M-1815-98-10F.

HEBDOGICIEL

N° 98

Le premier hebdomadaire qui rentre de vacances fatigué.

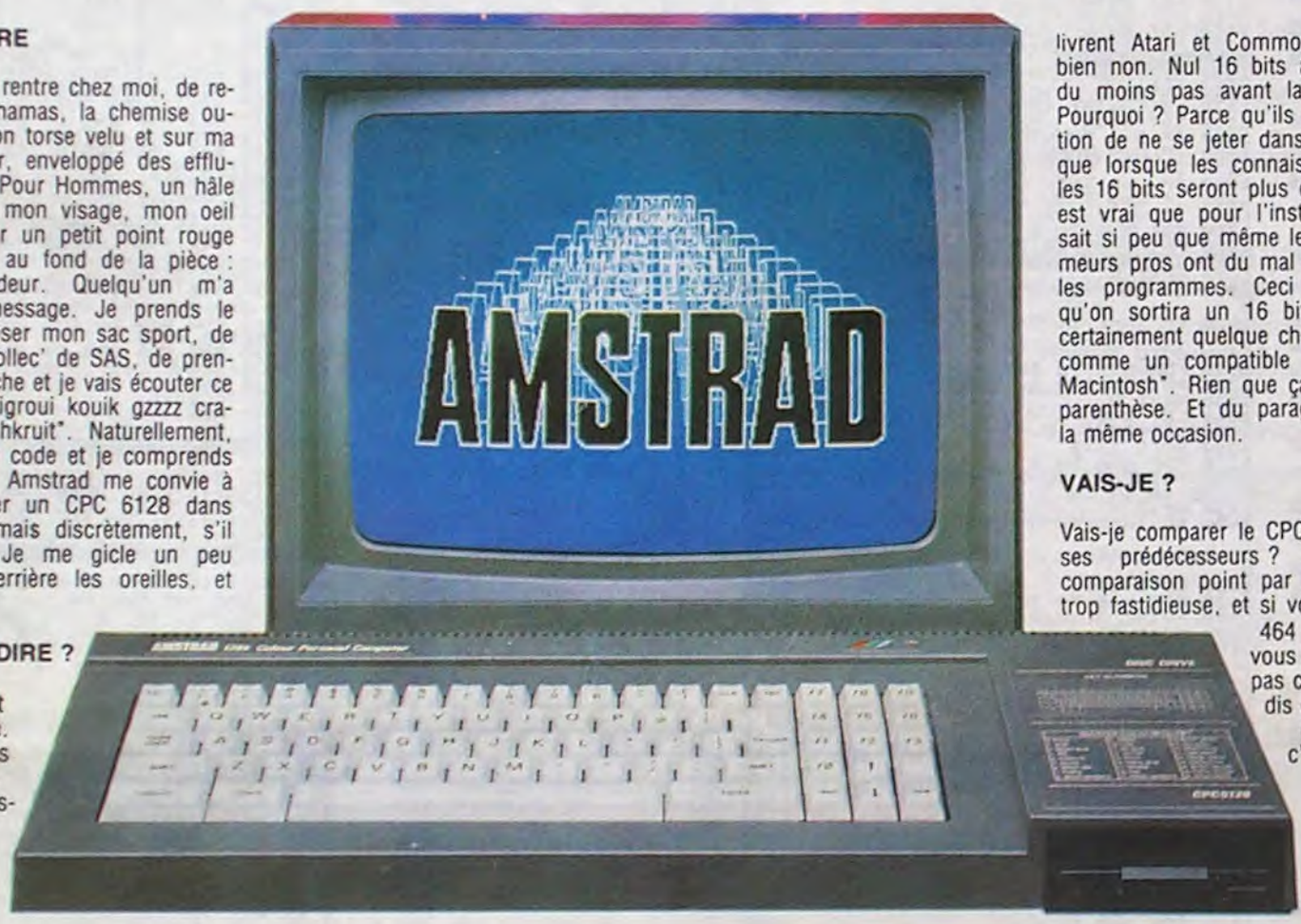
10 F

30 Août 1985 Allemagne 3,50DM - Belgique 77Frs - Canada 2,50$ - Luxembourg 74Frs - Suisse 3,30Fr

ISSN-0760-6125

AMSTRAD CPC 6128 : PETIT, MAIS COSTAUD !

