FOR I=1 TO 13
3580 B$=LEFT$(A$,I)
3590 WAIT 10
3600 PLOT 16,13,B$
3610 PLAY 1,2,5,33454
3620 NEXT I
3630 PING
3640 PLOT 9,7,1:PLOT 32,7,2
3650 PLOT 17,10,4:PLOT 27,10,2
3660 PLOT 15,13,3:PLOT 30,13,2
3670 PLOT 5,1,96
3680 PLOT 4,1,5:PLOT 6,1,6
3690 PLOT 7,1,"7 MARS 1985"
3700 PLOT 20,1,2
3710 PLOT 5,17,"TAPEZ [J] POUR JO
UER"
3720 PLOT 5,19,"TAPEZ [I] POUR LE
S INSTRUCTIONS"
3730 PLOT 4,17,5:PLOT 28,17,2
3740 PLOT 4,19,7:PLOT 37,19,2
3750 GET A$
3760 IF A$="J" THEN GOTO 4030
3770 IF A$="I" THEN GOTO 2020
3780 GOTO 3750
4030 REM    JEU
4040 CLS
4050 PRINT:PRINT:PRINT
4060 INPUT"VOTRE VITESSE(1-255) "
;V
4070 IF V>255 THEN GOTO 4060
4080 IF V<1 THEN GOTO 4060
4090 POKE#409,V
4110 PRINT:PRINT:PRINT
4120 INPUT"LONGUEUR DU COBRA(1-23
) ";V
4130 IF V>23 THEN GOTO 4120
4140 IF V<1 THEN GOTO 4120
4150 POKE#8278,V
4180 PRINT:PRINT:PRINT
4190 INPUT"CHOIX DU PAPIER(0-7) "
;V
4200 IF V<0 THEN GOTO 4190
4210 IF V>8 THEN GOTO 4190
4220 PAPER V
4250 PRINT:PRINT:PRINT
4260 INPUT"CHOIX DE L'ENCRE ";V
4270 IF V<0 THEN GOTO 4260
4280 IF V>7 THEN GOTO 4260
4290 INK V
4300 PRINT:PRINT
4310 PRINT"CELA VOUS CONVIENT-IL
?"
4320 GET A$
4330 IF A$="N" THEN GOTO 4030
4340 IF A$<>"O" THEN GOTO 4320
4350 CLS
4360 PLOT 13,3,"TAPEZ UNE TOUCHE"
4370 PLOT 19,5,"POUR"
4380 PLOT 17,7,"AFFRONTER"
4390 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
4400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
4410 PRINTSPC(8)" iiii iiii iiii
iiii iiii"
4420 PRINTSPC(8)" i    i  i i  i
i  i i  i"
4430 PRINTSPC(8)" i    i  i i i
i i   iiii"
4440 PRINTSPC(8)" i    i  i i i
ii   i  i"
4450 PRINTSPC(8)" i    i  i i  i
i i  i  i"
4460 PRINTSPC(8)" iiii iiii iiii
i  i i  i"
4470 A=1
4480 FOR I=10 TO 15
4490 PLOT 3,I,A:A=A+1:IF A=8 THEN
A=1
4500 PLOT 35,I,2
4510 NEXT I
4520 A$=KEY$:IF A$="" THEN GOTO 4
480
4530 CLS
4540 POKE#406,0
4550 CALL#82A6
4560 CALL#8282
4570 CLS:PING
4580 PRINT:PRINT"COBRA A ETE FIER
DE VOUS COMBATTRE"
4590 WAIT 100
4600 PRINT:PRINT"OSEREZ VOUS ENCO
RE LE DEFIER ?"
4605 WAIT 100
4610 PRINT:PRINT:PRINT"TAPEZ [J]
POUR REJOUER"
4620 PRINT:PRINT"TAPER [I] POUR R
EVOIR LES INSTRUCTIONS"
4630 PRINT:PRINT"TAPEZ [C] POUR C
HANGER LA SELECTION"
4640 GET A$
4650 IF A$="I" THEN GOTO 2020
4660 IF A$="J" THEN GOTO 4350
4670 IF A$="C" THEN GOTO 4030
4680 GOTO 4640
```

ICE BERT

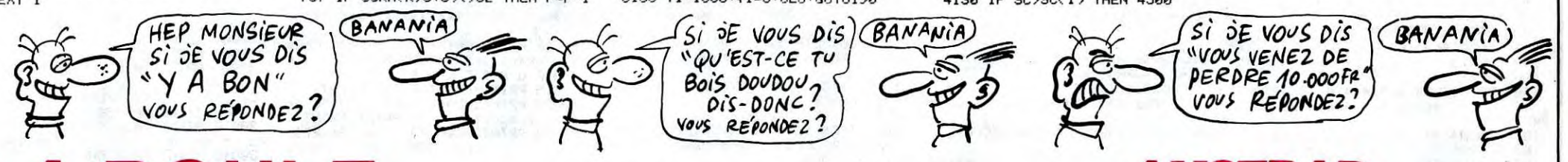
ORIC/ATMOS

Jeu rafraîchissant, où ZOZO le glaçon tente de glacifier une pyramide, malgré un ZOE gâcheur et un CREAZY liquéfieur.

Richard JUHEL

Mode d'emploi :
Tapez RUN de vos doigts agiles.

```
0 REM  ICE*BERT
1 REMR.JUHEL
8 CLS:POKE618,10:VI=3:PAPER0:INK6
TI=1000:GOSUB 5000
9 REMCARACTERES
10 FOR I=0TO175
20 READ A
30 POKE46856+I,A
40 NEXT
50 DATA0,0,0,1,2,4,15,8
60 DATA0,0,0,63,3,5,57,9
70 DATA8,10,8,8,15,4,4,29
80 DATA9,41,10,12,56,16,16,48
90 DATA63,63,63,0,0,0,0,0
91 DATA0,0,0,63,48,40,39,36
92 DATA0,0,0,48,8,4,60,4
93 DATA36,37,20,12,7,2,2,3
94 DATA4,20,4,4,60,8,8,46
95 DATA2,20,36,18,10,10,9,39
96 DATA20,34,36,21,37,42,52,49
97 DATA48,10,18,40,36,19,8,7
98 DATA4,20,18,5,9,50,4,56
99 DATA14,10,10,15,0,0,0,15
100 DATA28,20,20,60,0,0,0,60
101 DATA0,0,15,0,0,15,0,15
102 DATA0,0,60,0,0,60,0,60
103 DATA14,10,10,15,0,15,0,0
104 DATA28,20,20,60,0,60,0,0
105 DATA15,0,0,15,0,0,0,15
106 DATA60,0,0,60,0,0,0,60
107 DATA63,63,63,30,12,4,0,0
108 DOKE 18,48000:PRINT" HEBDOGIC
IEL   - ICE*BERT -   R.JUHEL ":CLS
110 GOTO  3000
190 IFTI>100 THEN TI=TI-100
191 DOKE 18,48000:PRINT" HEBDOGIC
IEL   - ICE*BERT -   R.JUHEL ":CLS

195 P=0
200 BO=TI
205 FOR I=3 TO33STEP 6
210 PLOTI,24,"eeee"
220 NEXTI
230 FOR I=6TO30STEP6
240 PLOTI,22,"eeee"
250 NEXT I
260 FOR I=9TO28STEP6
270 PLOTI,20,"eeee"
280 NEXT I
290 FOR I=12 TO24 STEP 6
300 PLOTI,18,"eeee"
310 NEXT I
320 FOR I=15 TO21STEP6
330 PLOTI,16,"eeee"
331 PLOT2,13,"BONUS:":PLOT2,14,"v
vvvvvvvv"
332 PLOT28,13,"SCORE:":PLOT28,14,
"vvvvvvvvvv"
333 PLOT2,2,"VIE:":PLOT2,3,"vvvvv
"
340 NEXT I
341 FOR I=15TO21STEP6:PLOTI,12,"e
eee":NEXTI
342 FORI=12TO24STEP6:PLOTI,10,"ee
ee":NEXTI
343 FORI=9TO28STEP6:PLOTI,8,"eeee
":NEXT I
344 FORI=12TO24STEP6:PLOTI,6,"eee
e":NEXT I
345 FOR I=15TO21STEP6:PLOTI,4,"ee
ee":NEXT I
346 PLOT18,2,"eeee"
350 PLOT18,14,"eeee"
400 PO=1:X=4:Y=22:PE=1:V=19:W=12:
CV=1:R=22:S=2
410 PLOTV,W,"rs":PLOTV,W+1,"tu"
420 PLOTR,S,"jk":PLOTR,S+1,"lm"
500 REPEAT
501 BO=BO-1
502 IF BO=0 THEN GOSUB 2000
504 TI=TI-1
505 PLOT7,13,STR$(TI):PLOT33,13,S
TR$(SC)
506 PLOT 5,2,STR$(VI)
510 X$=KEY$
600 IF PEEK(#208)=187THEN GOSUB90
0:X=X+3:Y=Y-2:PO=2
610 IFPEEK(#208)=159THENGOSUB900:
X=X+3:Y=Y+2:PO=2
620 IFPEEK(#208)=174THEN GOSUB 90
0:X=X-3:Y=Y-2:PO=1
630 IFPEEK(#208)=170THEN GOSUB900
:X=X-3:Y=Y+2 :PO=1
640 IF X=R AND Y=S THEN SC=SC+15
650 IF SCRN(X,Y+2)=32 THEN GOSUB
2000
651 IFX=1 THEN GOSUB 2000
660 IF SCRN(X,Y+3)=32 THEN PLOTX-
1,Y+3,"vvvv":PING:P=P+1:SC=SC+10
661 IF P=36 THEN ZAP:CLS:SC=SC+BO
:GOTO 190
670 IF PO=1THEN PLOTX,Y,"ab":PLOT
X,Y+1,"cd"
680 IF PO=2 THEN PLOTX,Y,"f9":PLO
TX,Y+1,"hi"
689 IF CV=NDTHEN 690 ELSE 750
690 IFX<V AND W>YANDSCRN(V-3,W)<>
32THEN GOSUB 910:V=V-3:W=W-2
700 IF X>V AND W>YANDSCRN(V+3,W)<
>32 THEN GOSUB 910:V=V+3:W=W-2
705 IF W=21 THEN 730
710 IF X>V AND Y>WANDSCRN(V+3,W+4
)<>32 THEN GOSUB 910:V=V+3:W=W+2
720 IF X<V ANDY>WANDSCRN(V-3,W+4)
<>32  THEN GOSUB 910:V=V-3:W=W+2
730 IF PE=1 THEN PLOTV,W,"no":PLO
TV,W+1,"pq"ELSEPLOTV,W,"rs":PLOTV,
W+1,"tu"
732 CV=0
740 PE=-PE
750 CV=CV+1
751 IF X=V AND W=Y THEN GOSUB 200
0
759 IF S=2 AND Y=0 THEN 780
760 IF CH=7  THENPLOTR,S,"  ":PLO
TR,S+1,"  ":GOTO761ELSE 780
761 IF X>RANDY>S ANDSCRN(R+3,S+4)
<>32 THENR=R+3:S=S+2
762 IF X<R AND Y<S AND SCRN(R-3,S
)<>32THENR=R-3:S=S-2
763 IF X<RANDY>SAND SCRN(R-3,S+4)
<>32THENR=R-3:S=S+2
764 IF X>R ANDY<SANDSCRN(R+3,S)<>
32THEN R=R+3:S=S-2
765 IF SCRN(R,S+3)=86THEN P=P-1:P
LOTR-1,S+3,"    "
766 PLOT R,S,"jk":PLOTR,S+1,"lm"
767 IF SCRN(R,S+3)<>32 THEN P=P-1
:PLOTR-1,S+3,"    "
770 CH=0
780 CH=CH+1
800 UNTILX$="S"
900 PLOTX,Y,"  ":PLOTX,Y+1,"  ":R
ETURN
910 PLOTV,W,"  ":PLOTV,W+1,"  ":R
ETURN
999 END
1000 CALLDEEK(#FFFA)
2000 X=4:Y=22:VI=VI-1:FOR I=0 TO
7:WAIT1:MUSIC1,I,4,15:NEXT:PING
2010 POKE(#208),0
2015 WAIT100
2020 IFVI=0 THENGOSUB6000:GOTO 39
21
2023 PLOTV,W,"  ":PLOTV,W+1,"  "
2024 PLOTR,S,"  ":PLOTR,S+1,"  "
2025 PLOT X,Y,"  ":PLOT X,Y+1,"
"
2026 V=19:W=12:R=22:S=2
2027 PLOTV,W,"rs":PLOTV,W+1,"tu"
2028 PLOTR,S,"jk":PLOTR,S+1,"lm"

2030 RETURN
3000 CLS
3010 PRINT:PRINTCHR$(27);"N";"
      ICE*BERT "
3020 PRINTCHR$(27);"N";"
ICE*BERT"
3030 PRINT:PRINT"    OU LES TRIBU
LATIONS D'UN GLACON"
3035 PRINT:PRINT:PRINT
3040 PRINT:PRINT"ab VOICI ZOZO QU
I DOIT GLACIFIE TOUTE cd LA PYRAMI
DE."
3045 PRINT
3050 PRINT"jk ZOE-FAIT FONDRE LA
PYRAMIDE A       lm MESURE QUE ZOZO
AVANCE.";
3055 PRINT"(15PTS)."
3060 PRINT
3070 PRINT"rsCREAZY-IL VEUT REDUI
RE ZOZO A L'ETATtuLIQUIDE."
3075 GET A$
3080 PRINT:PRINT:PRINT
3090 PRINT"----------------------
-----------------"
3100 PRINT"      DEPLACEMENTS"
3110 PRINT:PRINT
3120 PRINT" <'> HAUT/DROITE"
3130 PRINT" <A> HAUT/GAUCHE"
3140 PRINT" <./> BAS/DROITE"
3150 PRINT" <Z> BAS/GAUCHE"
3160 PRINT:PRINT:PRINT"----------
----------------------------"
3165 PRINT:PRINT"'J' POUR JOUER /
'T' POUR LES SCORES"
3166 GET B$
3167 IFB$<>"T"ANDB$<>"J"THEN3166
3170 GET B$
3171 IF B$="T"THEN 3190
3175 INPUT"NIVEAU DE DIFFICULTE ,
DE 1(DUR) A      15(FACILE)";ND
3176 IFND<1 THEN PRINT"VOUS SAVEZ
PAS LIRE.":GOTO3175
3177 IFND>15THEN PRINT"VOUS FAITE
S EXPRES!":GOTO3175
3180 TI=1000:VI=3:CLS:GOTO190
3190 CLS:PRINT
3200 PRINTCHR$(12)
3210 PRINTCHR$(4);
3220 PRINT CHR$(27);"N";
3230 PRINT"        TABLEAU DES SCO
RES"
3240 PRINT CHR$(4);
3250 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
3260 PRINT"----------------------
-----"
3270 PRINT"| NOMS       | SCORE
    |"
3280 PRINT"----------------------
-----"
3290 FOR I=1  TO 9
3300 PRINT"| ";SC$(I);" | ";SC(I)

3305 PLOT28,8+I,"|"
3310 NEXT
3315 PRINT"----------------------
-----":PRINT:PRINT
3320 PRINT"'J' POUR JOUER / 'I' P
OUR INSTRUCTIONS"
3330 GETA$:IF A$="I" THEN 3000
3335 IF A$<>"J"THEN 3330
3370 INPUT"NIVEAU DE DIFFICULTE ,
DE 1(DUR) A 15(FACILE)";ND
3380 IF ND<1 THEN PRINT"VOUS EXAG
EREZ.":GOTO3370
3390 IF ND>15THEN PRINT "AH,C'EST
MALIN.":GOTO3370
3400 TI=1000:VI=3:CLS:GOTO190
3921 CLS
3930 PRINT" VOUS VOUS DEPLACEZ AV
EC LES FLECHES,VOUS ECRIVEZ AVEC <
SPACE>,VOUS";
3940 PRINT" EFFACEZ AVEC <DEL>,VO
US CONCLUEZ AVEC<RETURN>"
3945 WAIT400
3950 GETX$:CLS
4000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
C'EST QUOI TON PETIT NOM ?"
4010 PRINT:PRINT: PRINT:PRINT:PRI
NT"    ";
4015 N=0:N$=""
4020 FOR I=65TO90:PRINTCHR$(I);:N
EXT
4030 X=5:N(0)=32 :N=0
4040 REPEAT
4045 WAIT5
4050 IF PEEK(#208)=172 AND X>5 TH
EN X=X-1
4060 IF PEEK(#208)=188 AND X<31 T
HEN X=X+1
4070 PLOTX-1,9," ^ "
4080 IF PEEK(#208)=132 THEN N=N+1
:N(N)=SCRN(X,8):WAIT 20:POKE(#208)
,189
4090 PLOT 6+N,11,CHR$(N(N))
4095 IFPEEK(#208)=175THENFORZ=(N+
1)TO9:N(Z)=32:N=N+1:NEXTZ
4096 IFPEEK(#208)=173ANDN>0THENPL
OT6+N,11," ":N=N-1:WAIT 20:POKE(#2
08),189
4100 UNTIL N=9
4101 FOR  I=1TO 9:N$=N$+CHR$(N(I
):NEXT
4120 FOR I=1 TO 9
4130 IF SC>SC(I) THEN 4500
4135 IFSC>SC(9)AND SC<SC(8)THENSC
(9)=SC:SC$(9)=N$:GOTO3190
4140 NEXT
4200 GOTO3190
4500 FOR B=9TO(I+1) STEP-1:SC(B)=
SC(B-1):SC$(B)=SC$(B-1):NEXT
4550 IFSC>SC(I) THEN SC(I)=SC:SC$
(I)=N$
4600 GOTO3190
5000 REM
5010 SC(1)=10000:SC$(1)="DRACULA
"
5020 SC(2)=5000:SC$(2)="MICKEY
"
5030 SC(3)=2500:SC$(3)="STEPHANIE
"
5040 SC(4)=2000:SC$(4)="SANDRA
"
5050 SC(5)=1000:SC$(5)="Q*BERT
"
5060 SC(6)=800:SC$(6)="PAC-MAN  "
5070 SC(7)=700:SC$(7)="YOYO     "
5080 SC(8)=500:SC$(8)="BRUNO    "
5090 SC(9)=1:SC$(9)="JEREMY   "
5100 RETURN
6000 HIRES
6001 :POKE618,10
6005 CURSET74,106,1
6006 DRAW23,-34,1
6007 DRAW52,5,1
6010 DRAW-37,33,1
6020 DRAW-39,-3,1
6030 DRAW-2,34,1
6040 DRAW36,5,1
6050 DRAW37,-15,1
6060 DRAW6,-53,1
6070 CURSET112,109,1
6071 DRAW-4,36,1
6075 CURSET82,117,1
6076 CIRCLE5,1
6080 CURSET97,121,1
6081 CIRCLE5,1
6085 CURSET83,133,1
6086 DRAW4,-4,1
6087 DRAW9,10,1
6090 CURSET77,143,1
6091 DRAW-11,15,1
6092 DRAW-9,-8,1
6093 DRAW-3,5,1
6094 DRAW16,6,1
6095 DRAW10,-19,1
6100 CURSET124,139,1
6105 DRAW19,14,1
6110 DRAW-13,10,1
6115 DRAW6,5,1
6120 DRAW11,-18,1
6125 DRAW-16,-13,1
6500 PRINT"   C'EST DUR D'ETRE UN
GLACON";
6600 WAIT300
6610 TEXT
6620 POKE618,10
6630 FORI=1TO4:MUSIC1,I,3,12:WAIT
20:NEXT:PING
6640 RETURN
6999 END
8010 REM ICE*BERT  PAR R.JUHEL
```



LA BOULE INFERNALE

AMSTRAD

Une boule en folie doit détruire un tas de bidules, malgré les murets pas sympas qui lui font obstacle; de l'habileté s'impose...

Patrick BENITAH

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
30 ' (c) 1985 Par P.Benitah
60 GOSUB 150' INIT
70 GOSUB 450' ECRAN
80 GOSUB 820' JEU
90 GOSUB 1050' STOP
100 MODE 1:PEN 1:INK 1,24:PAPER 0:
INK 0,0:BORDER 0
110 GOTO 70
130  '     INIT
150 KEY 128,"MODE 1:PEN 1:INK 1,26
:PAPER 0:INK 0,0:BORDER 0:LIST"+CH
R$(13)
160 INK 1,24
170 INK 2,14
180 INK 3,20
190 INK 0,0
200 BORDER 0
210 SYMBOL AFTER 127
220 SYMBOL 128,255,129,129,129,129
,129,129,255
230 SYMBOL 130,0,60,110,94,94,126,
60,0
240 SYMBOL 129,218,218,0,182,182,0
,218,218
250 SYMBOL 131,128,8,48,116,2,61,6
8,187
260 GOSUB 1340:MODE 1
270 DIM HS(10),HS$(10)
280 FOR N=1 TO 10
290 HS(N)=99
300 HS$(N)="???"
310 NEXT N
320 DEF FNPOINT(P1,Q1)=TEST((P1-1)
*16,(25-Q1)*16)
330 RANDOMIZE TIME
340 FOR N=0 TO 3
350 A$(N)=CHR$(N+128)
360 NEXT N
370 P2=3
380 ENT 1,15,-1,3
390 ENV 1,15,-1,3
400 ENT 2,15,1,3
410 RETURN
430 '       ECRAN
450 CLS:PEN 2
460 FOR N=1 TO 40
470 LOCATE N,1:PRINT A$(0);
480 LOCATE N,25:PRINT A$(0);
490 IF N>25 THEN 520
500 LOCATE 1,N:PRINT A$(0);
510 LOCATE 40,N:PRINT A$(0);
520 NEXT N
530 FOR N=1 TO 30
540 PEN P2
550 P=INT(RND*34)+4
560 Q=INT(RND*23)+2
570 IF FNPOINT(P,Q)<>0 OR FNPOINT(
P+2,Q)<>0 OR FNPOINT(P-2,Q)<>0 THE
N 550
580 IF P2=3 THEN P2=1 ELSE P2=3
590 LOCATE P,Q
600 PRINT A$(P2)
610 NEXT N
620 X=INT(RND*34)+4
630 Y=INT(RND*23)+2
640 IF FNPOINT(X,Y)<>0 THEN 620
650 X1=1:Y1=0:SC=0:TME=0:I$="":N=1
0
660 LOCATE X,Y
670 PRINT A$(2)
680 LOCATE 12,1
690 PEN 1
700 PRINT"<ESPACE> POUR JOUER"
710 WHILE INKEY$<>CHR$(32):WEND
720 FOR N=12 TO 32
730 LOCATE N,1
740 PEN 2:PRINT A$(0);
750 NEXT N
760 DATUM=INT(TIME/300)
770 PEN 1
780 RETURN
800 '       JEU
820 I$=INKEY$:J=JOY(0)
830 IF I$="" AND J=0 THEN 860
840 IF I$=":" OR J=1 THEN Y1=-1:GO
TO 860
850 IF I$="." OR J=2 THEN Y1=1:GOT
O 860
860 X=X+X1:Y=Y+Y1:IF Y=1 OR Y=25 T
HEN Y=Y-Y1:Y1=0
870 POINT=FNPOINT(X,Y)
880 LOCATE X-X1,Y-Y1
890 PRINT" ";
900 LOCATE X,Y
910 PRINT A$(2);
920 IF POINT<>0 THEN 940
930 Y1=0:GOTO 820
940 REM erreur
950 IF POINT=2 THEN PEN 2:LOCATE X
,Y:PRINT A$(0);:SOUND 129,100,45,1
5,1,2,0:PEN 1:X=X-X1:X1=-X1:X=X+X1
:GOTO 930
960 IF POINT=1 THEN LOCATE X,Y:PRI
NT" ";:X=X-X1:X1=-X1:X=X+X1:SUUND
130,200,45,15,1,1,0:SC=SC+1:IF SC<
15 THEN 930 ELSE TME=((TIME/300)-D
ATUM):GOSUB 2260:RETURN
970 FOR N=30 TO 1 STEP -0.1
980 SOUND 130,0,4,N/4,0,0,N:BORDER
 INT(RND*26)+1
990 NEXT N:BORDER 0
1000 TME=9999
1010 RETURN
1030 '       STOP
1050 MODE 1
1060 IF TME<HS(10) THEN GOSUB 1970
1070 CLS
1080 LOCATE 16,2
1090 PRINT"TOP 10"
1100 WINDOW #1,11,34,4,14:LOCATE #
1,1,11
1110 FOR N=1 TO 10
1120 IF N<>10 THEN PRINT#1," ";
1130 PEN #1,INT(RND*3)+1:IF N=M+1
THEN PEN #1,0:PAPER #1,1
1140 PRINT#1,N;"-";HS$(N);"...";HS
(N)
1150 IF N=M+1 THEN PEN #1,1 PAPER
#1,0
1160 NEXT N
1170 FOR N=11 TO 26
1180 PEN INT(RND*3)+1
1190 LOCATE N,3:PRINT CHR$(127);
1200 LOCATE N,15:PRINT CHR$(127);
1210 NEXT N
1220 FOR N=3 TO 15
```

Suite page 85

GOBPUZZLE

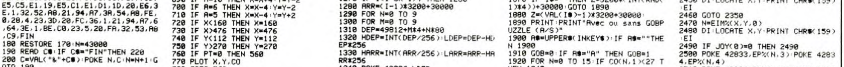
Rageant ! GOBPUZZLE passe son temps à dévorer les pièces du puzzle que vous devez reconstituer. Heureusement qu'un coup de joystick bien placé vous débarrasse pour un temps de cette affreuse bestiole...

Gérard GUENIN

Mode d'emploi :
Il faut tout d'abord créer vos puzzles à l'aide du programme. Quatre puzzles peuvent ainsi être présents dans le jeu et la possibilité vous est offerte de sauver vos créations sur K7.

```
10 REM-----GOBPUZZLE---------------
20 REM-----INITIALISATIONS--------
30 ENV 1,15,-1,5
40 ENV 2,1,15,2,15,-1,3
50 ENV 3,8,1,6,3,1,6,1,0,100,8,-1,
6,3,-1,6
60 MEMORY 29999
70 DIM EP%(100,4),EIM%(20,25,1),CO
(15,1),SC%(100)
80 N=42800:RESTORE 110
90 READ C$:IF C$="FIN"THEN 120
100 C=VAL("&"+C$):POKE N,C:N=N+1:G
OTO 90
110 DATA 1E,8,1,0,0,21,0,0,16,4,7E
,2,23,3,15,C2,3A,A7,D5,11,FC,7,19,
D1,1D,C2,38,A7,C9,FIN
120 N=42830:RESTORE 150
130 READ C$:IF C$="FIN"THEN 160
140 C=VAL("&"+C$):POKE N,C:N=N+1:G
OTO 130
150 DATA 1E,8,1,0,0,21,0,0,16,4,A,
77,23,3,15,C2,58,A7,D5,11,FC,7,19,
D1,1D,C2,56,A7,C9,FIN
160 FOR N=3 TO 15:INK N,N+10:NEXT
170 DATA 3E,0,32,52,A8,32,53,A8,2A
,55,A8,E5,1,28,0,9,C1,1E,8,16,4,A,
BE,C0,23,3,15,20,F8,D5,11,FC,7,19,
E5,C5,E1,19,E5,C1,E1,D1,1D,20,E6,3
E,1,32,52,A8,21,94,A7,3A,54,A8,FE,
0,28,4,23,3D,20,FC,36,1,21,94,A7,6
,64,3E,1,BE,C0,23,5,20,FA,32,53,A8
,C9,FIN
180 RESTORE 170:N=43000
190 READ C$:IF C$="FIN"THEN 220
200 C=VAL("&"+C$):POKE N,C:N=N+1:G
OTO 190
210 REM----MENU----
220 MODE 2:INK 1,20:BORDER 0:INK 0
,0:LOCATE 25,6:PRINT"O P T I O N S
"
230 PRINT:PRINT:PRINT" * 1 - Instr
uctions"
240 PRINT:PRINT" * 2 - Sauvegarde
dessins sur cassette"
250 PRINT:PRINT" * 3 - Rappel dess
ins depuis la cassette"
260 PRINT:PRINT" * 4 - Choix de la
 Pallette de couleur"
270 PRINT:PRINT" * 5 - Creation de
 nouveaux dessins (ou modification
s)"
280 PRINT:PRINT" * 6 - Visualisati
on des dessins en memoire"
290 PRINT:PRINT" * 7 - Jeu de GOBP
UZZLE"
300 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 300
310 A=VAL(A$):IF A=0 OR A>7 THEN 3
00
320 ON A GOTO 4040,4240,4390,3590,
330,4480,1820
330 REM---CREATION DESSIN------
340 GOTO 4630
350 MODE 2:PRINT"Desirez-vous rape
ler un dessin en memoire (O/N)"
360 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=""THEN
 360
370 IF A$="N"THEN 440
380 IF A$<>"O"THEN 220
390 CLS:PRINT"Quel numero ":INPUT
N:IF N<1 OR N>4 THEN 390
400 DEP=30000+(N-1)*3200
410 AR=49812
420 MODE 0:GOSUB 2990
430 GOTO 460
440 REM--------
450 MODE 0
460 PEN 15:C=0:V=-1:VI=1:IND=1:CO=
15
470 LOCATE 1,1:PRINT"IMP.RAPI"
480 FOR N=0 TO 15:IF CO(N,1)=27 TH
EN 500
490 INK N,CO(N,0),CO(N,1):GOTO 510
500 INK N,CO(N,0)
510 NEXT:IF CO(15,0)<20 AND CO(15,
1)<>27 THEN INK 15,24
520 FOR N=0 TO 15
530 PEN N:LOCATE N+1,3:PRINT HEX$(
N):NEXT
540 X=160:Y=112
550 LOCATE 1,22:PEN 15:PRINT"COMde
s:P-E-V-C-R-F"
560 B=TEST(X,Y)
570 PT=0
580 A=JOY(0):PLOT X,Y,0:PLOT X,Y,1
5:FOR F=1 TO VI:NEXT
590 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=" "THE
N GOSUB 790
600 IF A$="M"THEN 1250
610 IF A=0 THEN 580
620 PLOT X,Y,B
630 IF A>10 THEN PT=1:A=A-16
640 IF A=4 THEN X=X-4
650 IF A=8 THEN X=X+4
660 IF A=2 THEN Y=Y-2
670 IF A=1 THEN Y=Y+2
680 IF A=9 THEN X=X+4:Y=Y+2
690 IF A=10 THEN X=X+4:Y=Y-2
700 IF A=6 THEN X=X-4:Y=Y-2
710 IF A=5 THEN X=X-4:Y=Y+2
720 IF X<160 THEN X=160
730 IF X>476 THEN X=476
740 IF Y<112 THEN Y=112
750 IF Y>270 THEN Y=270
760 IF PT=0 THEN 560
770 PLOT X,Y,CO
780 GOTO 560
790 REM---Traitement interuptions-
---
800 LOCATE 20,1:PRINT"*"
810 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE
N 810
820 IF A$="R"THEN GOSUB 1010
830 IF A$="E"THEN GOSUB 1420
840 IF A$="F"THEN GOSUB 1710
850 IF A$="V"THEN GOSUB 900
860 IF A$="C"THEN GOSUB 950
870 IF A$="P" THEN GOSUB 3990
880 LOCATE 20,1:PRINT" ":RETURN
890 REM---Vitesse----
900 V=NOT V
910 LOCATE 5,1
920 IF V=0 THEN VI=100:PRINT"LENT"
930 IF V=-1 THEN VI=1:PRINT"RAPI"
940 LOCATE 20,1:PRINT" ":RETURN
950 REM----CHANGEMENT COULEUR-----
-
960 LOCATE 1,24:INPUT"COULEUR";CO$
:IF CO$=""THEN 960
970 CO=VAL("&"+CO$)
980 LOCATE 1,24:PRINT"           "
990 LOCATE 20,1:PRINT" "
1000 RETURN
1010 REM----ROUTINE REMPLISSAGE---
---
1020 PLOT X,Y,B:CF=B
1030 LOCATE 1,23:PRINT"
        "
1040 LOCATE 1,23:INPUT"COULEUR BOR
DURE";CB$:IF CB$=""THEN 1040 ELSE
CB=VAL("&"+CB$)
1050 LOCATE 1,24:INPUT"COULEUR REM
PLI.";CR$:IF CR$=""THEN 1050 ELSE
CR=VAL("&"+CR$)
1060 LOCATE 1,23:PRINT"
        ":LOCATE 1,24:PRINT"
        "
1070 LOCATE 20,1:PRINT" "
1080 XX=X:YY=Y:PLOT X,Y,CF:AX=X
1090 A$=INKEY$:IF A$=" "THEN 1240
1100 T=TEST(X,Y)
1110 IF T<>CF THEN 1140
1120 X=X-4:IF X>=160 THEN 1090
1130 X=X+4:GOTO 1190      'AFFICHAGE
1140 T=TEST(X,Y):IF T<>CB THEN 112
0
1150 X=X+4:IF X>476 THEN 1240
'RETOUR
1160 IF X>AX THEN 1170 ELSE 1180
1170 TT=TEST(X,Y+2):IF TT=CB THEN
1240     'RETOUR
1180 T=TEST(X,Y):IF T=CB THEN 1150
1190 H=X
1200 T=TEST(H,Y):IF T=CF THEN PLOT
 H,Y,CR
1210 H=H+4:IF H>476 THEN 1230
1220 T=TEST(H,Y):IF T<>CB THEN 120
0
1230 Y=Y-2:IF Y>=112 THEN AX=X:GOT
O 1090
1240 Y=YY:X=XX:B=CR:PLOT X,Y,B:RET
URN
1250 REM----TRANSFERT IMAGE HAUT -
> BAS-----------
1260 PLOT X,Y,B:LOCATE 1,1: INPUT"
IMAGE No ";I$:IF I$=""THEN 1260 EL
SE I=VAL(I$)
1270 IF I<1 OR I>4 THEN 1260
1280 ARR=(I-1)*3200+30000
1290 FOR N=0 TO 9
1300 FOR M=0 TO 9
1310 DEP=49812+M*4+N*80
1320 HDEP=INT(DEP/256):LDEP=DEP-HD
EP*256
1330 HARR=INT(ARR/256):LARR=ARR-HA
RR*256
1340 POKE 42806,LDEP
1350 POKE 42807,HDEP
1360 POKE 42803,LARR:POKE 42804,HA
RR
1370 CALL 42800
1380 ARR=ARR+32
1390 NEXT M,N
1400 FOR N=0 TO 15:POKE 42860+N*2,
CO(N,0):POKE 42861+N*2,CO(N,1):NEX
T
1410 GOTO 220
1420 REM---Echange couleurs---
1430 PLOT X,Y,B:CA=B
1440 LOCATE 1,24:INPUT"Nouvelle co
ul ";CN$:IF CN$=""THEN 1440 ELSE C
N=VAL("&"+CN$)
1450 LOCATE 1,24:PRINT"
        "
1460 XX=X:YY=Y
1470 A$=INKEY$:IF A$=" "THEN 1650
1480 PLOT X,Y,CN
1490 X=X+4:GOSUB 1660
1500 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1510 Y=Y+2:GOSUB 1660
1520 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1530 X=X-4:GOSUB 1660
1540 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1550 X=X-4:GOSUB 1660
1560 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1570 Y=Y-2:GOSUB 1660
1580 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1590 Y=Y-2:GOSUB 1660
1600 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1610 X=X+4:GOSUB 1660
1620 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1630 X=X+4:GOSUB 1660
1640 IF TEST(X,Y)=CA THEN 1470
1650 X=XX:Y=YY:B=CN:PLOT X,Y,B:LOC
ATE 20,1:PRINT" ":RETURN
1660 IF X>476 THEN X=476
1670 IF X<160 THEN X=160
1680 IF Y>270 THEN Y=270
1690 IF Y<112 THEN Y=112
1700 RETURN
1710 REM---FOND----
1720 PLOT X,Y,B:CA=B
1730 LOCATE 1,24:INPUT"Nouvelle co
ul.";CN$:IF CN$=""THEN 1730 ELSE C
N=VAL("&"+CN$)
1740 LOCATE 1,24:PRINT"
        "
1750 F=160
1760 T=112
1770 A$=INKEY$:IF A$=" "THEN 1810
1780 IF TEST(F,T)=CA THEN PLOT F,T
,CN
1790 T=T+2:IF T<272 THEN 1770
1800 F=F+4:IF F<480 THEN 1760
1810 LOCATE 20,1:PRINT" ":B=CN:RET
URN
1820 REM----JEUX DE GOBPUZZLE-----
-----------
1830 MODE 2:INK 1,24:INK 0,1
1840 FOR N=1 TO 100:EP%(N,0)=0:SC%
(N)=0:POKE 42899+N,0:NEXT:POKE 429
98,1:POKE 42999,1:SC%(98)=1:SC%(99
)=1:PB=0
1850 FOR N=1 TO 20:FOR M=1 TO 25:E
IM%(N,M,0)=0:EIM%(N,M,1)=0:NEXT M,
N
1860 INPUT"IMAGE ";I$
1870 IF I$=""THEN Z=3200*(INT(RND(
1)*4))+30000:GOTO 1890
1880 Z=(VAL(I$)-1)*3200+30000
1890 PRINT:PRINT"Avec ou sans GOBP
UZZLE (A/S)"
1900 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=""THE
N 1900
1910 GOB=0:IF A$="A" THEN GOB=1
1920 FOR N=0 TO 15:IF CO(N,1)<27 T
HEN 1940
1930 INK N,CO(N,0):GOTO 1950
1940 INK N,CO(N,0),CO(N,1)
1950 NEXT
1960 MODE 0:GOSUB 2980
1970 REM--MELANGE ELEMENTS-----
1980 FOR N=1 TO 98
1990 L=INT(RND(1)*98)+1
2000 IF EP%(L,0)<>0 THEN 1990
2010 EP%(L,0)=N
2020 NEXT
2030 EP%(99,0)=99:EP%(100,0)=100
2040 REM---IMPLANTATION----
2050 N=1
2060 FOR Y=1 TO 15:IF INT(Y/2)=Y/2
 THEN 2080 ELSE 2070
2070 FOR X=1 TO 13 STEP 2:GOSUB 21
00:NEXT X:GOTO 2090
2080 FOR X=2 TO 12 STEP 2:GOSUB 21
00:NEXT X
2090 NEXT Y:GOTO 2190
2100 EIM%(X,Y,0)=N
2110 C=49152+(X-1)*4+(Y-1)*80
2120 EP%(N,2)=INT(C/256):EP%(N,1)=
C-EP%(N,2)*256 'Arrivee
2130 C=(EP%(N,0)-1)*32+Z
2140 EP%(N,4)=INT(C/256):EP%(N,3)=
C-EP%(N,4)*256 'Depart
2150 POKE 42836,EP%(N,1):POKE 4283
7,EP%(N,2)
2160 POKE 42833,EP%(N,3):POKE 4283
4,EP%(N,4)
2170 CALL 42830
2180 N=N+1:RETURN
2190 FOR N=0 TO 4 STEP 4
2200 C=Z+3136+N*8:HDEP=INT(C/256):
LDEP=C-HDEP*256
2210 EP%(99+N/4,3)=LDEP:EP%(99+N/4
,4)=HDEP
2220 POKE 42833,LDEP:POKE 42834,HD
EP
2230 POKE 42836,160+N:POKE 42837,1
99
2240 EP%(99+N/4,1)=160+N:EP%(99+N/
4,2)=199
2250 CALL 42830:NEXT
2260 EIM%(9,25,0)=99:EIM%(10,25,0)
=100
2270 LOCATE 15,15:PEN 15:PRINT 0
2280 CH=REMAIN(0):CH=REMAIN(1)
2290 EVERY 100,1 GOSUB 3110
2300 IF GOB=0 THEN 2310 ELSE AFTER
 500,0 GOSUB 3310
2310 SCORE=0
2320 REM---DEPLACEMENT-----
2330 IND=1:PEN 15
2340 X=15:Y=10:DI:LOCATE X,Y:PRINT
 CHR$(159):EI
2350 A=JOY(0):IF INKEY(47)=0 THEN
IND=1
2360 IF INKEY(60)=0 THEN A=REMAIN(
0):A=REMAIN(1):GOTO 220
2370 IF INKEY(18)=0 THEN IND=IND+1
2380 IF A=0 THEN 2350
2390 IF A>16 THEN 2540
2400 EIM%(X,Y,1)=0
2410 IF EIM%(X,Y,0)<>0 THEN 2430
2420 DI:LOCATE X,Y:PRINT" ":EI
2430 GOSUB 2810
2440 IF EIM%(X,Y,0)<>0 THEN GOTO 2
470
2450 DI:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(159)
:EI
2460 GOTO 2350
2470 N=EIM%(X,Y,0)
2480 DI:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(159)
:EI
2490 IF JOY(0)=0 THEN 2490
2500 POKE 42833,EP%(N,3):POKE 4283
4,EP%(N,4)
2510 POKE 42836,EP%(N,1):POKE 4283
7,EP%(N,2)
2520 CALL 42830
2530 GOTO 2350
2540 REM---TRANSPORT ELEMENT-----
2550 IF EIM%(X,Y,0)=0 THEN A=A-16:
GOTO 2420
2560 IF Y>15 THEN POKE 42899+(Y-16
)*10+X,0
2570 AV=EIM%(X,Y,0):DI:LOCATE X,Y:
PRINT" ":EI:EIM%(X,Y,0)=0
2580 A=A-16
2590 GOSUB 2810
2600 N=EIM%(X,Y,0)
2610 C=(X-1)*4+(Y-1)*80+49152
2620 HARR=INT(C/256):LARR=C-256*HA
RR
2630 POKE 42836,LARR:POKE 42837,HA
RR
2640 POKE 42833,EP%(AV,3):POKE 428
34,EP%(AV,4)
2650 CALL 42830
2660 EIM%(X,Y,0)=AV:EP%(AV,1)=LARR
:EP%(AV,2)=HARR
2670 A=JOY(0):IF INKEY(47)=0 THEN
IND=1
2680 IF INKEY(18)=0 THEN IND=IND+1
2690 IF A=0 OR A=16 THEN 2670
2700 IF A<16 AND N=0 THEN 2790
2710 IF A<16 AND N<>0 THEN 2670
2720 IF N<>0 THEN 2740
2730 DI:LOCATE X,Y:PRINT" ":EI:EIM
%(X,Y,0)=0:GOTO 2580
2740 POKE 42836,LARR:POKE 42837,HA
RR
2750 POKE 42833,EP%(N,3):POKE 4283
4,EP%(N,4)
2760 CALL 42830
2770 EIM%(X,Y,0)=N
2780 GOTO 2580
2790 IF Y>15 THEN GOSUB 3130:IF PE
```