En grand secret, pendant les vacances, Amstrad met en place le CPC 6128. Encore un 128 Ko 8 bits. Mais...



L'AVENTURE

Alors que je rentre chez moi, de retour des Bahamas, la chemise ouverte sur mon torse velu et sur ma chaîne en or, enveloppé des effluves de Brut Pour Hommes, un hâle avenant sur mon visage, mon oeil est attiré par un petit point rouge qui clignote au fond de la pièce : mon répondeur. Quelqu'un m'a laissé un message. Je prends le temps de poser mon sac sport, de ranger ma collec' de SAS, de prendre une douche et je vais écouter ce message. "Zigroui kouik gzzzz crapok bleuh shkruit". Naturellement, j'ai la clé du code et je comprends sans peine : Amstrad me convie à aller chercher un CPC 6128 dans son stock, mais discrètement, s'il vous plaît. Je me gicle un peu d'Antaeus derrière les oreilles, et c'est parti.

CAISSE A DIRE ?

Je suis plutôt impressionné. Certes, j'avais vu beaucoup de gens entassés sur les plages des Bahamas (d'où je reviens), beaucoup de flacons d'après-rasage Action Pour Hommes dans les supermarchés, beaucoup de "Brigade mondaine" chez mon libraire, mais cet accumoncellement-là, il faut le voir. Sur six ou sept mètres de haut, des Amstrad, tous plus 6128 les uns que les autres. Et ça représente une sacrée surface. Un peu plus loin, des moniteurs couleurs; plus loin encore, des monochromes.
Je m'embusque derrière la première pile. J'avise un petit caillou par terre, m'en empare et le lance en direction des voix que je viens de percevoir. J'ai lu ça dans le dernier SAS. Aussitôt, l'action se précipite : un colosse se retourne brusquement, s'avance vers moi l'air menaçant. Comme je ne suis pas armé, je lui donne mon bon de retrait qu'il regarde d'un oeil distrait. Il me fait signe de prendre une des caisses du tas. Ouf. Je m'en suis tiré sans mal.

LE RETOUR S'ETANT EFFECTUE SANS ENCOMBRES...

...J'arrive chez moi sans problème . Là, je branche la machine sans plus attendre, et quelle n'est pas ma surprise de constater qu'en tapant PRINT FRE (0), j'obtiens la même quantité de mémoire utilisateur que sur les deux précédents modèles, le CPC 464 et le CPC 664. N'y a-t-il pas 128 Ko ? Si, mais comme sur les autres 128 Ko du marché, ils ne sont pas accessibles directement... Ah bon, je suis un peu déçu, j'attendais mieux de la part d'Amstrad. Pouvoir faire un programme basic de 100 Ko, par exemple, mais non, ce n'est pas possible. Tant pis.
J'en profite pour faire une parenthèse. Connaissant la faculté d'Amstrad de mettre les pieds dans le plat pour manger les marrons que quelqu'un d'autre a retiré du feu en se relevant la nuit pour se taper le cul par terre, je me suis dit, avec toute la logique qui me caractérise : "mais, cher moi, ne penses-tu pas qu'Amstrad va taper dans le 16 bits, vu la guerre que se livrent Atari et Commodore ?" Eh bien non. Nul 16 bits à l'horizon, du moins pas avant la fin 1986. Pourquoi ? Parce qu'ils ont l'intention de ne se jeter dans la bagarre que lorsque les connaissances sur les 16 bits seront plus étendues. Il est vrai que pour l'instant, on en sait si peu que même les programmeurs pros ont du mal à optimiser les programmes. Ceci dit, "lorsqu'on sortira un 16 bits, ce sera certainement quelque chose de fort, comme un compatible IBM PC et Macintosh". Rien que ça. Fin de la parenthèse. Et du paragraphe, par la même occasion.

VAIS-JE ?

Vais-je comparer le CPC 6128 avec ses prédécesseurs ? Non. Une comparaison point par point serait trop fastidieuse, et si vous avez un 464 ou un 664, vous n'achèterez pas celui-ci; tandis que si vous n'avez rien, c'est le 6128 que vous prendrez. Donc, attaquons bille en tête sur les caractéristiques, avec un chapitre intitulé "les caractéristiques".