Suite page 86



LA BOULE INFERNALE

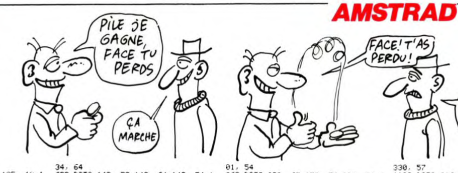
Suite de la page 84

```
1230 PEN INT(RND*3)+1
1240 LOCATE 11,N:PRINT CHR$(127);
1250 LOCATE 26,N:PRINT CHR$(127);
1260 NEXT N
1270 LOCATE 12,21:PRINT"<ESPACE> P
OUR JOUER";
1280 I$=INKEY$
1290 IF I$=CHR$(32) THEN RETURN
1300 IF I$<>CHR$(32) THEN 1280
1320 '         INTRO
1340 MODE 1
1350 INK 0,0:BORDER 0
1360 INK 1,26:INK 2,6:INK 3,11
1370 SYMBOL 133,64,224,224,224,224
,224,224,224
1380 SYMBOL 134,224,224,224,224,22
4,255,127,63
1390 SYMBOL 136,0,0,0,0,0,248,252,
248
1400 SYMBOL 135,31,63,127,224,224,
224,224,255
1410 SYMBOL 138,255,255,224,224,22
4,224,224,64
1420 SYMBOL 137,224,240,248,28,28,
28,28,252
1430 SYMBOL 139,252,252,28,28,28,2
8,28,8
1440 SYMBOL 140,127,255,224,224,22
4,224,255,255
1450 SYMBOL 149,255,224,224,224,22
4,255,255,127
1460 SYMBOL 141,192,224,240,112,11
2,224,192,240
1470 SYMBOL 150,248,60,28,28,60,25
2,248,240
1480 SYMBOL 142,15,63,127,112,224,
224,224,224
1490 SYMBOL 151,224,224,224,224,11
2,127,63,15
1500 SYMBOL 143,192,240,248,56,28,
28,28,28
1510 SYMBOL 152,28,28,28,28,56,248
,240,192
1520 SYMBOL 145,8,28,28,28,28,28,2
8,28
1530 SYMBOL 147,127,255,255,224,22
4,254,255,254
1540 SYMBOL 148,248,252,248,0,0,0,
0,0
1550 SYMBOL 157,28,28,28,28,28,28,
28,8
1560 SYMBOL 159,112,248,252,254,25
5,239,231,227
1570 SYMBOL 161,225,224,224,224,22
4,224,224,64
1580 SYMBOL 162,252,252,124,60,28,
28,28,8
1590 SYMBOL 160,8,28,28,28,28,156,
220,252
1600 SYMBOL 165,224,224,224,224,22
4,224,224,64
1610 SYMBOL 166,127,255,224,224,22
4,224,255,255
1620 SYMBOL 168,255,225,224,224,22
4,224,224,64
1630 SYMBOL 167,192,224,240,112,11
2,240,224,192
1640 SYMBOL 169,192,224,240,120,56
,28,28,8
1641 SYMBOL 200,255,255,255,255,25
5,119,0,0
1642 SYMBOL 201,128,128,128,128,12
8,0,0,0
1643 SYMBOL 202,119,119,119,119,11
9,0,0,0
1650 PRINT:PRINT:PRINT
1660 PRINT CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(
32)+CHR$(133)+CHR$(32)+CHR$(135)+C
HR$(137)+CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(14
0)+CHR$(141)+CHR$(142)+CHR$(143)+C
HR$(133)+CHR$(145)+CHR$(133)+CHR$(
32)+CHR$(147)+CHR$(148)+CHR$(32)+C
HR$(145)+CHR$(159)+CHR$(160)+CHR$(
147)+CHR$(148);
1670 PRINT CHR$(147)+CHR$(148)+CHR
$(166)+CHR$(167)+CHR$(159)+CHR$(16
0)+CHR$(135)+CHR$(137)+CHR$(133)+C
HR$(32)+CHR$(147)+CHR$(148)
1680 PRINT CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(
32)+CHR$(134)+CHR$(136)+CHR$(138)+
CHR$(139)+CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(1
49)+CHR$(150)+CHR$(151)+CHR$(152)+
CHR$(151)+CHR$(152)+CHR$(134)+CHR$
(136)+CHR$(134)+CHR$(136)+CHR$(32)
+CHR$(157)+CHR$(161)+CHR$(162)+CHR
$(165)+CHR$(32);
1690 PRINT CHR$(134)+CHR$(136)+CHR
$(168)+CHR$(169)+CHR$(161)+CHR$(16
2)+CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(134)+C
HR$(136)+CHR$(134)+CHR$(136)
1691 PLOT 30,300,1:DRAW 610,300,1
1692 PLOT 20,295,3:DRAW 620,295,3
1695 R=60:XA=520:YA=80
1700 Z=R^2:FOR DX=-R TO R STEP 2:D
Y=SQR(Z-(DX^2)):PLOT XA+DX,YA+DY,2
:DRAW XA+DX,YA-DY,2:NEXT
1701 PLOT 535,92,0:DRAW 550,96,0:P
LOT 535,92,0:DRAW 560,96,0:PLOT 50
5,92,0:DRAW 490,96,0:PLOT 505,92,0
:DRAW 480,96,0:PLOT 515,80,0:DRAW
505,78,0:PLOT 525,80,0:DRAW 535,78
,0:PLOT 500,65,0:DRAW 540,65,0
1702 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
1703 LOCATE 33,22:PEN 0:PRINT CHR$
(200)+CHR$(201):PEN 1:LOCATE 33,22
:PRINT CHR$(202)
1710 PEN 2:LOCATE 8,24:PRINT"<ESPA
CE> POUR JOUER":I=1
1715 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1720 WHILE INKEY$<>" ":INK 1,11:IN
K 3,26:FOR o=1 TO 100:NEXT:INK 1,2
6:INK 3,11:FOR o=1 TO 100:NEXT:WEN
D
1730 MODE 0:PAPER 0:BORDER 5:CLS
1740 FOR N=1 TO 9
1750 READ A$
1760 GOSUB 1800
1770 NEXT N
1780 WHILE INKEY$<>" ":INK INT(RND
*10)+2,INT(RND*26)+1:WEND
1790 RETURN
1800 A=LEN(A$):A=10-A/2:A=A*32
1810 D1=INT(RND(1)*10)+2
1820 PLOT 1000,1000,D1
1830 MOVE A,(25-(N*2))*16:TAG:PRIN
T A$;:TAGOFF
1840 RETURN
1850 DATA "LE BUT DU JEU"
1860 DATA "EST DE FRAPPER LES "
1870 DATA "SANS S'ECRASER SUR"
1880 DATA "LES "
1890 DATA "BONNE CHANCE"
1900 DATA ": - HAUT"
1910 DATA ". - BAS"
1920 DATA "OU JOYSTICK"
1930 DATA "<ESPACE> POUR JOUER"
1950 '         NOMS
1970 CLS:TME=INT(TME)
1980 PRINT TAB(12);"FELICITATIONS"
1990 PRINT TAB(12);"\===========/"
2000 PRINT TAB(12);" \=========/"
2010 PRINT TAB(12);"TEMPS : ";TME"
 SECS"
2020 PRINT TAB(4);"VOUS ETES DANS
LES DIX MEILLEURS TEMPS."
2030 PRINT TAB(3);"UTILISEZ : ET
 POUR CHANGER LES LETTRES"
2040 PRINT TAB(4);"ET <ENTER> POUR
 CHANGER DE COLONNE."
2050 LOCATE 18,14:PRINT"AHA"
2060 FOR N=1 TO 3
2070 B$(N)="A"
2080 CO=65
2090 I$=INKEY$
2100 IF I$=":" THEN CO=CO+1:IF CO=
92 THEN CO=65
2110 IF I$="." THEN CO=CO-1:IF CO=
64 THEN CO=91
2120 PAPER 1:PEN 0
2130 LOCATE 17+N,14:PRINT CHR$(CO)
:B$(N)=CHR$(CO)
2140 IF I$=CHR$(13) THEN PAPER 0:P
EN 1:LOCATE 17+N,14:PRINT CHR$(CO)
;:GOTO 2160
2150 GOTO 2090
2160 NEXT N:HS(10)=TME:HS$(10)=""
2170 FOR N=1 TO 3
2180 HS$(10)=HS$(10)+B$(N)
2190 NEXT N
2200 M=9
2210 IF HS(M)>HS(M+1) THEN G$=HS$(
M):G=HS(M):HS$(M)=HS$(M+1):HS(M)=H
S(M+1):HS(M+1)=G:HS$(M+1)=G$:M=M-1
:IF M>0 THEN 2210
2220 RETURN
2240 '          FINI
2260 FOR N=1 TO 26 STEP 0.5
2270 INK 0,N
2280 INK 2,27-N
2290 INK 3,27-N
2300 FOR T=1 TO 40:NEXT T
2310 SOUND 130,0,5,15,0,0,N:NEXT N
2320 INK 0,0
2330 INK 2,14
2340 INK 3,20
2350 INK 1,9
2360 RETURN
```

SURPRISE

Testez par le jeu de pile ou face, votre degré d'indignation (?..).

Pierre GRELLET

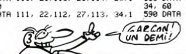


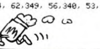
Mode d'emploi :

Tapez soigneusement ce listing scandaleux.

```
10 DEFINT A-Z:MODE 2:GOSUB 60:END
20 GOSUB 30:READ C:FOR I=1 TO C:RE
AD A,B:MOVE A,B:GOSUB 40:NEXT I:RE
TURN
30 READ A,B:IF A=999 AND B=999 THE
N RETURN ELSE IF B=999 THEN STOP
40 DRAW A,B,1
50 GOTO 30
60 LOCATE 23,15:PRINT "VOILA LA SU
RPRISE =>"
70 RESTORE 1570:ORIGIN 150,20:READ
 A,B:MOVE A,B:RESTORE 1570
80 GOSUB 20
90 LOCATE 15,23:PRINT "TAPEZ UNE T
OUCHE ET JE ME RETOURNE "
100 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 100
110 RESTORE 1530
120 LOCATE 23,15:READ C
130 FOR I=1 TO C
140 READ A:IF A=13 THEN PRINT CHR$
(A) ELSE PRINT CHR$(A);
150 NEXT I
160 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
170 MODE 2
180 RESTORE:ORIGIN 300,0:READ A,B:
MOVE A,B:RESTORE
190 GOSUB 20
200 LOCATE 1,10:READ C:FOR I=1 TO
C
210 READ A:IF A=13 THEN PRINT CHR$
(A) ELSE PRINT CHR$(A);
220 NEXT I
230 RETURN
240 DATA 176,195,175,190,175,179,1
74,166
250 DATA 172,154,170,144,164,132,1
56,116
260 DATA 148,104,142, 95,138, 89,1
35, 84
270 DATA 134, 76,131, 70,130, 50,1
31, 37
280 DATA 130, 34,130, 30,129, 28,1
26, 28
290 DATA 126, 32,126, 28,125, 25,1
23, 24
300 DATA 122, 26,122, 33,122, 26,1
20, 21
310 DATA 1    , 20,116, 23,116, 26,1
18, 33
320 DATA 116, 26,116, 23,114, 20,1
12, 20
330 DATA 111, 22,112, 27,113, 34,1
12, 27
340 DATA 111, 22,109, 19,105, 18,1
03, 19
350 DATA 102, 24,103, 30,106, 40,1
12, 56
360 DATA 112, 66,114, 76,117, 81,1
20, 86
370 DATA 122, 91,129,117,134,132,1
38,146
380 DATA 141,164,143,178,144,186,1
46,196
390 DATA 148,207,152,214,156,220,1
62,224
400 DATA 168,224,173,222,178,216,1
83,206
410 DATA 188,192,192,177,194,160,1
96,144
420 DATA 196,131,195,126,187,112,1
82,105
430 DATA 173, 99,168, 98,164, 99,1
60,100
440 DATA 156, 96,152, 96,148, 92,1
45, 88
450 DATA 150, 88,145, 88,139, 89,1
48, 92
460 DATA 152, 96,156, 96,162, 94,1
68, 94
470 DATA 180, 95,192, 98,196, 99,2
05, 96
480 DATA 208, 94,206, 90,200, 90,2
06, 90
490 DATA 202, 84,196, 78,182, 76,1
83, 78
500 DATA 176, 80,164, 80,152, 77,1
31, 70
510 DATA 999,999, 33, 72, 96, 80,
98, 88
520 DATA  98,100, 96,122, 92,999,9
99,112
530 DATA  66, 94, 65, 77, 65, 66,
66, 56
540 DATA  68, 44, 72, 40, 75, 38,
82, 37
550 DATA  88, 39, 95, 42,101, 48,1
06, 56
560 DATA 111, 66,116, 94,129,110,1
33, 94
570 DATA 129, 90,146, 89,156, 90,1
46, 80
580 DATA 160, 54,136, 56,132, 54,1
34, 60
590 DATA 141, 65,142, 60,141, 54,1
34, 64
600 DATA 140, 70,140, 64,140, 54,1
34,999
610 DATA 999, 60,133, 66,137, 76,1
38, 73
620 DATA 135, 64,132, 60,124, 56,1
22, 52
630 DATA 122, 49,124, 46,122, 44,1
22, 42
640 DATA 126, 54,136, 42,126, 31,1
17, 31
650 DATA 113, 26,110, 29,112, 30,1
10, 29
660 DATA  94, 28, 90, 24, 84, 22,
72, 23
670 DATA  62, 22, 63, 19, 72, 20,
85, 19
680 DATA  78, 10, 56, 11, 69, 15,
78, 18
690 DATA  86,999,999, 10, 60,  6,
56,  9
700 DATA  72, 16, 88, 14, 84, 10,
81,  7
710 DATA  74,  5, 68,  0, 64,  5,
73,  6
720 DATA  84, 12, 93, 18,106, 19,1
18, 22
730 DATA 122, 24,126, 40,145, 52,1
60, 67
740 DATA 179, 80,196, 87,216,100,2
58,999
750 DATA 999, 75,244, 78,232, 80,2
26, 84
760 DATA 220, 87,216,999,999,108,2
15,113
770 DATA 216,118,220,121,224,123,2
29,999
780 DATA 999,146,196,139,199,136,2
02,133
790 DATA 207,131,214,130,222,125,2
64,999
800 DATA 999, 80,160, 87,168, 95,1
80,100
810 DATA 190,120,250,123,264,125,2
76,125
820 DATA 280,124,285,121,290,116,2
92,110
830 DATA 292,104,290, 98,290, 96,2
90, 89
840 DATA 292, 91,286, 89,292, 88,3
00,999
850 DATA 999, 70,212, 65,206, 58,2
01, 54
860 DATA 200, 67,179, 54,200, 52,1
60, 54
870 DATA 200, 48,200, 44,201, 41,2
04, 39
880 DATA 208, 38,213, 38,217, 40,2
28, 40
890 DATA 237, 38,242, 33,251, 30,2
57, 28
900 DATA 265, 28,273,999,999, 40,1
45, 38
910 DATA 160, 34,175, 34,204, 30,2
20, 26
920 DATA 244, 18,265, 16,270, 15,2
78, 16
930 DATA 283, 20,288, 24,290, 30,2
92, 35
940 DATA 292, 44,290, 57,286, 50,2
93, 57
950 DATA 286, 60,290, 63,298,999,9
99, 54
960 DATA 316, 56,308, 60,302, 63,2
98, 68
970 DATA 295, 73,293, 77,293, 83,2
96, 88
980 DATA 300, 95,312,999,999,103,2
90,101
990 DATA 300, 95,312, 95,316, 96,3
24, 94
1000 DATA 330, 90,337, 89,349, 86,
356, 79
1010 DATA 359, 76,362, 72,375, 72,
375, 72
1020 DATA 375,999,999,132,234,130,
246,127
1030 DATA 258,129,275,129,284,124,
293,118
1040 DATA 320,112,343,104,360, 96,
370, 88
1050 DATA 378, 78,380, 73,377, 68,
380, 58
1060 DATA 377, 46,366, 38,354, 33,
338, 31
1070 DATA 314, 27,293,999,999, 35,
294, 40
1080 DATA 300, 42,310, 42,322, 48,
334, 52
1090 DATA 347, 54,362, 62,367, 70,
369, 74
1100 DATA 370, 76,365, 69,359, 69,
356, 72
1110 DATA 354, 62,349, 56,340, 53,
330, 57
1120 DATA 316, 56,302, 51,295, 43,
292,999
1130 DATA 999, 38,293, 44,295, 48,
304, 50
1140 DATA 311, 56,320, 60,328, 64,
350, 66
1150 DATA 358, 71,362,999,999, 70,
366, 64
1160 DATA 362, 60,355, 57,336, 54,
327, 49
1170 DATA 317, 46,305, 43,298, 36,
294,999
1180 DATA 999, 82,363, 82,352, 85,
344, 92
1190 DATA 337, 95,326, 91,314, 91,
308, 95
1200 DATA 298, 94,284, 98,268, 96,
261, 89
1210 DATA 256, 88,251, 92,246,999,
999, 54
1220 DATA 330, 61,334, 66,334, 69,
330, 63
1230 DATA 328, 56,330,999,999, 80,
330, 84
1240 DATA 334, 94,330, 84,328, 80,
330,999
1250 DATA 999, 77,332, 77,326, 78,
321,999
1260 DATA 999, 73,308, 75,306, 78,
306,999
1270 DATA 999, 58,280, 64,277,999,
999, 73
1280 DATA 274, 75,282, 77,272,999,
999, 82
1290 DATA 276, 90,280,999,999,120,
135,124
1300 DATA 135,124,140,126,136,126,
142,132
1310 DATA 138,130,145,133,142,134,
146,136
1320 DATA 144,137,148,999,999,126,
130,126
1330 DATA 135,130,133,130,138,133,
135,135
1340 DATA 140,999,999,129,128,131,
132,134
1350 DATA 132,999,999,109,179,112,
```

Suite page 87





GOBPUZZLE

Suite de la page 85

```
EK(43091)=1 THEN 3190
2800 GOTO 2430
2810 DI:IF A=1 THEN Y=Y-1
2820 IF A=2 THEN Y=Y+1
2830 IF A=4 THEN X=X-1
2840 IF A=8 THEN X=X+1
2850 IF A=5 THEN Y=Y-1:X=X-1
2860 IF A=9 THEN Y=Y-1:X=X+1
2870 IF A=6 THEN Y=Y+1:X=X-1
2880 IF A=10 THEN Y=Y+1:X=X+1
2890 IF X>20 THEN X=20
2900 IF X<1 THEN X=1
2910 IF Y>25 THEN Y=25
2920 IF Y<1 THEN Y=1
2930 IF X>10 AND Y>15 THEN X=10:Y=
15
2940 IF X=HO AND Y=VE THEN GOSUB 3
520
2950
2960 FOR R=1 TO IND:NEXT
2970 EI:RETURN
2980 DEP=Z:AR=50392
2990 FOR N=0 TO 9
3000 FOR M=0 TO 9
3010 ARR=AR+M*4+N*80
3020 HDEP=INT(DEP/256):LDEP=DEP-25
6*HDEP
3030 HARR=INT(ARR/256):LARR=ARR-HA
RR*256
3040 POKE 42836,LARR:POKE 42837,HA
RR
3050 POKE 42833,LDEP:POKE 42834,HD
EP
3060 CALL 42830
3070 DEP=DEP+32
3080 NEXT M,N
3090 RETURN
3100 REM--DecomPte cyclique---
3110 SCORE=SCORE-1:IF SCORE<0 THEN
 SCORE=0
3120 DI:LOCATE 15,15:PRINT SCORE:E
I:RETURN
3130 REM--Detection bonne Position
 Piece---
3140 POKE 43093,LARR:POKE 43094,HA
RR
3150 U=(X-1)+10*(Y-16):POKE 43092,
U
3160 CALL 43000
3170 IF PEEK(43090)=1 THEN SOUND 1
32,120,20,7:IF SC%(U)=0 THEN SCORE
=SCORE+10:SC%(U)=1:PB=PB+1
3180 RETURN
3190 REM-----CONCLUSION------
3200 EI:A=REMAIN(0):A=REMAIN(1):DI
3210 BORDER 0,9:SOUND 135,0,0
3220 LOCATE 1,1:PRINT"PUZZLE COMPL
ET"
3230 LOCATE 15,15:PRINT"      "
3240 LOCATE 1,3:PRINT"VOS POINTS:"
;SCORE
3250 LOCATE 1,5:PRINT"UNE AUTRE PA
RTIE ?"
3260 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=""THE
N 3260
3270 IF A$="N"THEN 220
3280 IF A$<>"O"THEN 3260
3290 BORDER 0
3300 GOTO 1820
3310 REM--- APParition GOB-----
3320 SOUND 130,506,-32768,0,3,0,10
3330 DI:HO=20:VE=1
3340 LOCATE HO,VE:PRINT CHR$(225)
3350 CH=REMAIN(0)
3360 TP=INT(RND(TIME)*50)+30
3370 EVERY TP,0 GOSUB 3400
3380 EI:RETURN
3390 REM---- DePlacement GOB-----
3400 DI:LOCATE HO,VE:PRINT" "
3410 IF HO<13 THEN 3430
3420 HO=HO-INT(RND(TIME)*3):VE=VE+
INT(RND(TIME)*2):GOTO 3440
3430 HO=HO-5+INT(RND(TIME)*11):VE=
VE-4+INT(RND(TIME)*9)
3440 IF HO<1 THEN HO=1
3450 IF HO>20 THEN HO=20
3460 IF VE<1 THEN VE=1
3470 IF VE>15 THEN VE=15
3480 LOCATE HO,VE
3490 IF EIM%(HO,VE,0)<>0 AND EIM%(
HO,VE,1)=0 THEN PRINT CHR$(224):SO
UND 129,100,0,0,2:SCORE=SCORE-10:E
IM%(HO,VE,1)=1:EI:RETURN
3500 PRINT CHR$(225)
3510 EI:RETURN
3520 REM---Coincidence GOB avec cu
rseur-----
3530 CH=REMAIN(0)
3540 DI:LOCATE X,Y:PRINT" ":HO=0:V
E=0
3550 SOUND 131,0,0,0,1,0,5
3560 TP=INT(RND(1)*(100-PB)*30)+50
3570 AFTER TP,0 GOSUB 3310
3580 EI:RETURN
3590 REM---PALLETTE COULEUR----
3600 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1
,20
3610 PRINT"16 Chifres numerotes de
 0 a F vont aPParaitre dans le hau
t de l'ecran"
3620 PRINT:PRINT"A l'aide des touc
hes de direction,Positionnez l'ast
erisque au dessous du chifre"
3630 PRINT:PRINT"Puis aPPuyez sur
la barre d'esPace Pour faire defil
er les couleurs"
3640 PRINT:PRINT:PRINT"Si l'on des
ire 2 couleurs Par stylo,aPPuyez s
ur ENTER Pour avoir acces a la sec
-onde couleur"
3650 PRINT:PRINT"Au cours de la re
alisation du dessin,vous Pouvez mo
difier les couleurs en "
3660 PRINT"aPPuyant sur ESPACE  Pu
is sur P (comme Palette)"
3670 PRINT:PRINT:PRINT"A la fin de
 la selection,aPPuyez sur COPY"
3680 PRINT:PRINT"            ------A
PPuyer sur M Pour Menu,ESPACE Pour
 continuer ------"
3690 GOSUB 3710:GOTO 220
3700 REM------
3710 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=""THE
N 3710
3720 IF A$="M" THEN RETURN
3730 MODE 0:PEN 15:INK 15,24:CO(15
,0)=24:CO(15,1)=27
3740 FOR N=0 TO 14:CO(N,0)=0:CO(N,
1)=27:NEXT
3750 FOR N=0 TO 15
3760 LOCATE N+1,3
3770 PRINT HEX$(N):NEXT
3780 N=1:M=0:Q=-1
3790 LOCATE N,4:PEN 15:PRINT"*"
3800 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 3800
3810 LOCATE N,4:PRINT" "
3820 AS=ASC(A$):IF AS=&E0 THEN RET
URN
3830 IF AS<>&F2 THEN 3860
3840 N=N-1:Q=-1:IF N<1 THEN N=1
3850 GOTO 3790
3860 IF AS<>&F3 THEN 3890
3870 N=N+1:Q=-1:IF N>16 THEN N=1
3880 GOTO 3790
3890 IF AS=&D THEN Q=NOT Q
3900 IF AS<>&20 THEN 3790
3910 M=M+1:IF M>26 THEN M=0
3920 LOCATE 17,3:PEN 15:PRINT M;"
"

3930 INK N-1,M:LOCATE N,3:PEN N-1:
PRINT HEX$(N-1)
3940 CO(N-1,1+Q)=M
3950 IF Q=-1 THEN INK N-1,M:GOTO 3
970
3960 INK N-1,CO(N-1,0),M
3970 PEN N-1:LOCATE N,3:PRINT HEX$
(N-1)
3980 PEN 15:GOTO 3790
3990 REM---MODIF EN COURS DE DESSI
N---
4000 N=CO+1:M=0:Q=-1:GOSUB 3790
4010 LOCATE 20,1:PRINT" ":LOCATE 1
7,3:PRINT"   "
4020 RETURN
4030 END
4040 REM-----Instructions---------
4050 MODE 2:INK 1,20:INK 0,0:BORDE
R 0
4060 PRINT:PRINT:PRINT"-A l'aide d
e la manette de jeux,vous devez re
constituer un Puzzle..."
4070 PRINT:PRINT"Vous Pouvez vous
dePlacer dans lrs 8 directions.Une
 croix marque vetre Position."
4080 PRINT"-En aPPuyant sur [FEU]
vous ";CHR$(34);"emmenez";CHR$(34)
;" la Piece avec vous."
4090 PRINT:PRINT"-Une coPie de l'i
mage entiere aPParait en bas a dro
ite de l'ecran."
4100 PRINT"-Vous devez reconstitue
r le Puzzle a 9auche de cette coPi
e."
4110 PRINT:PRINT"-Si vous choisiss
ez l'oPtion avec GOBPUZZLE,un trou
ble fete vient de temPs en   temPs
 vous dissimuler les elements du P
uzzle  et vous faire Perdre des Po
ints."
4120 PRINT:PRINT"-RePoussez le GOB
PUZZLE a l'aide du Joistick,et fai
te reaPParaitre la Piece     cache
e en Passant simPlement dessus."
4130 PRINT:PRINT"-L'ordinateur si9
nale Par un BiP sonore toute Piece
 correctement Placee et,      lors9
ue le Puzzle est comPlet,arrete la
 Partie."
4140 PRINT:PRINT"(En aPPuyant sur
ENTER vous diminuer Pro9ressivemen
t la vitesse de dePlacement. Un aP
Pui sur ESPACE redonne la vitesse
maximum)"
4150 PRINT:PRINT"                --
--- APPuyer sur une touche -------
"
4160 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4160
4170 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"-Avant
de lancer le Jeu,il faut realiser
des dessins qui seront ";CHR$(34);
"ePar Pilles";CHR$(34):PRINT"Par le
 Pro9ramme."
4180 PRINT:PRINT"-Pour cela,un lo9
iciel de dessin est inclu.Il conti
ent diverses commandes Pour  facil
iter le trace."
4190 PRINT:PRINT"-Ces dessins Peuv
ent etre sauve9ardes sur cassette
et raPPeles ulterieurements":PRI
NT"                      (SAUVEG
ARDE et RAPPEL) "
4200 PRINT:PRINT"          -  On Pe
ut memoriser jusqu'a 4 dessins. -"
4210 PRINT:PRINT"-La Palette de co
uleur devra etre choisie avant de
commancer le dessin,et est   modif
iable en cours de trace.Elle est c
ommune aux 4 dessins."
4220 PRINT:PRINT"             -----
-- APPuyez sur une touche --------
------"
4230 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4230 E
LSE 220
4240 REM-----Sauve9arde dessins---
---
4250 MODE 2:PRINT"Donnez un nom au
x dessins (eventuelement)"
4260 INPUT C$
4270 INPUT"Vitesse de sauve9arde (
0/1)";V
4280 IF V<0 OR V>1 THEN 4270
4290 SPEED WRITE V
4300 CLS:PRINT"PreParez le ma9neto
Phone,Puis aPPuyez sur la barre d'
esPace"
4310 C$="!"+C$
4320 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4320
4330 IF A$<>" "THEN 220
4340 SAVE C$,B,30000,13000
4350 CLS:PRINT"Une autre ? (O/N)"
4360 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=""THE
N 4360
4370 IF A$="O" THEN 4300
4380 GOTO 220
4390 REM--Char9ement dessins anter
ieurs---------
4400 MODE 2:PRINT"Entrez le nom de
s dessins (eventuelement)"
4410 INPUT C$:C$="!"+C$
4420 CLS:PRINT"PreParez le ma9neto
Phone Puis aPPuyez sur la barre d'
esPace"
4430 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4430
4440 IF A$<>" "THEN 220
4450 LOAD C$,30000
4460 FOR N=0 TO 15:CO(N,0)=PEEK(42
860+N*2):CO(N,1)=PEEK(42861+N*2):N
EXT
4470 GOTO 220
4480 REM--Visualisation------
4490 DATA 49152,49192,50352,50392
4500 RESTORE 4490
4510 FOR N=0 TO 15:IF CO(N,1)=27 T
HEN 4530
4520 INK N,CO(N,0),CO(N,1):GOTO 45
40
4530 INK N,CO(N,0)
4540 NEXT
4550 MODE 0:FOR PTE=0 TO 3
4560 DEP=30000+PTE*3200
4570 READ AR:GOSUB 2990
4580 NEXT PTE
4590 PEN 15
4600 LOCATE 5,11:PRINT"1":LOCATE 1
5,11:PRINT"2":LOCATE 5,15:PRINT"3"
:LOCATE 15,15:PRINT"4"
4610 LOCATE 1,13:PRINT"PRESSER UNE
 TOUCHE"
4620 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4620 E
LSE 220
4630 REM---INSTRUCTIONS CREATION D
ESSIN-----
4640 MODE 2:INK 1,20:INK 0,0:BORDE
R 0
4650 PRINT:PRINT:PRINT"-A l'aide d
e la manette de jeux,vous Pouvez d
ePlacer le curseur a"
4660 PRINT"l'interieur d'une fenet
re de 80*80 Points,et ceci dans 8
directions"
4670 PRINT:PRINT"-Un aPPui sur la
touche [ FEU ] laisse une trace."
4680 PRINT:PRINT"-Pour avoir acces
 aux commandes,Presser la barre d'
ESPACE "
4690 PRINT:PRINT"LISTE DES COMMAND
ES:"
4700 PRINT:PRINT"-V: ralenti ou ac
celere la vitesse de dePlacement"
4710 PRINT"-P :Permet de modifier
la Palette de couleur"
4720 PRINT"-R :RemPli une surface
fermee avec une couleur"
4730 PRINT"     (Positionner le cur
seur au Plus haut de la surface)"
4740 PRINT:PRINT"-E :change la cou
leur d'un trait (Placer le curseur
 sur le trait)"
4750 PRINT"-C :Permet de chan9er d
e stylo"
4760 PRINT"-F :affecte au Fond la
couleur choisie. Placer le curseur
 sur la couleur a      remPlacer (
ancienne couleur de fond)"
4770 PRINT:PRINT"-Pour memoriser u
n dessin Presser simPlement M sans
 aPPuyer sur ESPACE"
4780 PRINT"                  (4 des
sins Peuvent-etre memorises)"
4790 PRINT:PRINT"            -----
APPuyez sur une touche -----"
4800 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 4800
4810 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"-Les co
mmandes R,E,F Peuvent etre interom
Pue a tout moment Par simPle aPPui
 sur la barre d'esPace"
4820 PRINT:PRINT" APPUYEZ SUR M PO
UR MENU,OU SUR LA BARRE D'ESPACE P
OUR CONTINUER"
4830 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$=""THE
N 4830
4840 IF A$="M"THEN 220 ELSE 350
```

POKER

Laissez-vous envahir par la passion du jeu, cette version est sans risque pour vos économies...

Jean Luc LAGADEC

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
50 '**************************
60 '*                        *
70 '*  POKER [ 52 cartes ]   *
80 '*                        *
90 '**************************
110 '   JEAN-LUC & HERVE
130 '
140 INK 0,1:INK 1,24
150 RESTORE 420:SYMBOL AFTER 122

160 FOR ch=123 TO 146
170 FOR i=1 TO 8
180 READ N(i):NEXT i
190 SYMBOL ch,n(1),n(2),n(3),n(4),
n(5),n(6),n(7),n(8)
200 NEXT ch
210 '
220 'ATTENTION:Les couleurs sont c
hoisies pour le moniteur monochrom
e.
230 'Si vous avez la couleur , mod
ifier la ligne 1320 par :
240 '(INK 0,1 :INK 1,0 :INK 2,6 :I
NK 3,26)
250 '
260 MODE 0:x=7:GOSUB 2800
270 LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT CHR$(1
64);" 1985 J-LUC & HERVE"
280 PEN 14:LOCATE 2,18:PRINT "VEUI
LLEZ PATIENTER"
290 '
300 'REDEFINITION DES SYMBOLES
310 '
320 sigle$(1)=CHR$(226):sigle$(2)=
CHR$(229):sigle$(3)=CHR$(227):sigl
e$(4)=CHR$(228):posi$=" "+CHR$(244
)+" "
330 RESTORE 560
340 FOR ch=147 TO 201
350 FOR i=1 TO 8
360 READ N(i)
370 NEXT i
380 SYMBOL ch,n(1),n(2),n(3),n(4),
n(5),n(6),n(7),n(8)
390 NEXT ch
400 KEY 139,"mode 2:paper 2:INK 1,
24:pen 1:LIST"+CHR$(13)
410 '          DATA
420 DATA 206,219,219,219,219,219,2
06,0,252,240,224,192,128,128,0,0
430 DATA 0,0,128,128,192,224,240,2
52,63,15,7,3,1,1,0,0
440 '     LETTRES POKER
450 DATA 32,82,154,27,26,30,26,27,
48,88,140,12,12,12,12,28
460 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12,2
6,26,26,26,58,26,26,26
470 DATA 172,76,12,12,12,12,76,

6,11,17,33,97,97,97,97
480 DATA 12,12,205,142,140,140,140
,140,96,176,16,32,64,64,32,48
490 DATA 12,22,35,66,196,200,208,2
24,24,44,13,14,12,12,12,12
500 DATA 96,176,0,0,0,0,0,0,26,27,
26,26,26,63,91,26
510 DATA 172,28,12,12,8,16,160,192
,97,97,97,97,97,226,52,24
520 DATA 140,140,140,140,12,12,12,
28,48,48,48,48,48,49,48,56
530 DATA 192,192,192,192,192,196,1
04,48,12,12,12,12,12,28,6,3
540 DATA 0,0,0,0,0,0,128,0,26,26,2
6,26,26,26,26,26
550 '       DATA VALET
560 DATA 0,0,0,1,3,7,15,3,1,15,255
,255,255,252,240,194
570 DATA 128,224,240,224,192,64,64
,32,1,1,2,13,59,85,46,56
580 DATA 192,64,192,128,3,0,31,4,3
2,16,240,64,192,64,128,0
590 DATA 0,1,2,3,2,15,8,4,32,248,0
,192,1,3,2,3
600 DATA 28,116,170,220,176,64,128
,128,4,2,2,3,7,15,7,1
610 DATA 67,15,63,255,255,255,240,
128,192,240,224,192,128,0,0,0
620 '       DATA REINE
630 DATA 0,0,1,8,7,3,3,1,4,34,23,1
91,255,252,240,194
640 DATA 144,96,224,224,192,64,64,
64,0,0,84,56,108,56,16,21
650 DATA 1,3,6,29,43,85,174,88,25,
80,48,16,16,16,16,16
660 DATA 16,16,16,16,16,0,0,0,0,0,
0,8,8,8,6,8
670 DATA 8,8,8,8,8,12,10,152,26,11
7,170,212,184,96,192,128
680 DATA 168,8,28,54,28,42,0,0,4,2
,2,3,7,7,6,9
690 DATA 67,15,63,255,253,232,68,3
2,128,192,192,224,16,128,0,0
700 '       DATA ROI
710 DATA 0,16,56,56,56,56,56,56,19
2,64,224,179,28,7,15,4
720 DATA 32,16,240,192,64,192,224,
224,56,56,56,56,56,56,56,56
730 DATA 56,56,56,56,124,16,16,16,
144,96,224,224,192,64,64,32
740 DATA 8,8,8,62,28,28,28,28,28,2
8,28,28,28,28,28,28
750 DATA 7,7,3,2,3,15,8,4,32,240,2
24,56,205,135,2,3
760 DATA 28,28,28,28,28,28,8,0,4,2
,2,3,7,7,6,9
770 '     LETTRES INVERSEES
780 DATA 56,16,254,254,254,56,56,0
,56,16,254,254,124,56,16,0
790 DATA 16,56,124,254,124,56,16,0
,16,56,124,254,254,254,108,0
800 DATA 126,24,24,24,24,28,24,0,1
26,102,6,60,96,102,60,0
810 DATA 60,102,96,56,96,98,60,0,1
20,48,254,50,52,56,48,0
820 DATA 60,102,96,60,6,70,126,0,6
0,102,102,62,6,102,60,0
830 DATA 24,24,24,48,96,98,126,0
840 DATA 60,102,102,60,102,102,60,
0,60,102,96,124,102,102,60,0
850 DATA 115,219,219,219,219,219,1
15,0,24,60,102,102,102,102,102,0
860 DATA 62,108,204,204,204,108,62
,0,206,204,108,124,204,204,126,0

870 REM
880 FOR i=1 TO 4:sigle2$(i)=CHR$(1
84+i):NEXT
890 MODE 1:INK 0,1:INK 1,24
900 LOCATE 2,12:PEN 1:PRINT "VOULE
Z-VOUS LA REGLE DU JEU (O ou N) ?