LE LOOK

Ah ben non, c'est le look. J'avais oublié ça. C'est pourtant vrai qu'il ne ressemble pas aux deux autres (zut, j'ai craqué). Enfin, si, mais pas vraiment. Disons qu'il ressemble un peu plus au 664 qu'au 464. Les touches sont groupées. Pas de pavé numérique déporté, pas de flèches de curseur en haut à droite, tout est réuni. C'est un peu gênant au début, on passe trois minutes lorsqu'on valide une ligne à taper crochet droit - del-crochet gauche - del - f4 - del - shift - del - ah non, fallait pas faire del - on retape le dernier caractère - puis return - zut, je l'ai loupé-del, etc... Ceci dit, on s'habitue en peu de temps. Pas de couleur sur ce clavier, la sobriété et le look pro du gris clair.
A droite, le lecteur de disquettes. Pas de version cassette pour le 128 Ko. Extra-plat, comme sur le 664. Dessus, deux sérigraphies viennent rappeler l'ordre des couleurs, et le code des touches. Les couleurs, vous les connaissez : il y en a 24. Rien de nouveau de ce côté-là. La touche Copy (utilisée par l'éditeur) est située à gauche de la barre d'espace, au lieu d'être au milieu des 4 flèches du curseur.
Je ne sais pas si ça fait partie du look, mais en tout cas, il existe une version couleur, une monochrome et une avec un boîtier permettant de raccorder n'importe quel téléviseur péritel. Ce qui rajoute des fils, ce serait dommage, le fait de n'en avoir qu'un (le secteur) est bien agréable.

LES CARACTERISTIQUES

Voilà qui me rassure, j'ai seulement inversé les paragraphes. Les caractéristiques, donc : équipé d'un processeur Z80, à l'instar de ses petits frères, il possède en outre 128 Ko de Ram dont pour l'instant vous ne soupçonnez pas l'utilité. Moi oui, j'étais là aux répétitions : je vais tout vous dire.
On peut considérer que deux "bancs" de 64 Ko coexistent dans la machine (il y a, en plus, 48 Ko de Rom comprenant le basic et le Dos). Chaque banc est divisé en 4 "blocs" de 16 Ko chacun. En fait, il suffit pour se servir des 64 Ko supplémentaires d'indiquer au Z80 qu'il s'agit d'un périphérique. Dès lors, il va effectuer des sauvegardes sur un disque virtuel (qui n'est autre que la Ram), ce qui présente l'avantage d'être incontestablement plus rapide.
Ce qui m'amène à dire que lorsque j'ai ouvert mon paquet, tout à l'heure, outre un mode d'emploi en français énorme et bien fait, j'ai trouvé deux disquettes (au format trois pouces, bien sûr) qui contiennent deux versions du CP/M et deux du Logo, plus des utilitaires. Attendez, je vais clarifier.

Suite page 17

***DEULIGNEURS** les fainéants sont en page 17 .*

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général !
Lire page 15

AH BEN CHAT ALORS !

Eric LECHAT empoche les 2 briques du concours mensuel. De quoi se payer son poids en Ron-Ron. Miaou.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 16

INFO-BD

L'actualité de la BD et pépé Gotlib sont en page 12

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.

POKER 2000

ZX 81

Ou comment assouvir sans trop de risques, sa passion dévorante pour le jeu de poker.