910 w$=UPPER$(INKEY$)
920 IF w$<>"O" AND w$<>"N" THEN 90
0
930 IF w$="N" THEN 1310
940 '       REGLE DU JEU
950 MODE 2:INK 0,1:INK 1,24
960 x=45:GOSUB 2800
970 FOR i=1 TO 4:LOCATE 4*i-2,i:PR
INT "1      1":LOCATE 4*i-2,i+6:PRI
NT "1":LOCATE 4*i+1,i+3:PRINT sigl
e$(i):NEXT:LOCATE 20,10:PRINT "1"
980 FOR i=1 TO 3:PLOT 32*i+7,303-1
6*i:DRAWR -31,0:DRAWR 0,112:DRAWR
56,0:DRAWR 0,-15:NEXT:PLOT 104,352
:DRAWR 56,0:DRAWR 0,-112:DRAWR -55
,0:DRAWR 0,111
990 LOCATE 42,6:PRINT "REGLE  DU
JEU":LOCATE 41,7:PRINT "----------
------"

1000 LOCATE 30,8:PRINT "Le jeu con
siste a avoir un solde le plus ele
ve":LOCATE 26,9:PRINT "possible, l
e solde de depart etant de 10 $."
1010 LOCATE 30,10:PRINT "1- Miser
une somme, inferieure au solde.":L
OCATE 30,11:PRINT "2- [ ENTER ], 5
 cartes s'affichent."
1020 PRINT "3- Realiser des groupe
ments particuliers (voir ci-dessou
s) en effacant les car- ";"   tes
ininteressantes a l'aide de [ ";CH
R$(242);" ], [ ";CHR$(243);" ] et
[ COPY ].On peut les rappe-"
1030 PRINT "    ler, en cas d'erreu
r, a l'aide de [ ";CHR$(240);" ]."
1040 PRINT "4- [ ENTER ], les cart
es effacees sont remplacees, le gr
oupement obtenu s'affi-    che et
la mise, multipliee par le gain, e
st ajoutee au solde."
1050 PRINT "5- [ ENTER ], les cart
es s'effacent et c'est reparti pou
r un tour !...":PRINT:PRINT "
 GROUPEMENTS et GAINS :"
1060 PRINT "* rien ..............
.............. 0   * full (1 pair
e + 1 brelan)....... 10":PRINT "*
1 paire (2 cartes de meme valeur).
. 1   * carre (4 cartes de meme va
leur). 40"
1070 PRINT "* 2 paires ..........
............. 2   * suite couleu
r ................ 100":PRINT "*
brelan (3 cartes de meme valeur)..
. 3   * suite couleur a l'as .....
..... 500"
1080 PRINT "* suite (... de 5 cart
es)............ 5":PRINT "* couleu
r (5 cartes de meme signe)... 7
                Bonne chance !..."
1090 ' *** MUSIQUE ***
1100 t=0:RESTORE 1110
1110  DATA 319,25,338,25,379,25,33
8,55,426,25,319,25,338,25,319,25,2
84,80,0,10,284,60,451,55,338,25,31
9,70,426,60,319,25,338,25,379,25,3
38,55,426,25,319,25,338,25,426,25,
379,70,319,25,338,25,379,25,426,80
,0,10
1120 DATA 213,60,190,60,213,30,169
,80,213,55,190,55,213,30,169,30,19
0,25,213,25,169,25,190,25,213,25,1
69,25
1130 DATA 190,25,213,25,0,6,213,60
,0,10,213,60,190,60,213,30,169,70,
159,25,169,25,159,25,142,80,0,6
1140 DATA 190,25,213,25,190,60,169
,25,190,80,284,25,253,25,225,25,21
3,80
1150 DATA 319,25,338,25,379,25,426
,90
1160 FOR j=1 TO 2
1170 FOR i=1 TO 5:READ p,d:SOUND 1
,p,d,4:NEXT
1180 RESTORE 1110
1190 NEXT j
1200 FOR i=1 TO 29:READ p,d:SOUND
1,p,d,4:NEXT
1210 IF t=1 THEN RESTORE 1150:FOR
i=1 TO 4:READ p,d:SOUND 1,p,d,4:NE
XT:GOTO 1300
1220 FOR i=1 TO 14:READ p,d:SOUND
1,p,d,4:NEXT
1230 FOR i=1 TO 14:READ p,d:SOUND
1,p,d,4:NEXT
1240 RESTORE 1120
1250 FOR i=1 TO 14:READ p,d:SOUND
1,p,d,4:NEXT
1260 RESTORE 1140
1270 FOR i=1 TO 9:READ p,d:SOUND 1
,p,d,4:NEXT
1280 IF t=0 THEN t=1:RESTORE 1110:
GOTO 1160
1290 IF g=1 THEN 1100
1300 '        DEBUT DU JEU
1310 MODE 1
1320 INK 0,1:INK 1,0:INK 2,11:INK
3,22
1330 x=22:GOSUB 2800
1340 score=10:par=0:LOCATE 31,22:P
RINT "SOLDE":LOCATE 34,24:PRINT "1
0 $"
1350 LOCATE 33,1:PRINT "PARTIES":L
OCATE 36,3:PRINT par
1360 LOCATE 1,23:INPUT "MISE : ";m
ise:IF mise>score OR mise<0 THEN L
OCATE 10,23:PRINT SPC(15):GOTO 136
0
1370 score=score-mise:LOCATE 29,24
:PRINT USING"#######";score
1380 '        ----------------
1390 '        CHOIX DES CARTES
1400 '        ----------------
1410 FOR i=1 TO 5
1420 carte(i)=2+INT(13*RND)+(1+INT
(4*RND))/10
1430 IF i=1 THEN 1470
1440 FOR j=1 TO i-1
1450 IF carte(i)=carte(j) THEN 142
0
1460 NEXT j
1470 NEXT i
1480 '        -------------
1490 '        DESSIN CARTES
1500 '        -------------
1510 FOR i=1 TO 5
1520 WINDOW #i,i*8-7,i*8-1,6,18:PA
PER #i,3
1530 CLS #i:GOSUB 2220:GOSUB 2320
1540 NEXT i
1550 u=3:LOCATE u,19:PRINT posi$
1560 '        -----------------
1570 '        EFFACEMENT CARTES
1580 '        -----------------
1590 FOR i=1 TO 5:C(i)=0:carte.av(
i)=carte(i):NEXT i
1600 IF INKEY(1)=0 THEN uu=1:uuu=3
5:GOSUB 2830
1610 IF INKEY(8)=0 THEN uu=-1:uuu=
3:GOSUB 2830
1620 IF INKEY(9)=0 THEN x=(u+5)/8:
PAPER #x,0:CLS #x:C(x)=1:SOUND 1,0
,5,4,,8
1630 IF INKEY(2)=0 THEN FOR f=1 TO
 5:PAPER #f,0:CLS #f:C(f)=1:NEXT:S
OUND 1,0,5,4,,8
1640 IF INKEY(0)=0 THEN i=(u+5)/8:
C(i)=0:PAPER #i,3:CLS #i:GOSUB 222
0:GOSUB 2320
1650 IF INKEY(18)=0 THEN LOCATE u,
19:PRINT"   ":GOTO 1700
1660 GOTO 1600
1670 '     ---------------------
1680 '     REDISTRIBUTION CARTES
1690 '     ---------------------

1700 FOR i=1 TO 5
1710 IF C(i)=1 THEN carte(i)=2+INT
(13*RND)+(1+INT(4*RND))/10 ELSE 18
00
1720 FOR j=1 TO 5:IF carte(i)=cart
e.av(j) THEN 1710
1730 NEXT j
1740 IF i=1 THEN 1780
1750 FOR j=1 TO i-1
1760 IF carte(i)=carte(j) THEN 171
0
1770 NEXT j
1780 PAPER #i,3
1790 CLS #i:GOSUB 2220:GOSUB 2320

1800 NEXT i
1810 FOR tp=1 TO 100:NEXT
1820 '    --------------------
1830 '    DETECTION DE LA MAIN
1840 '    --------------------
1850 ' ** 1.2 PAIRES - BRELAN - FU
LL - CARRE **
1860 p=0:FOR i=1 TO 4:FOR j=i+1 TO
 5
1870 IF valeur(i)=valeur(j) THEN p
=p+1
1880 NEXT j:NEXT i
1890 '    *** COULEUR ***
1900 couleur=0:FOR i=2 TO 5:IF CIN
T(signe(i))=CINT(signe(1)) THEN co
uleur=couleur+1
1910 NEXT
1920 '    *** SUITE ***
1930 moy=0:FOR i=1 TO 5:moy=moy+va
leur(i):NEXT:moy=moy/5
1940 e.t=0:FOR i=1 TO 5:e.t=e.t+(v
aleur(i)-moy)^2:NEXT
1950 som=valeur(1)+valeur(2)+valeu
r(3)+valeur(4)+valeur(5)
1960 IF couleur=4 AND ( e.t=10 OR
e.t=93.2) AND (som=47 OR som=60) T
HEN main$="SUITE COULEUR A L'AS":g
ain=500:br=10:GOTO 2060
1970 IF couleur=4 AND e.t=10 THEN
main$="SUITE COULEUR":gain=100:br=
9:GOTO 2060
1980 IF e.t=10 THEN main$="SUITE":
gain=5:br=5:GOTO 2060
1990 IF couleur=4 THEN main$="COUL
EUR":gain=7:br=6:GOTO 2060
2000 IF p=0 THEN main$="RIEN":gain
=0:br=1
2010 IF p=1 THEN main$="1 PAIRE":g
ain=1:br=2
2020 IF p=2 THEN main$="2 PAIRES":
gain=2:br=3
2030 IF p=3 THEN main$="BRELAN":ga
in=3:br=4
2040 IF p=4 THEN main$="FULL":gain
=10:br=7
2050 IF p>=5 THEN main$="CARRE":ga
in=40:br=8
2060 FOR i=1 TO 5
2070 IF valeur(i)=14 THEN valeur(i
)=1:gain2=gain:main2$=main$:br2=br
:GOTO 1930
2080 NEXT i
2090 IF gain<gain2 THEN gain=gain2
:main$=main2$:br=br2
2100 LOCATE 1,23:PRINT SPC(17):LOC
ATE 1,3:PRINT main$
2110 score=score+gain*mise:LOCATE
29,24:PRINT USING"#######";score

2120 gain=0:gain2=0
2130 par=par+1:LOCATE 35,3:PRINT U
SING"###";par:GOSUB 2870
2140 IF score=0 THEN LOCATE 13,21:
PEN 2:PRINT "** GAME OVER **":FOR
i=1 TO 1500:NEXT:g=1:GOTO 2990

2150 LOCATE 3,23:PRINT"[ ENTER ]"

2160 a$=INKEY$:IF a$<>CHR$(13) THE
N 2160
2170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN LOCAT
E 1,3:PRINT SPC(21):FOR i=1 TO 5:P
APER #i,0:CLS #i:NEXT:FOR t=1 TO 5
00:NEXT:LOCATE 3,23:PRINT SPC(9):G
OTO 1360
2180 GOTO 2170
2190 '     -----------
2200 '     SIGNE CARTE
2210 '     -----------
2220 valeur(i)=INT(carte(i)):signe
(i)=10*(carte(i)-valeur(i)):IF sig
ne(i)<2.1 THEN z=1 ELSE z=2
2230 IF valeur(i)<=9 THEN valeur$=
CHR$(48+valeur(i)):valeur2$=CHR$(1
88+valeur(i)):GOSUB 2360:RETURN

2240 IF valeur(i)=10 THEN valeur$=
CHR$(123):valeur2$=CHR$(198):GOSUB
 2360:RETURN
2250 IF valeur(i)=11 THEN valeur$=
"V":valeur2$=CHR$(199):GOSUB 2360:
RETURN
2260 IF valeur(i)=12 THEN valeur$=
"D":valeur2$=CHR$(200):GOSUB 2360:
RETURN
2270 IF valeur(i)=13 THEN valeur$=
"R":valeur2$=CHR$(201):GOSUB 2360:
RETURN
2280 IF valeur(i)=14 THEN valeur$=
"1":valeur2$=CHR$(189):GOSUB 2360:
RETURN
2290 '     -----------------------
2300 '     COINS + VALEURS + SIGNES
2310 '     -----------------------
2320 PEN #i,0:LOCATE #i,1,1:PRINT
#i,CHR$(124):LOCATE #i,7,1:PRINT #
i,CHR$(126):LOCATE #i,1,13:PRINT #
i,CHR$(125)
2330 PLOT 128*i-28,112,0:DRAWR 11,
0:DRAWR 0,11:DRAWR -1,0:DRAWR 0,-1
0:DRAWR -10,0:PLOT 128*i-24,114:DR
AWR 5,0:DRAWR 0,5:DRAWR -1,0:DRAWR
 0,-4:PLOT 128*i-22,116:DRAWR 1,0:
DRAWR 0,1:DRAWR -1,0
2340 ' ** CONTOUR **
2350 PLOT 128*i-120,120:DRAWR 0,19
1,1:DRAWR 95,0,1:DRAWR 0,-191,1:DR
AWR -95,0,1:RETURN
2360 PEN #i,z:LOCATE #i,2,2:PRINT
#i,valeur$:LOCATE #i,6,2:PRINT #i,
valeur$:LOCATE #i,2,12:PRINT #i,va
leur2$:LOCATE #i,6,12:PRINT #i,val
eur2$
2370 signe$=sigle$(signe(i)):signe
2$=sigle2$(signe(i))
2380 ON valeur(i) GOTO 2430,2460,2
430,2480,2430,2480,2480,2480,2430,
2480,2620,2660,2700
2390 '     -------------------
2400 '     POSITION DES SIGNES
2410 '     -------------------
2420 '     ***** AS *****
2430 LOCATE #i,4,7:PRINT #i,signe$
:IF valeur(i)=14 THEN RETURN
2440 IF valeur(i)>3 THEN 2480
2450 '     ***** 2 *****
2460 LOCATE #i,4,3:PRINT #i,signe$
:LOCATE #i,4,11:PRINT #i,signe2$:R
ETURN
2470 '     ***** 4 *****
2480 LOCATE #i,3,3:PRINT #i,signe$
:LOCATE #i,5,3:PRINT #i,signe$:LOC
ATE #i,3,11:PRINT #i,signe2$:LOCAT
E #i,5,11:PRINT #i,signe2$:IF vale
ur(i)<6 THEN RETURN
2490 IF valeur(i)>8 THEN 2570
2500 '     ***** 6 *****
2510 LOCATE #i,3,7:PRINT #i,signe$
:LOCATE #i,5,7:PRINT #i,signe$:IF
valeur(i)=6 THEN RETURN
2520 '     ***** 7 *****
2530 LOCATE #i,4,5:PRINT #i,signe$
:IF valeur(i)=7 THEN RETURN
2540 '     ***** 8 *****
2550 LOCATE #i,4,9:PRINT #i,signe2
$:RETURN
2560 '     ***** 9 *****
2570 LOCATE #i,3,5:PRINT #i,signe$
:LOCATE #i,5,5:PRINT #i,signe$:LOC
ATE #i,3,9:PRINT #i,signe2$:LOCATE
 #i,5,9:PRINT #i,signe2$:IF valeur
(i)=9 THEN RETURN
2580 '     ***** 10 *****
2590 LOCATE #i,4,4:PRINT #i,signe$
:LOCATE #i,4,10:PRINT #i,signe2$:R
ETURN
2600 '     ***** VALET *****
2610 '     -----------------
2620 LOCATE #i,2,3:PRINT #i,signe$
;CHR$(147)+CHR$(148)+CHR$(149);sig
ne$:LOCATE #i,3,4:PRINT #i,CHR$(15
0)+CHR$(151)+CHR$(152)
2630 LOCATE #i,3,10:PRINT #i,CHR$(
153)+CHR$(154)+CHR$(155):LOCATE #i
,2,11:PRINT #i,signe2$;CHR$(156)+C
HR$(157)+CHR$(158);signe2$
2640 GOSUB 2740:RETURN
2650 '     ***** DAME *****
2660 LOCATE #i,2,3:PRINT #i,signe$
```

Suite page 88

SURPRISE

Suite de la page 86

```
176,114
1360 DATA 179,999,999, 62,333, 62,
330, 63
1370 DATA 330, 63,334, 64,331,999,
999, 84
1380 DATA 329, 85,333, 86,334, 86,
328, 87
1390 DATA 328, 87,333,999,999, 56,
337, 64
1400 DATA 338,999,999, 82,338, 88,
339,999
1410 DATA 999, 40,214, 36,212, 37,
210, 41
1420 DATA 211,999,999, 80, 83, 73,
 32, 77
1430 DATA  65, 32, 83, 85, 82, 80,
 82, 73
1440 DATA  83, 69, 13, 86, 79, 85,
 83, 32
1450 DATA  65, 32, 80, 76, 85, 32,
 46, 46
1460 DATA  46, 13, 13, 65, 67, 72,
 69, 84
1470 DATA  69, 90, 32, 72, 69, 66,
 68, 79
1480 DATA  71, 73, 67, 73, 69, 76,
 13, 69
1490 DATA  84, 32, 86, 79, 84, 69,
 90, 32
1500 DATA  86, 73, 84, 69, 32, 80,
 79, 85
1510 DATA  82, 32, 77, 79, 73, 32,
 46, 46
1520 DATA  46, 13, 13,  0, 65, 82,
 70, 33
1530 DATA  28, 74, 69, 32, 68, 69,
 70, 65
1540 DATA  73, 83, 32, 77, 79, 78,
 32, 67
1550 DATA  72, 73, 71, 78, 79, 78,
 32, 69
1560 DATA  84, 32, 46, 46, 46, 65,
 82, 70
1570 DATA 313, 69,312, 60,310, 50,
300, 40
1580 DATA 290, 37,280, 35,270, 35,
260, 38
1590 DATA 250, 41,230, 46,210, 51,
195, 56
1600 DATA 155, 72,150, 83,150, 91,
162, 97
1610 DATA 175,100,190,100,245, 96,
255, 94
1620 DATA 252, 79,259,110,264,120,
256,150
1630 DATA 251,185,253,170,247,151,
244,149
1640 DATA 249,138,255, 95,243, 97,
229,130
1650 DATA 227,140,228,150,231,170,
235,200
1660 DATA 240,210,250,215,260,216,
272,214
1670 DATA 280,217,272,214,280,226,
272,226
1680 DATA 260,240,260,255,262,260,
266,270
1690 DATA 275,272,283,280,288,290,
300,288
1700 DATA 310,278,320,261,325,245,
315,238
1710 DATA 305,231,295,228,280,226,
999,999
1720 DATA   4,315,238,315,234,312,
230,309
1730 DATA 224,305,221,303,217,298,
219,305
1740 DATA 215,310,213,320,210,330,
208,335
1750 DATA 205,345,187,347,148,343,
134,338
1760 DATA 130,338,160,340,180,999,
999,339
1770 DATA 129,342,124,347,119,350,
112,357
1780 DATA  95,999,999,305, 45,315,
 40,325
1790 DATA  40,340, 45,355, 55,365,
 67,370
1800 DATA  85,369, 95,366,110,362,
115,356
1810 DATA 117,350,119,999,999,305,
140,297
1820 DATA 170,296,180,295,190,999,
999,  0
```

CHAT GAROU

Où de méchants toutous empêchent un gentil maître d'agrémenter son territoire pyramidal.

Xavier PELGRIN

```
  5 REM ***********
 10 REM CHAT GAROU
      BAR 2,PELGRIN
      LES QUARTIERS
      QUESSOY
      22120 YFRINIRC
 11 LET ni=1: LET ks=0
 30 GO SUB 8000: GO SUB 8500
 35 GO SUB 8000
 50 GO SUB 6000
 55 GO SUB 7500
 60 LET b=ATN (RND*50)
 70 REM CHAROUGAROU
 80 LET l=19: LET c=4
 90 LET l1=19: LET c1=4
 95 LET l2=1: LET s0=1
 100 LET l=l+1: LET tl=2: LET vie
=3
 67 GO SUB 7000
 68 DIM l$(2,2): DIM s$(9,2)
 70 LET l$(1,1)=CHR$(21+RND*7):
LET l$(1,2)=l$(1,1): LET l$(2,1)=
l$(1,2): LET l$(2,2)=l$(1,1)
 71 LET s$(1,2)=CHR$ (RND*3)
 72 LET s$(2,1)=s$(1,2)
 73 LET s$(2,2)=s$(1,1)+2*INT
(RND*(ks+1))
 75 IF ATTR (s$(1,1),s$(2,1))<48
THEN GOTO 70
 74 NEXT s$(9)
 75 FOR s=1 TO 3: FOR h=3 TO g
STEP -1: IF s$(2,1)=s$(h,1) AND s$
(2,2)=s$(h,2) AND g<(h THEN GO TO
90
 87 NEXT s: NEXT g
 90 LET c$=" ": LET d$=" "
 99 DATA 0,0,0,0,0,0,112,216,0
,0,252,252,252,252,216,112,0,0,0,0
,60,126,254,254,252,252,126,20,3
6,104,66
 100 REM PROG.PRINCIP.
 120 PAPER 0: BORDER 0: LET a$(1,c;
)=" "
 130 LET l=l+2*(INKEY$="6" AND (
(l0-2)<(INKEY$="7" AND l>7)
 140 LET c=c+(INKEY$="8" AND c
(28)-2*(INKEY$="5" AND c>2)
 150 IF l<l0 THEN LET l=l0: LET c=
c0: GO TO 160
 155 IF INKEY$="5" THEN LET c0="
": GO TO 160
 157 LET s$(2,2)=s$(1,c+1)+"B" TH
EN GO TO 2000
 160 LET a$(1,c;)=s$(2,2)+a$(1,c;
)
 168 PRINT #2,"6-C" BEEP .05,-18
: LET c0=c: LET l0=l
 170 IF (c<20-L OR c>(l+10) AND (
l<19 THEN PRINT AT l,c;a$(1 TO 2)
;a$(1,c;)
 LET l=l+2
 180 IF (l<l0 AND l0>15 THEN PRINT AT
l,c;a$(1,c;) PAPER 1;"B"
 186 REM INVENTAIRE
 210 FOR s=1 TO 3
 220 PRINT AT 20,(2)*s*7,8;a$(2-
s,(s)+1);a$(2-s,(s)+2)
 212 PRINT AT s,(m,2);m,(m)
 m=s+(m=3)
 230 NEXT m
 230 LET s0=s0+s0+1: IF s0=4 THE
N LET s0=1
 235 LET l=3-s0: IF l=0 THEN LET
l=3
 237 IF s$(l,2)<>ABS (s$(l,1)
-(l=3)+1) AND s$(l,2)<>s$(l,1)-(
l=1) TO GO SUB 700
 240 LET v1=v2+LU*(s$(s0,1)>l)-(
s$(s0,1)<l)
 260 LET v2=v2+LU*(s$(s0,2)>c)-(
s$(s0,2)<c)
 280 LET s$(s0)=(c=c0)+" AND (v2=
v1 AND v2<>0)+CHR$(v2+LU)
 270 LET s1=s$(s0,1)*v1: LET s2=
s$(s0,2)
 274 IF s1>20 THEN LET s1=s1-RES
TORE s1
 275 IF s2<22-s1 OR s2>s1+8 OR s
1<0 TO 3312
 276 IF s2>s1+8 THEN LET s2=s1+8
 277 IF (s2 TO s2+s1)*(s1 TO s1+
s2)<>(s2 TO s2+s1)*(s1 TO s1+s2)
TO 310
 290 NEXT s
 300 PRINT AT s$(s0,1),s$(s0,2);
: IF s$(s0,1)<>s$(s0,1) LET s$(s0
,2)=s2
 310 LET t=t+1-.05
 320 IF RND<t1 THEN LET tl=2: GO
SUB 5000
 330 GO TO 120
 500 REM SOURIS TOUCHEE
 505 LET tl=tl-.05
 510 IF tl<0 THEN GO TO 600
 520 LET s$(s0)=s$(s0)+" ": IF s0>ks
THEN LET ks=s0: LET s$(s0,2)=s$(s0
,1): LET s$(s0,1)=" "
 MEILLEUR SCORE FAIT
 530 PRINT AT 0,0; PAPER 0; INK
7;"  VOUS ETES HORT...
 550 GO SUB 6000
 560 PAUSE 0: CLS
 565 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: C
LS
 570 PRINT AT 5,10;"SCORE";s0;
 580 PRINT " du niveau";
ni
 583 IF s0>hsco THEN LET hsco=s
0: LET hni=ni
 584 PRINT : PRINT INK 3; FLASH
1;hsco;" MEILLEUR SCORE";hsco;
AU NIVEAU";hni
 585 PRINT : PRINT "Voulez-vous.
.."
 587 PRINT INK 4;"  (1)rejouer"
 588 PRINT INK 4;"  (2)revoir l
a
 589 PRINT INK 4;"  (3)arreter
 590 PRINT INK 4;"  (4)sauvegar
der"
 595 LET d$=INKEY$: IF d$="1" OR
INKEY$="2" OR d$="3" TO GO SUB
 596 LET vin=ABS d$
 597 IF vin=1 TO GO SUB 8000
 598 IF vin=2 TO GO SUB 4000
 599 IF vin=3 TO 40-10*(vin=3)*6600
(n=4) 4000*(vin=3)
 600 IF d$="4" TO 8500
 610 FOR p=0 TO 9: BEEP .1,p: NEXT
p: LET ni=ni+1: LET l=19: LET c=4:
LET s0=1: PAUSE 0: PRINT AT 0,0;
INK 7;"  VOUS ETES HORT...
 720 LET s$(s0)=s$: PRINT AT 0,1
; PAPER 0;
 730 RETURN
 2000 REM BORDURES
 2005 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: C
LS : PRINT AT 0,0; PAPER 1; INK 3;
"  Vous venez de heurter un "
 2010 PRINT "un mur. Vous ne pouv
ez pas le traverser. Vous n'en
 2011 PRINT "affrontez sa malédiction;me
"
 2030 PRINT : PRINT INK 6;"La ma
lediction est terrible!...Vous e
 2035 PRINT INK 6;"Ne vous ...
 2040 PRINT : PRINT INK 4;"Ramas
tous les toutous,sansvoir la
 suite, sur souris!
 2043 PRINT : PRINT INK 5;"La ma
ledition prend fin quand vous a
 2044 PRINT "ttrapez suffisamment
d'un toutou,vous ...
 2048 PRINT : PRINT INK 3;"  UTIL
ISEZ LES TOUCHES S R A"
 2050 PAUSE 0: CLS
 2055 PRINT : PRINT INK 1; Cls
 2060 FOR p=1 TO 3: PRINT AT 2 +
(RND*18),1+(14*RND): IN
K 0;"  ";AT 2+(RND*18),2+INT
(14*RND);"  ": NEXT p
 2065 PRINT INK 0,AT 0,0;"++++++
++++++++++++++++++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++++++++++
";0; INK 0;"+";AT v,31;"+": NEXT
v
 2070 FOR b=1 TO 5: PRINT AT 2 +
(RND*18),1+RND; FLASH 1; INK 3;"
  ": NEXT b
 2080 LET ls=10: LET cs=15: LET b
=0
 2090 PRINT AT ls,cs;" ";AT ls+1
,cs;" "
 2095 LET i$=""
 2100 REM JEU II
 2105 LET cs=cs+(cs<31)*(cs>2)*(
ks>0)*(INKEY$="5" AND INKEY$<>"
 2110 LET ls=ls+(ls<19)*(ls>1)*(
INKEY$="6")-(ls>1)*(ls<19)*(INKEY
 2115 LET csd=cs*(ls<19)-(ls>1)*
(ls,cs)+(ls+1,cs)+ATTR (ls+1,cs)+
(ls,cs+1)+ATTR (ls+1,cs+1)
 2120 IF csd<48 THEN GO TO 2200
 2125 IF csd=48 THEN ;"AT (ls+1
,cs);" AT (ls,cs);"
 2130 IF b=0 THEN GO TO 2300
 2135 IF b=1 THEN GO TO 2400
 2140 PRINT AT 21,5; INK 0;"bouli
e-le:b:e-le:b:e-le:b:e-le:b:e-le:
co=ls+cs+bid/2: GO SUB 7000: GO TO
200
 2160 LET ls=ls: LET cs=cs
 2170 GO TO 2100
 3000 REM CHOC
 3010 FOR g=5 TO 5: FOR
p=.05/((g*2)+1): NEXT g
 3015 PRINT INK 0;AT (ls+2)+(ls=
19),cs+(cs=31);"  ";AT (ls+2)+(
ls,(cs+2)+(cs=1)+(ls=5)*
(cs=31)*(cs=1)*(ls=1)*(cs=2)*(
ls=1)+(ls=5)*(
 3020 LET vie=vie-1: IF vie<0 TH
EN GO TO 6400
 3023 BORDER 5
 3025 LET ie=("7" AND ie="6")+("
6" AND ie="5")
 3030 REM Q100
 3040 REM BARGARDE
 4010 SAVE "CHAT GAROU" LINE 1
 5000 REM
 5000 REM [illegible]
 5020 RESTORE 7200: FOR n=1 TO 14
: READ du,dx: PAUSE du: PRINT
INKEY$: NEXT n: PAUSE .05,10*(
: PRINT AT 1,4; OVER 1; INK 7;"B
USE"
 5040 RESTORE 9910
 5050 RESTORE 9965
 5060 FOR k=0 TO 95: READ d: POKE
USR k,d
 5065 NEXT k
 5070 PRINT AT 6;c$;AT 6+1;c$;AT
6+2;c$;AT 6+3;c$;AT 6+4;c$
 : PAPER 0: INK 7: AT 6,7;
 5075 PRINT AT 6;"INK 3;(3*(lu-1)+6*(lu
=1)),53,128,10
 5080 RESTORE
 5090 REM MUSIQUE
 5100 DATA 1,2,1,7,1,9,2,11,1,9,1
,9,2,4,1,7,1,6,1,4,1,2,1,4,1,6,1
,7
 5120 DATA 1,2,1,7,1,9,2,11,1,9,1
,9,2,4,1,7,1,6,1,4,1,2,1,4,1,6,1
,7
 5130 DATA 1,7,1,6,1,4,1,2,1,4,1,
5,2,7
 5140 DATA 1,7,1,6,1,4,1,2,1,4,1,
5,2,7
 5145 RESTORE 6000
 5150 FOR n=1 TO 8: READ d,h: BE
EP d,2.8: IF INKEY$="" THEN NEX
T n
 5160 RETURN
 5170 REM LETRE
 5180 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: C
LS
 5510 PRINT AT 3,5;"
 5520 PRINT AT 4,5;"
 5530 PRINT AT 5,5;"
 5540 PRINT AT 6,5;"
 5550 PRINT AT 7,5;"
 5560 PRINT AT 8,3; INK 5; FLASH
1;"OU POUR GAROU"
 5570 PRINT AT 10,2; INK 2;"vous
etes le vieux chat qui doitveill
er sur les ... les ... les ...
plus forts que vous et vouspours
uivez les ... les ..."
 5580 PRINT INK 3;" Heureusement
vous avez ... vous ... vous
 ...les chats,vous enavez neuf,mai
s ... les souris,vous ...
 ...des pouvoirs magiquesl'ouand
vous ... la ... vous ...
 vous devenez un tigre chasseur
 ...
 5650 RETURN
 7000 REM DESSIN DECOR
 7010 FOR i=1 TO (ni/3) THEN FOR
g=0 TO 6: BORDER g: BEEP .05,g:
NEXT g: LET ni=ni-3
 7010 INK 3: PAPER 6: BORDER 6: C
LS
 7020 PRINT AT 0,0; PAPER 1; INK
7;"  SCORE:  NIVEAU:
 7023 FOR v=1 TO vie; PRINT AT 3,
20+3*v; INK 3;"  ";AT 4,20+3*v;"
"
 7025 PRINT AT 0,11;s0;AT 0,18;ni
;
 7030 FOR x=20 TO 5 STEP -2: FOR
y=22 TO 14 STEP -2: PRINT AT x,
y; INK 3;"  ": BEEP .05,
 7031 NEXT y: NEXT x
 7035 PRINT AT 22,0; INK 1; PAPER
5;"--------DEPLACEMENTS: 5-8-7-6-
"
 7040 INK 4: PAPER 0
 7050 FOR d=4 TO 5: PRINT AT d,5;
"  ": NEXT d
 7070 PRINT AT 8,5;"  "
 7073 INVERSE 1: PRINT AT 51: DRA
U.c,-4: PLOT 40,104: DRAU 4,4:
PLOT 40,104: DRAU 4,-4: PLOT 57,
104: DRAU 4,4: INVERSE 0
 7075 RESTORE 7200: FOR n=1 TO 44
: READ du,hz: BEEP du*2.8,hz: IF
INKEY$="" THEN NEXT n
 7080 PRINT AT 5,7; INK 3+3*(lu=1
): CIRCLE INK 3+3*(lu=1);53,12
8
 7083 PAPER 6: INK 0
 7085 RETURN
 7200 DATA 1,5,1,5,1,5,1,7,2,9,2,
7,1,5,2,9,1,7,2,9,2,
 7210 DATA 1,5,1,5,1,5,1,7,2,9,2,
7,1,5,2,9,1,7,2,9,2,
 7215 DATA 1,7,1,7,1,7,1,7,2,9,2,
9,1,7,2,9,1,7,2,9,2,
 7220 DATA 1,7,1,7,1,7,1,7,2,9,2,
9,1,7,2,9,1,7,2,9,2,
 7225 DATA 1,7,1,7,1,7,1,7,2,9,2,
9,1,7,2,9,1,7,2,9,2,
 7230 DATA 1,7,1,7,1,7,1,7,2,9,2,
9,1,7,2,9,1,7,2,9,2,
 7240 DATA 1,7,1,7,1,7,1,7,2,9,2,
9,1,7,2,9,1,7,2,9,2,
 7250 CLS
 7260 REM DEPLACEMENT DU
 7270 PRINT AT 5,7; INK 5;"  Vous pouvez
arreter un ari emprisonnant une t
outou
 7275 PRINT "Pour attraper les so
uris,placez vous sur leur emplac
ement."
 7280 PRINT INK 6;"  Si vous etes
trop loin des souris,elles mang
ent le blé.(-5 points)
 7290 PRINT INK 4;"  Vous changez d
e niveau quand lestrois souris o
nt eaten les blés. Attention aux
 biddules qui vous envoient
 ...niveau!"
 7295 PRINT INK 6;"  BIDULE="
 7300 PRINT : PAPER 1;"  "
 7350 PRINT "  Au départ,v
ous avez la forme ... chat ,alors
 ...contact avec ...
 ne souris est mortel,si vous n'e
 ...
 7600 PRINT : PRINT INK 3; FLASH
1;"  Appuyez  "
 7700 PRINT : PRINT INK 5;"Appuye
z sur une touchet": PAUSE 0
 7800 RETURN
 8000 REM INIT.CAR.
 8010 RESTORE 9910: FOR d=USR "a"
TO USR "u": READ k: POKE d,k:
NEXT d
 8030 RETURN
 8500 REM CAR.GRAPH.
 8510 RETURN
 9000 REM >LUNE DEFAUQRABLE
 9910 DATA 0,0,0,0,0,0,54,54,54,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9935 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9940 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9945 REM >LUNE FAUQRABLE
 9950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9955 REM >LUNE FAUQRABLE
 9960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9965 REM >LUNE FAUQRABLE
 9970 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9975 REM >LUNE FAUQRABLE
 9980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9985 REM >LUNE FAUQRABLE
 9990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 9995 REM >LUNE FAUQRABLE
 9999 REM ***********
```

POKER

Suite de la page 87

```
(CHR$(159)+CHR$(160)+CHR$(161):sly
ne$:LOCATE #1,2,4:PRINT #1;CHR$(16
2)+CHR$(163)+CHR$(152):LOCATE
#1,2,5:PRINT #1;CHR$(164)+LO
CATE #1,2,6:PRINT #1;CHR$(165)+
2670 DATA 1,6:9:PRINT #1;CHR$(1
66):LOCATE #1,6:9:PRINT #1;CHR$(16
7):LOCATE #1,3:PRINT #1;CHR$(15
3)+CHR$(154)+CHR$(163)+CHR$(169):L
OCATE #1,2:PRINT #1;sly$+CHR$(
9)+CHR$(171)+CHR$(172):sly$=sly
2680 GOSUB 2740:RETURN
2690 ** ROI **
2700 LOCATE #1,2,3:PRINT #1;sly$+
CHR$(159)+CHR$(160)+CHR$(178):sly
ne$:LOCATE #1,2,4:PRINT #1;CHR$(17
3)+CHR$(150)+CHR$(174)+CHR$(175):L
OCATE #1,2,5:PRINT #1;CHR$(176)+LO
CATE #1,2,6:PRINT #1;CHR$(177)
2710 LOCATE #1,6:8:PRINT #1;CHR$(
179):LOCATE #1,6:9:PRINT #1;CHR$(18
0):LOCATE #1,3:PRINT #1;CHR$(18
3)+CHR$(182)+CHR$(155)+CHR$(183):L
OCATE #1,2:PRINT #1;sly$+CHR$(
181)+CHR$(184)+CHR$(185):sly$=sly$
2720 GOSUB 2740:RETURN
2730 ** CORPS  V D R **
2740 PLOT 1281-70,255:DRAUR 13,
-5:DRAUR 7,-7:DRAUR -50,-50:DRAUR
-4,-4:PLOTR -4,4:DRAUR -12,29:DRAUR
9,17:DRAUR 3,-16:DRAUR
-6,-6:DRAUR 7,0:DRAUR 3,6
2750 PLOTR -13,0:DRAUR -8,-8:DRA
UR 6,-6:PLOTR 2,0:DRAUR 0,7:PLOT
2,2:DRAUR 0,-10:PLOT -2,2:DRAUR 2
,-10:PLOTR 11,7:DRAUR 0,15
2760 PLOT 1281-75,176:DRAUR -13,5
:DRAUR -7,7:DRAUR 50,50:DRAUR -4,4
:PLOTR 4,-4:DRAUR 12,-29:DRAUR 0,-
17:DRAUR -16,-16:DRAUR -10,0:DRAUR
-6,6:DRAUR -7,0:DRAUR -3,-6
2770 PLOTR 20,13:DRAUR 8,8:DRAUR 0
,6:PLOTR -2,0:DRAUR 0,-7:PLOTR -2
,2:DRAUR 0,10:PLOTR 2,-2:DRAUR
3,10:PLOTR 11,-7:DRAUR 0,-15:PLOT
1281+97,191:DRAUR 49,49
2780 RETURN
2790 ** ECRITURE POKER **
2800 LOCATE #1,1:PRINT CHR$(1
7+CHR$(128)):CHR$(29+LOCATE
x,2:PRINT CHR$(130+CHR$(131+CHR
$(132+CHR$(133+CHR$(134+CHR$(13
5+CHR$(136:CHR$(137)
2810 LOCATE x,3:PRINT CHR$(138+CH
R$(139+CHR$(140+CHR$(141+CHR$(1
42+CHR$(143+CHR$(144+CHR$(145:
LOCATE x,4:PRINT CHR$(146+CHR$(
1514 SOUND 1,20,2,5 RETURN
2830 IF unu=unu THEN SOUND 1,190,3,6
:RETURN
2840 FOR x=1 TO 8:unu=unu:LOCATE u,
19:PRINT pos$(for t=1 TO 20:NEXT
NEXT x
2850 SOUND 1,239,10,5:SOUND 1,142,
15:SOUND 1,201,22,5 RETURN
2860 ** XXXXX SONS XXXXX
2870 ON br GOTO 2880,2890,2890,289
0,2920,2920,2940,2940,2960,2960,
2880 ENT 1,5,0,1,80,5,2:SOUND 1,37
9,100,7,1 RETURN
2890 SOUND 1,119,20,5:SOUND 1,0,4,
SOUND 1,119,15,5:SOUND 1,60,30,7:1
9,100,7,1 RETURN
2900 SOUND 1,71,15,5:SOUND 1,60,30
:7 IF b=0 THEN RETURN
2910 ENT 2,20,-1,1,20,1:SOUND 1,
30:SOUND 1,758,20,6:SOUND 1,0,3
2920 SOUND 1,119,20,5:SOUND 1,95,2
0,5:SOUND 1,80,20,5:SOUND 1,60,25,
7:SOUND 1,0,1:SOUND 1,71,20,5:SOUN
D 1,60,30,7:IF b=5 THEN RETURN
2930 SOUND 1,758,20,6:SOUND 1,0,3
2940 SOUND 1,95,20,5:SOUND 1,71,95
:FOR t=1 TO 4:SOUND 1,95,13,5:SO
UND 1,0,3:NEXT SOUND 1,0,4:SOUND 1,
SOUND 1,95,20,5:SOUND 1,0,4:SOUND 1,
SOUND 1,95,20,5:SOUND 1,113,20,5:SOUND 1,142,2
0,5 RETURN
2960 SOUND 1,159,25,7 SOUND 1,190,
30,7 SOUND 1,0,10:SOUND 1,190,25,7
:SOUND 1,179,25,7 SOUND 1,159,25,7
SOUND 1,95,35,7 SOUND 1,0,5 SOUND
1,95,25,7 SOUND 1,0,5 SOUND 1,119
,30,7:IF b=9 THEN RETURN
2970 ENT 3,10,3,2,10,3,2,1
0,-3,2,10,3,2:FOR i=1 TO 3:SOUND 1
,95,7,-3,2:NEXT RETURN
2980 ' GAME OVER
2990 SOUND 1,758,60,6:SOUND 1,0,5:
SOUND 1,758,58,6:SOUND 1,0,3
3000 SOUND 1,758,20,6:SOUND 1,0,
SOUND 1,758,18,6:SOUND 1,0,3
3010 SOUND 1,638,40,6:SOUND 1,676,
20,6:SOUND 1,758,30,6:SOUND 1,0,5
3020 SOUND 1,758,20,6:SOUND 1,0,5
SOUND 1,758,20,6
3030 SOUND 1,0,3:SOUND 1,851,30,6
:SOUND 1,0,3
3040 PEN 3:FOR i=1 TO 2000:NEXT:CL
S
3050 LOCATE 6,3:PRINT "VOULEZ-VOUS
 REJOUER (O ou N)?"
3060 ENT 1,1,1,1:RETURN
3070 IF #6="N" AND #6<>"O" THEN 3
RETURN
3080 IF #6="N" THEN CLS:LOCATE 7,1
2:PRINT "A IME PROCHAINE PARTIE...
":FOR t=1 TO 1000:NEXT:GOTO 950
3090 LOCATE 1,10:PRINT "AVEC OU SA
NS REFLEXION DE LA REGLE":LOCATE 1
5,12:PRINT "(O ou N)?"
3100 ENT 1,1,1,1:RETURN
3110 IF #6="O" AND #6<>"N" THEN 3
RETURN
3120 IF #6="N"THEN 1310 ELSE 950
```

AMSTRAD

ROGER LE MAÇON — SPECTRUM

Un maçon, sa vie, son oeuvre, ses déboires...

Franck DIETRICH

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
1 LET n$=0: REM PAR DIETRICH
franck 21 rue santos dumont,
75015 PARIS
2 BORDER 0: PAPER 0: CLS
3 PRINT AT 1,6; INK 1;"
ROGER
LE
MAÇON"
4 PRINT AT 6,12; INK 7;"
5 PRINT AT 11,1; INK 7;"
6 PRINT AT 19,5; INK 5;"Par F
ranck DIETRICH"AT 20,9;AT 21,9
; INK 1;"Mai 1985"
9 PAUSE 300: BEEP ,2,16
10 FOR n=0 TO 12: READ a$: FOR
l=0 TO 7: READ a: POKE USR a$+
l: NEXT l: NEXT n
13 DATA "a",255,54,54,255,255,
0,0,255
14 DATA "b",0,6,92,42,6,56,36,
0
15 DATA "c",0,16,58,84,16,58,3
6,4
16 DATA "d",24,24,255,255,24,2
4,24,24
18 DATA "e",0,0,15,8,8,240,0,0
19 DATA "f",66,254,99,111,111,
99,126,66,"g",0,0,0,0,0,126,126,
0,0,"h",128,96,24,7,1,0,0,0,"i",
1,6,24,224,128,0,0,0,"j",0,0,0,2
```

```
55,128,0,0,0,"k",0,0,0,255,1,0,0
,0,"l",0,0,0,224,24,6,1,"m",0,0,
0,0,128,192,32,"n",
20 CLS: PRINT AT 0,0; PAPER 2
; INK 5;"ROGER LE MAÇON"
21 INK 6: PRINT AT 8,0;"Roger
doit construire son mur, difficile
ment, mais il le fera."
22 PRINT AT 4,0;"mais il ne do
it pas neutiliser ni bulle d'air
ni niveau.": PRINT AT 6,0;"Il D
oit ranger son matériel."
23 INK 5: PRINT AT 0,0;"Il ne
INK 5;"ainsi que deux écrous qui
INK 4;"et des";AT 9,0;"
ainsi que INK 5;"
25 PRINT AT 18,0;"Roger n'a au
cun ";AT 19,0;"moyen de transport
";AT 21,0;"Bonne chance
!";AT 22,0;"Appuyez sur une touch
PAUSE 0: BEEP ,2,10
26 LET vx$=INKEY$: LET x=0: LET
y=0: LET xdir=0: LET ydir=0: LET
n$=0: INK 3: PRINT AT 0,0;"
27 LET n=INT (RND*3)+1: PRINT AT
7,8;
28 LET r$=INKEY$
29 IF r$="Q" OR r$="S" THEN PA
USE 0
30 IF r$="Q" OR r$="Q" THEN GO
SUB 200
31 IF r$="A" OR r$="A" THEN GO
```

```
SUB 210
32 IF r$="O" OR r$="O" THEN GO
SUB 220
33 IF r$="P" OR r$="P" THEN GO
SUB 230
34 IF n$=aTTR (y*dir,x*xdir)
35 IF n=6 THEN GO TO 39
36 IF n=4 THEN GO SUB 240
37 IF n=5 THEN GO SUB 250
38 IF n=3 THEN GO SUB 245
39 IF n=60 THEN GO TO 260
40 PRINT AT y,x; INK 4; PAPER
6;"■": LET x=x+xdir: LET y=y+yd
ir
41 PRINT AT y,x; INK 7;"■"
42 LET s=s+1: LET s$=s$+1: IF
s=5 THEN GO SUB 300
43 IF s$=s$+5000 AND s$<=45000
AND hs=0 THEN GO SUB 400
44 PRINT AT 21,1; INK 7;"score
";s$;"000,2
46 CLS: LET x=0: LET y=0: LET
xdir=0: LET ydir=0: LET n$=0: RE
TURN
210 LET ydir=1: LET xdir=0: RET
URN
220 LET xdir=-1: LET ydir=0: LE
T n$=0: RETURN
230 LET xdir=1: LET ydir=0: LET
n$=0: RETURN
240 LET s=s+1000: BEEP ,02,5:
BEEP ,02,10: RETURN
245 LET s=s+1000: BEEP ,01,7:
BEEP ,02,10: RETURN
250 LET s=s+5000: BEEP ,2,5: B
EEP ,2,10: RETURN
260 PRINT AT y,x; INK 1;"■": BE
EP ,0,3: BEEP ,0,2: BEEP ,3,1: B
EEP ,0,3
290 IF s=0 THEN GO TO 500
292 GO TO 25
300 LET q=INT (RND*3)+1
```

```
303 LET n=INT (RND*30)+1: LET r
=INT (RND*5)+1
304 IF ATTR (7,1)=7 THEN GO TO
305
305 IF q=1 THEN PRINT AT r,1; I
NK 4;"■": BEEP ,1,28: LET p=0: R
ETURN
306 IF q=2 THEN PRINT AT r,1; I
NK 4;"■": BEEP ,1,28: LET p=0: R
ETURN
307 IF q=3 THEN PRINT AT r,1; I
NK 4;"■": BEEP ,1,18: LET p=0: R
ETURN
400 FOR i=1 TO 5: BEEP ,2,29: N
EXT i: FOR i=1 TO 5: PRINT AT 0,
0; INK 7;"■": NEXT i: LET hs=s1
: RETURN
500 RESTORE 501: FOR i=0 TO 9:
READ b1$,b2$: BEEP b1,b2: NEXT i:
GO SUB 600
501 DATA ,3,10,,4,10,,3,10,,3,2
,,3,10,,3,10,,5,10,,5,10
,,6,10: PRINT IN DE PARTIE
INVERSE 0: BRIGHT 0: PAUSE 200
502 CLS: PRINT AT 10,0;"VOTRE
SCORE ";s;AT 12,0;"A SCHAC T
HEN LET hs=s$:
503 PRINT AT 13,11;"RECORD :";A
T 14,0;hs$: INPUT "une suite par
tie (o/n)?";
505 IF a$="O" THEN GO TO 24
506 STOP
507 FOR i=y-1 TO 2 STEP -1: PRI
NT AT i,x; INK 1;"■": PRINT AT
i,x; INK 7;"■": PAUSE 2: PRINT AT i,
x; INK 1;"■": PAUSE 2
509 NEXT i
510 RETURN
```

LISTING 1

```
10 CLEAR 55999: LOAD "SP"CODE
: RANDOMIZE USR 55999
```

LISTING 2

```
100>REM ----------------------
110 REM -ENTREZ LES CARACTERES-
120 REM ----------------------
130 REM
140 REM N=56000 TO 57852
150 INPUT A
160 POKE N, A
170 NEXT N
180 SAVE "SP"CODE 56000,57852
```

LISTING 3

```
CODE MACHINE

033 000 056 034 085 255 175 211
254 033 000 000 034 084 000 033
253 003 002 134 062 096 050 149
253 033 000 000 034 085 211 034
125 093 205 166 221 033 198 090
253 033 000 000 034 086 205 126
131 050 143 092 175 050 129 092
205 221 254 205 230 033 198 090
253 033 000 000 034 087 205 126
253 033 000 000 034 088 205 126
253 033 000 000 034 089 205 126
253 033 000 000 034 090 205 126
253 033 000 000 034 091 205 126
253 033 000 000 034 092 205 126
253 033 000 000 034 093 205 126
253 033 000 000 034 094 205 126
253 033 000 000 034 095 205 126
253 033 000 000 034 096 205 126
253 033 000 000 034 097 205 126
253 033 000 000 034 098 205 126
253 033 000 000 034 099 205 126
253 033 000 000 034 100 205 126
253 033 000 000 034 101 205 126
253 033 000 000 034 102 205 126
253 033 000 000 034 103 205 126
253 033 000 000 034 104 205 126
253 033 000 000 034 105 205 126
253 033 000 000 034 106 205 126
253 033 000 000 034 107 205 126
253 033 000 000 034 108 205 126
253 033 000 000 034 109 205 126
253 033 000 000 034 110 205 126
253 033 000 000 034 111 205 126
253 033 000 000 034 112 205 126
253 033 000 000 034 113 205 126
253 033 000 000 034 114 205 126
253 033 000 000 034 115 205 126
253 033 000 000 034 116 205 126
253 033 000 000 034 117 205 126
253 033 000 000 034 118 205 126
253 033 000 000 034 119 205 126
253 033 000 000 034 120 205 126
253 033 000 000 034 121 205 126
253 033 000 000 034 122 205 126
253 033 000 000 034 123 205 126
253 033 000 000 034 124 205 126
253 033 000 000 034 125 205 126
253 033 000 000 034 126 205 126
253 033 000 000 034 127 205 126
253 033 000 000 034 128 205 126
253 033 000 000 034 129 205 126
253 033 000 000 034 130 205 126
253 033 000 000 034 131 205 126
253 033 000 000 034 132 205 126
253 033 000 000 034 133 205 126
253 033 000 000 034 134 205 126
253 033 000 000 034 135 205 126
253 033 000 000 034 136 205 126
253 033 000 000 034 137 205 126
253 033 000 000 034 138 205 126
253 033 000 000 034 139 205 126
253 033 000 000 034 140 205 126
253 033 000 000 034 141 205 126
253 033 000 000 034 142 205 126
253 033 000 000 034 143 205 126
253 033 000 000 034 144 205 126
253 033 000 000 034 145 205 126
253 033 000 000 034 146 205 126
253 033 000 000 034 147 205 126
253 033 000 000 034 148 205 126
253 033 000 000 034 149 205 126
253 033 000 000 034 150 205 126
253 033 000 000 034 151 205 126
253 033 000 000 034 152 205 126
253 033 000 000 034 153 205 126
253 033 000 000 034 154 205 126
253 033 000 000 034 155 205 126
253 033 000 000 034 156 205 126
253 033 000 000 034 157 205 126
253 033 000 000 034 158 205 126
253 033 000 000 034 159 205 126
253 033 000 000 034 160 205 126
253 033 000 000 034 161 205 126
253 033 000 000 034 162 205 126
253 033 000 000 034 163 205 126
253 033 000 000 034 164 205 126
253 033 000 000 034 165 205 126
253 033 000 000 034 166 205 126
253 033 000 000 034 167 205 126
253 033 000 000 034 168 205 126
253 033 000 000 034 169 205 126
253 033 000 000 034 170 205 126
253 033 000 000 034 171 205 126
253 033 000 000 034 172 205 126
253 033 000 000 034 173 205 126
253 033 000 000 034 174 205 126
253 033 000 000 034 175 205 126
253 033 000 000 034 176 205 126
253 033 000 000 034 177 205 126
253 033 000 000 034 178 205 126
253 033 000 000 034 179 205 126
253 033 000 000 034 180 205 126
253 033 000 000 034 181 205 126
253 033 000 000 034 182 205 126
253 033 000 000 034 183 205 126
253 033 000 000 034 184 205 126
253 033 000 000 034 185 205 126
253 033 000 000 034 186 205 126
253 033 000 000 034 187 205 126
253 033 000 000 034 188 205 126
253 033 000 000 034 189 205 126
253 033 000 000 034 190 205 126
253 033 000 000 034 191 205 126
253 033 000 000 034 192 205 126
253 033 000 000 034 193 205 126
253 033 000 000 034 194 205 126
253 033 000 000 034 195 205 126
253 033 000 000 034 196 205 126
253 033 000 000 034 197 205 126
253 033 000 000 034 198 205 126
253 033 000 000 034 199 205 126
253 033 000 000 034 200 205 126
253 033 000 000 034 201 205 126
253 033 000 000 034 202 205 126
253 033 000 000 034 203 205 126
253 033 000 000 034 204 205 126
253 033 000 000 034 205 205 126
253 033 000 000 034 206 205 126
253 033 000 000 034 207 205 126
253 033 000 000 034 208 205 126
253 033 000 000 034 209 205 126
253 033 000 000 034 210 205 126
253 033 000 000 034 211 205 126
253 033 000 000 034 212 205 126
253 033 000 000 034 213 205 126
253 033 000 000 034 214 205 126
253 033 000 000 034 215 205 126
253 033 000 000 034 216 205 126
253 033 000 000 034 217 205 126
253 033 000 000 034 218 205 126
253 033 000 000 034 219 205 126
253 033 000 000 034 220 205 126
253 033 000 000 034 221 205 126
253 033 000 000 034 222 205 126
253 033 000 000 034 223 205 126
253 033 000 000 034 224 205 126
253 033 000 000 034 225 205 126
253 033 000 000 034 226 205 126
253 033 000 000 034 227 205 126
253 033 000 000 034 228 205 126
253 033 000 000 034 229 205 126
253 033 000 000 034 230 205 126
253 033 000 000 034 231 205 126
253 033 000 000 034 232 205 126
253 033 000 000 034 233 205 126
253 033 000 000 034 234 205 126
253 033 000 000 034 235 205 126
253 033 000 000 034 236 205 126
253 033 000 000 034 237 205 126
253 033 000 000 034 238 205 126
253 033 000 000 034 239 205 126
253 033 000 000 034 240 205 126
253 033 000 000 034 241 205 126
253 033 000 000 034 242 205 126
253 033 000 000 034 243 205 126
253 033 000 000 034 244 205 126
253 033 000 000 034 245 205 126
253 033 000 000 034 246 205 126
253 033 000 000 034 247 205 126
253 033 000 000 034 248 205 126
253 033 000 000 034 249 205 126
253 033 000 000 034 250 205 126
253 033 000 000 034 251 205 126
253 033 000 000 034 252 205 126
253 033 000 000 034 253 205 126
253 033 000 000 034 254 205 126
253 033 000 000 034 255 205 126
253 033 000 000 034 000 205 126
253 033 000 000 034 001 205 126
253 033 000 000 034 002 205 126
253 033 000 000 034 003 205 126
253 033 000 000 034 004 205 126
253 033 000 000 034 005 205 126
253 033 000 000 034 006 205 126
253 033 000 000 034 007 205 126
253 033 000 000 034 008 205 126
253 033 000 000 034 009 205 126
253 033 000 000 034 010 205 126
253 033 000 000 034 011 205 126
253 033 000 000 034 012 205 126
253 033 000 000 034 013 205 126
253 033 000 000 034 014 205 126
253 033 000 000 034 015 205 126
253 033 000 000 034 016 205 126
253 033 000 000 034 017 205 126
253 033 000 000 034 018 205 126
253 033 000 000 034 019 205 126
253 033 000 000 034 020 205 126
253 033 000 000 034 021 205 126
253 033 000 000 034 022 205 126
253 033 000 000 034 023 205 126
253 033 000 000 034 024 205 126
253 033 000 000 034 025 205 126
253 033 000 000 034 026 205 126
253 033 000 000 034 027 205 126
253 033 000 000 034 028 205 126
253 033 000 000 034 029 205 126
253 033 000 000 034 030 205 126
253 033 000 000 034 031 205 126
253 033 000 000 034 032 205 126
253 033 000 000 034 033 205 126
253 033 000 000 034 034 205 126
253 033 000 000 034 035 205 126
253 033 000 000 034 036 205 126
253 033 000 000 034 037 205 126
253 033 000 000 034 038 205 126
253 033 000 000 034 039 205 126
253 033 000 000 034 040 205 126
253 033 000 000 034 041 205 126
253 033 000 000 034 042 205 126
253 033 000 000 034 043 205 126
253 033 000 000 034 044 205 126
253 033 000 000 034 045 205 126
253 033 000 000 034 046 205 126
253 033 000 000 034 047 205 126
253 033 000 000 034 048 205 126
253 033 000 000 034 049 205 126
253 033 000 000 034 050 205 126
253 033 000 000 034 051 205 126
253 033 000 000 034 052 205 126
253 033 000 000 034 053 205 126
253 033 000 000 034 054 205 126
253 033 000 000 034 055 205 126
253 033 000 000 034 056 205 126
253 033 000 000 034 057 205 126
253 033 000 000 034 058 205 126
253 033 000 000 034 059 205 126
253 033 000 000 034 060 205 126
253 033 000 000 034 061 205 126
253 033 000 000 034 062 205 126
253 033 000 000 034 063 205 126
253 033 000 000 034 064 205 126
253 033 000 000 034 065 205 126
253 033 000 000 034 066 205 126
253 033 000 000 034 067 205 126
253 033 000 000 034 068 205 126
253 033 000 000 034 069 205 126
253 033 000 000 034 070 205 126
253 033 000 000 034 071 205 126
253 033 000 000 034 072 205 126
253 033 000 000 034 073 205 126
253 033 000 000 034 074 205 126
253 033 000 000 034 075 205 126
253 033 000 000 034 076 205 126
253 033 000 000 034 077 205 126
253 033 000 000 034 078 205 126
253 033 000 000 034 079 205 126
253 033 000 000 034 080 205 126
253 033 000 000 034 081 205 126
253 033 000 000 034 082 205 126
253 033 000 000 034 083 205 126
253 033 000 000 034 084 205 126
253 033 000 000 034 085 205 126
253 033 000 000 034 086 205 126
```

KNOCK-OUT

SPECTRUM

Vous aimez la castagne ? Voici justement dix adversaires qui sont impatients de se mesurer à vous.

Cyril CHASTAING

Mode d'emploi :
Les règles percutantes sont incluses. Si vous possédez un SPECTRUM antique, modifiez ainsi les lignes suivantes :
445 : remplacez 253 par 189
447 : remplacez 254 par 190
500 : remplacez 239 par 175
510 : remplacez 251 par 187

```
1 REM ------------------------
2 REM ------------------------
3 REM ------------------------
4 REM -     < KNOCK-OUT >    -
5 REM -                      -
6 REM -  © CHASTAING CYRIL   -
7 REM -                      -
8 REM -    1985  ZX SPECTRUM -
9 REM -                      -
10 REM ----------------------
12 LET s1=0: LET s2=s1
14 GO SUB 9640
15 LET s1=0: LET s2=s1
17 GO SUB 7000
19 LET lovus=s1
20 GO SUB 9000
25 GO SUB 9000
30 GO SUB 9550
62 PRINT AT 17,ground
63 PRAPER 6;AT 8,25,0
65 LET v=2: LET x=7: LET v1=v:
LET x1=x
70 LET y=23: LET f=17: LET f1=
f: LET s=0
90 LET tm=3: LET ts=2
95 LET tm1=tm
100 PRINT AT w1,x1;" ";AT w1+1
,x1;" ";AT w1+2,x1;" ";INK 2;A
T w1,x1;"■";AT w1+1,x1;"■";AT
w1+2,x1;"■": LET v1=v:
LET x1=x
110 PRINT AT f1,y1;" ";AT f1+1
,y1;" ";AT f1+2,y1;" ";AT f2,y
2;" ";PAPER 7;AT f+1,y+1;"■";
PAPER 6;AT f+2,y+1;"■": LET
y1=y2
130 IF ts=ts-2: IF ts=0 THEN L
ET ts=ts-1: LET ts=60: IF tm=-1
THEN GO TO 9800
150 PRINT AT 17,27;ts;":";("0"
AND ts<10)
420 REM
421 REM TEST DU CLAVIER
427 REM
429 REM TOUCHES O ET P
430 REM
440 IF IN 57342=189 THEN GO SUB
1000
442 IF IN 57342=190 THEN GO SUB
1100
445 IF y=x+1 THEN IF RND>.5: THE
N GO SUB 2000
455 REM TEST DES TOUCHES DU CUR
SEUR
460 IF y=x(IN 61438+175 AND y<
(x+7)-IN 61438+163-RND v>2)
463 LET v=v+(v>2): LET v=v-(v<
(22)-(IN 63456+175 AND x>7)
550 LET f=f+(f<f1 (RND+2.5)-INT (
RND+2.5)+((v)-((v))
551 IF f=f1 THEN LET f=f2
555 IF f>17 THEN LET f=17
556 LET y=y+(y<y2 (RND+2.5)-INT (
RND+2.5)+(y>x+2)-(y>x+2)
563 IF y<1 THEN LET y=1
565 IF y>23 THEN LET y=23
570 IF NOT v THEN IF x>20 THEN
LET v=1
580 IF v THEN LET x=x-(x-1 AND
x>20): IF v=0 THEN GO SUB 300
0
590 BEEP .01,-20
900 GO TO 100
980 REM
910 REM AFFICHAGE DES POINGS
920 REM
990 REM EN CAS DE TIR
1000 REM
1020 PRINT INK 2;AT w,x+1;"■":
BEEP .1,20
1010 PRINT INK 2;AT w,x+1;"■"
1020 IF v=1 AND x+3=1 THEN LET
s1=s1+1: BEEP .04,0: PRINT AT 8
,2,s1
1030 IF s1=2 THEN GO TO 6000
1040 RETURN
1100 PRINT INK 2;AT v+2,x+1;"■"
BEEP .1,20
1110 PRINT INK 2;AT v+2,x+1;"■"
1120 IF v=1 AND x+3=1 THEN LET
s1=s1+1: BEEP .04,0: PRINT AT 8
,2,s1
1130 IF s1=2 THEN GO TO 6000
1140 RETURN
1200 REM
1210 REM AFFICHAGE DES POINGS
1220 REM DU JOUEUR ADVERSE
2000 REM
2010 IF (v THEN GO TO 2100
2015 PRINT AT 7,g-1;"■": BEEP
.1,20
2020 PRINT AT 7,g-1;"■"
2030 IF (w=1 THEN LET s2=s2+1:
BEEP .04,0: PRINT AT 8,28,s2
2035 IF s2=1 THEN GO TO 6500
2040 RETURN
2100 PRINT AT f+2,g-1;"■": BEEP
.1,20
2110 PRINT AT f+2,g-1;"■"
2120 IF (w=1 THEN LET s2=s2+1:
BEEP .04,0: PRINT AT 8,28,s2
2135 IF s2=1 THEN GO TO 6500
2140 RETURN
3000 PRINT AT w1,x1;" ";AT w1+1
,x1;" ";AT w1+2,x1;" ":
3010 FOR x=19 TO 12 STEP -1: LET
x1=x
3020 PRINT AT w1,x1;" ";INK 2;"■
";AT w1+1,x1;" ";AT w1+2,x1;"■
R 0;"■";PAPER 6;"■";PAP
ER 0;"■";PAPER 6;"■";AT
w1,x1+2;INK 4;"■";AT w1+2,x1+2
;"■"
3022 BEEP .02,0
3025 NEXT x
3030 PRINT AT w1,x1+2;" ";AT w1+
2,x1+2;" ": LET x1=x1+2:
3040 LET s=0: RETURN
3050 REM
3055 REM AFFICHAGE DU JOUEUR
3060 REM MIS K.O.
3070 REM
3080 PRINT AT 0,0;"■";AT +2,0
0;"■": INK 2;AT 21,0;"■": INK
0;"■": INK 2;AT 21,0;"■"
5000 PRINT AT 8,3;"■";AT 1,7;"BIEN
JOUE!-on K.O.!-■ BEEP .2,-20: P
AUSE 50
5020 GO TO 6500
5500 PRINT AT 8,3;"■";AT 1,7;"■
";AT y+2,x-1;"■": INK 6; PAPER
2;AT y+2,x-1;"■": INK 0; PAPER
6;AT 1,7;"■": INK 2;"■"
5510 PRINT AT 8,3;"■";FLASH 1;"PAS
DE CHANCE-on K.O.!-■ PAUSE 30
5800 PRINT AT 60 0,0,1,1
5620 GOTO 6500
5700 GO TO 6700
6630 PRINT "Bien joue ! vous ave
z battu ";b$;" in ";round ;" ro
nds.
6640 PRINT INK 3;"Le resultat es
t ";s1;" pour vous, et ";s2;" po
ur ";b$
6650 PRINT INK 2;"Mesurez-vous a
vos adversaires plus corsaces !"
6660 PRINT "Ce concurrence vous
avez ete battu en ";round ;" rou
nds."
6710 PRINT INK 3;"Le resultat es
t ";s1;" pour vous, et ";s2;" po
ur ";b$
5740 PRINT "Essayez un adv
ersaire plus faible."
5760 PRINT "Vos stats sera ecrase
boxeur ";b$;" ";round ;" rounds
. FOR f=1 TO 10: READ a$: PRINT
";a$;": NEXT f: PAUSE 100
6790 INPUT INK 7; PAPER 0;"Chois
isez votre adversaire !";x
6800 IF x=0 THEN STOP
6810 CLS : RESTORE 7500: FOR f=1
TO x: READ a$: LET b$=a$
s(1 TO 6): PRINT ok ;" a vous de
jouer!";b$;" PRINT INKEY$ IN
K 3";" PRESSER UNE TOUCHE
6820 PAUSE 0: CLS
6830 LET s1=0: LET s2=51: LET Sk
=(11-X1/12: LET K2=10+X+INT (RND*10): G
O TO 15
7000 RESTORE 7500
7002 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
7004 LET s1=0: LET au=0
7005 LET s2=51
7008 LET y$(1)="
" CHASTAING Cvr
LET y$(2)="
7010 LET y$(3)=" Vous presentan
t KNOCK-OUT "
7013 LET y$(4)=" Un jeu d'actio
n et de combat "
7015 LET y$(5)=" Donner votre n
om ie et Nax(6)="
7017 LET y$(6)=" APPUYER
SUR ENTER "
7020 FOR f=1 TO 6: PRINT AT f+1
,7;y$(f): NEXT f
7025 FOR x=1 TO 30
7027 LET a$=a$+"■": NEXT x
7029 BEEP .05,10
7032 PRINT AT f+1;AT n=5,x;y$(n
+1)(x+1 TO x+1)
7034 NEXT x
7035 BEEP .05,13
7040 PAUSE 0: BEEP .05,13
7042 IF s1=5 THEN GO TO 7522
7045 INPUT c$: IF LEN c$>6 THEN
GO TO 7045
7200 CLS
7515 LET y$(1)=" Vous voule
z devenir "
7516 LET y$(2)=" Un champio
n de boxe "
7517 LET y$(3)=" Sans bouger de
votre fauteuil "
7518 LET y$(4)=" Alors, ent
rez vous "
7519 LET y$(5)=" APPUYER S
UR ENTER "
7520 LET a1=1: GO TO 7020
7525 DATA "Henry Tapefort","Arno
ld Rewult","Philip Carlton","Andr
e Averard","Bill Bentley","Gast
on Duc","Brian Breakt","Jose Bal
tisnore","Marcel Dupont","Mister N
ubile"
7526 CLS : PRINT INVERSE 1;"
CHAMPIONSHIP BOXING
NUVERSE 2 by Cyril CHASTAI
NG "
7532 PRINT : FOR f=1 TO 10: READ
a$: PRINT INK 3;f;" ";a$;" ";"-";"
";"AN
9";f;"-";a$: NEXT f
7535 PRINT INK 3;AT 18,0;"Chois
isez votre adversaire
7540 PRINT "IF 1 OR x>10 THE
N GO TO 7540
7545 LET x=INT (RND*10)+1: LE
T b$=s$(x): LET Nax(6)=b$: LE
7550 RESTORE 7525: FOR f=1 TO x:
READ b$: NEXT f
7560 DIM q$(7,31): CLS
7562 LET q$(1)="
Le combat du
jour
7563 LET q$(2)="
Seuls, les
poings
7564 LET q$(3)="
A la tete de v
otre adversaire
7565 LET q$(4)="
rapportent
des points
7566 LET q$(5)="
Si votre tacti
que
7567 LET q$(6)="
le K.O. est
7568 LET q$(7)="
-BONNE CH
ANCE-
7569 LET au=0
7570 FOR f=1 TO 6
7571 FOR x=0 TO 30
7572 LET n$=n$+"■"
7573 BEEP .05,0: PRINT AT n+3,x
;q$(n+1)(x+1)
7574 NEXT x: NEXT f: PAUSE 0: CL
S
7575 IF au=1 THEN GO TO 7585
7576 LET y$(1)="
LES DIREC
TIONS
7577 LET y$(2)="
<--- S
"
7578 LET y$(3)="
6: EN BAS ---
7579 LET y$(4)="
O: POING
7580 LET y$(5)="
P: POING
7581 LET y$(6)="
BREAK : RETO
UR AU TITRE
7582 LET y$(7)="
APPUYER S
UR ENTER "
7583 LET au=1: GO TO 7570
7585 PAPER 5: PAPER 6: INK 0
7590 RETURN
7600 REM
7650 REM AFFICHAGE DU TEMPS
7660 REM ET DES ROUNDS
7680 REM
8500 PRINT AT 0,0;"0.00"
8505 BEEP .25,0: BEEP .25,0
8510 IF lovus=s1 THEN LET round
=round +1: GO TO 6500
8520 PRINT AT 21,8;"Ket pour le
prochain round ";round ;" INK 4; PAPER
0;A$;2,"";AT 19,24;"";
a1 TO 4
8525 LET v=v-(v>2): LET x=x-(x>7
)
8530 PRINT AT w1,x1;" ";AT w1+1
,x1;" ";AT w1+2,x1;" ";INK 2;A
T w1,x1;"■";PAPER 0;AT w1+1,x1;"■
";AT w1+2,x1;"■": LET v1=v:
LET x1=x
8535 LET f=f+(f<(17): LET g=g+(g<
23)
8540 PRINT AT (1,9);" ";AT (1+1
,9);" ";AT (1+2,9);" ";AT f,g;"■
";PAPER 7;AT f+1,g+1;"■";PAP
ER 6;AT f+2,g+1;"■": LET f1=f:
LET g1=g
8542 IF ATTR (2,7)=50 THEN IF AT
TR (19,24)=48 THEN GO SUB 9550:
FOR f=1 TO 3: PRINT AT v+1,x+1;
" ": NEXT f: PRINT AT 21,0;"
" : GO
TO 62
8545 BEEP .1,-20: NEXT i
9000 REM
9001 REM ACCEPT & BEETHOVEEN
9002 REM INTERRPETE PAR Cyril
9003 REM lettre a Elise
9004 REM
9005 RESTORE 9017
9009 FOR f=1 TO 3
9010 FOR f1=1 TO 2
9012 FOR f2=1 TO 6: LET d=.6
9017 READ a
9020 READ g,s
9025 NEXT f
9030 DATA 16,15,16,15,16
9032 DATA 11,14,12,9,-8,-3,0,4,9
,11
9034 DATA 4,0,11,0,-8,-3,4
9035 DATA 4,0,11,0,-8,-3,4
9036 DATA 11,14,12,9,-8,-3,0,4,9
,11
9040 DATA 4,0,11,0,-8,-3,4
9042 DATA 12,12,12,12
9050 RETURN
9500 PAPER 6: BORDER 5: INK 0: C
LS
9501 REM
9502 REM AFFICHAGE DU RING
9503 REM
9504 FOR f=0 TO 7 STEP 2:
PLOT 55+f,15+f: DRAW 0,145+2*f
: DRAW 145+2*f,0: DRAW 0,-2*f-145
: DRAW -2*f-145,0
9510 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT 1,
6;"■";AT 1,26;"■";AT 20,6;"■";AT
20,26;"■"
9520 INK 0
9525 PRINT AT 4,0;"■";AT 4,26;b$
9530 PRINT AT 6,0: INK 2;"POINTS
";AT 6,26;"POINTS": INK 3
AT 19,0;"ROUND";AT 19,27;"TIME"
9540 PRINT AT 8,0;s1;AT 8,26;s2
9545 RETURN
9550 FOR f=1 TO 4: LET X1=9: RESTOR
E 9560
9555 FOR f=1 TO 4: READ Y,x
9560 DATA 0,1,-1,2,-2,3,-3,4,-4,5
9570 FOR f1=1 TO 10: PRINT AT Y,
X1;"■";AT Y+1,X1;"■";AT Y1+X,X1
;"■": PAPER 5;AT Y1+X+1,X1;"■"
round
9575 BEEP .06,-45
9580 IF f=12 THEN FOR o=28 TO 35
: PRINT AT o,0;"■": NEXT o: FOR
o 20: NEXT o: FOR o=35 TO 25 STE
P -1: BEEP .005,o: NEXT o
9590 PRINT AT Y1,X1;"■";AT Y1+1,
X1;"■";AT Y1+2,X1;"■"
9600 LET y1=y1+y: LET x1=x1+x: N
EXT f: NEXT
9610 RETURN
9615 REM
9620 REM CHARACTERES GRAPHIQUES
9630 REM
9640 RESTORE 9622: LET f=0: LET
g=255: FOR Y=USR "a" TO USR "l"+
7: READ f: POKE Y,g: NEXT Y
9622 DATA 6,63,127,9,0,252,254,2
54,254,0,F,F,F,F,F,F,F,F,254,254,
254,254,F,F
9624 DATA 6,63,127,9,0,129,129,1
29,129,0,252,252,252,252,63,63,63
,63,F,F,F,F,F,F,F,F
9626 DATA 6,63,127,9,0,254,254,2
54,254,0,F,F,F,F,F,F,F,F,127,127,
127,127,63,63,63,63
9628 DATA 6,63,127,9,0,195,195,1
95,195,0,60,60,60,60,24,24,24,24,
195,195,40,40,40,40,195,195
9630 DATA 6,63,127,9,0,131,131,1
31,131,0,252,252,240,240,224,224,
240,240,248,248,128,128,128,128,
9650 DATA 6,56,120,248,240,240,24
0,248,120,56,63,127,255,255,255,6
3,126,124,248,240,240,120,56
9700 REM
9705 REM
9710 REM
9712 REM
9715 REM
9720 REM
9725 REM
9730 REM
9735 REM
9740 REM
9745 REM
9750 REM
9755 REM
9760 REM
9765 REM
9770 REM
9775 REM
9780 REM
9785 REM
9790 REM
9795 REM
9800 REM
9805 REM
9810 REM
9815 REM
9820 REM
9825 REM
9830 REM
9835 REM
9840 REM
9845 REM
9850 REM
9855 REM
9860 REM
9865 REM
9870 REM
9875 REM
9880 REM
9885 REM
9890 REM
9895 REM
9900 REM
9905 REM
9910 REM
9915 REM
9920 REM
9925 REM
9930 REM
9935 REM
9940 REM
9945 REM
9950 REM
9955 REM
9960 REM
9965 REM
9970 REM
9975 REM
9980 REM
9985 REM
9990 REM
9995 REM
9999 REM
9999 REM
9999
```

Bulletin d'abonnement page 66

OLYMPIADES

ATTENTION MESDAMES ET MESSIEURS, DANS 3 MINUTES NOUS ALLONS ASSISTER AU FORMIDABLE EXPLOIT DE STEEVE MAC O'HARA CHAMPION OLYMPIQUE TOUTES CATÉGORIES DE SEINE ET MARNE AUX POIDS ET HALTÈRES

CLAC CLAC CLAC

CLILA CLOC CLAC

OKAY MAC, C'EST À TOI, DONC N'OUBLIE PAS CE QUE JE T'AI DIT. BIEN RESPIRER AVANT LE MOUVEMENT PUIS BLOQUER TON SOUFFLE PENDANT VINGT MINUTES

JE... JE MEURS D'ANGOISSE HARRY, POURTANT ÇA FAIT PLUS DE SIX MOIS QUE JE M'ENTRAÎNE ET QUE JE BOIS ÉVIAN ET QUE JE

LAISSE FOUTRE! MAC, C'EST PAS MAINTENANT QUE TU VAS TE DÉGONFLER! NE PENSE PLUS QU'À HEBDOGICIEL ET FONCE MERDE!

OUI C'EST VRAI T'AS RAISON!

MAIS BIEN SÛR MMMAIS BIEN SÛÛÛR

TU PUES ROUS LES ANSELLES!

BORTAYE JE BOIS ET FUMME

SHOUT

SHT

SHHNT

SHHNT

CHH

SHHUT

GONG

VOUS ÊTES PRÊT STEEVE MAC O'HARA?

J'SUIS PRÊT

OKAY QUAND VOUS VOULEZ

OKAY MAN

HIGN

GNNN...

OUL...

GGNIIIL

ME... ME... ME CONCENTRER SUR L'EFFORT. HIIGNNNAA NE PENSER À RIEN...

OUG... OUG... ENCORE... MON DIEU... C'EST... C'EST DUR... ENCORE UN PETIT EFFORT

HHAGN

BAM

WÉÉÉY!!

MERCI MERCI

ALLEZ, À LA DOUCHE MAC, EH BEN, TU VOIS BIEN QUE QUAND TU VEUX TU PEUX

OUI MAIS VERS LA FIN J'AI FAILLI FLANCHER

BDIKA 4.85