Frédéric BERNARD

Mode d'emploi :
Les règles détaillées sont incluses.

```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERS EN VIDEO INVERSEE.

LIGNES.          CARACTERES:


 200...  BERNARD FREDERIC
 250...REGLES DU JEU DE POKER
 260...IL SE COMPOSE DE 52 CART
       ES ET
 270...D UN JOKER
 280... LE POT DE DEPART EST DE
       250
 290...PTS ET LA MISE EST DE 50
       PTS
 300...MAXIMUM.MAIS,ATTENTION..
       LES
 310...GAINS SONT EN FONCTION D
       E LA
 320...MISE. ..**)
 350... CINQ CARTES SONT TREES
       AU
 360... PREMIER TOUR. VOUS POUV
       EZ A
 370... L AIDE DU CURSEUR CHANG
       ER
 380...  CELLES QUE VOUS VOULEZ
       MAIS
 390...UNE CARTES..PASSEE..NE P
       EUT
 400...ETRE REPRISE ..A VOUS DE
       BIEN
 410...REFLECHIR...   BONNE CHA
       NCE
 470...LES    POINTS
 480...LA PAIRE..5 POINTS
 490...LES 2 PAIRES..10 POINTS
 500...LE BRELAN..15 POINTS
 510...LA SUITE..20 POINTS
 520...LA COULEUR..35 POINTS
 530...LE FULL..40 POINTS
 540...LE CARRE..50 POINTS
 550...LA QUINTE FLUSH..75 POIN
       TS
 630...TOUR..MISE..POINTS
 760...TOUR
 770...TOURS
 790...TIRAGE DES CARTES.SURPRI
       SE?
 810...*****
 840...*****
 870...*****
 900...*****
 910...*****
 950...  MISEZ PUIS  NEULINE
1000...P
1030...POINTS
1140...CARTES EN MAINS ...DECIS
       ION
1260...C.. CARTE NR  1  GARDEE
       (O/N)
1320...*****
1350...C..2
1440...*****
1500...C..3
1550...*****
1620...C..4
1650...*****
1740...C..5
1800...*****
1840...VOUS AVEZ GARDE LES BONN
       ES?
2470...PATIENTEZ QUELQUES SECON
       DES
2530...ET MAINTENANT QUOI DE NE
       UF?
2610...JOKER
2620...  AS
2630... ROI
2640... DAME
2650...VALET
2660... 10
2670... 9
2680... 8
2690... 7
2900... 6
2910... 5
2920... 4
2930... 3
2940... 2
3160...PATIENTEZ QUELQUES SECON
       DES
3730...JE NE PEUX ALLER PLUS VI
       TE
3970...C EST MAIGRE..GARDEZ ESP
       OIR
3980...PAS GRAND CHOSE A CE TOU
       R..
3990...VOUS POUVEZ FAIRE MIEUX.
       ...
4000...VOUS NE VOUS ETES PAS FO
       ULE
4010...CE N EST PAS LA GLOIRE..
       ...
4020...CE N EST PAS ENCORE EXTR
       A..
4030...C EST PAS MAL...PERSEVER
       EZ.
4040...IL Y A BEAUCOUP MIEUX...
4050...BRAVO.....CONTINUEZ AIN
       SI.
4060...BIEN JOUE.MAIS NE REVEZ
       PAS
4070...PAS FACILE A OBTENIR.MEI
       N ?
4080...BRAVO POUR CET EXPLOIT..
4090...PRESQUE LE JEU SUPREME..
       .
4100...AU SOMMET DE VOTRE CHANC
       E
4110...QUEL DOMMAGE.VOUS PERDEZ
       ...
4170...POINTS
4190...UN AUTRE TOUR ? (O/N)
4230...VOUS AVEZ PEUR DE PERDRE
       ...?
4250...VOUS AVEZ PERDU ...
```

```
 10 REM [redacted]
 20 REM [redacted]
 30 REM [redacted]
 40 REM [redacted]
 50 REM [redacted]
 60 REM [redacted]
 70 REM [redacted]
 80 REM [redacted]
 90 REM [redacted]
100 REM [redacted]
110 REM [redacted]
120 REM [redacted]
130 PRINT AT 0,0;"[redacted]
140 FOR N=1 TO 20
150 PRINT AT N,0;"[redacted]
160 NEXT N
170 PRINT AT 21,0;"[redacted]
180 PRINT AT 4,3;"[redacted]
190 FOR N=0 TO 100
200 PRINT AT 20,10;" BERNARD FR
EDERIC ";AT 20,10;"[redacted]
210 NEXT N
220 FOR N=1 TO 20
230 PRINT AT N,1;"[redacted]
240 NEXT N
250 PRINT AT 3,5;"[redacted]
260 PRINT AT 5,1;"[redacted]
270 PRINT AT 8,1;"[redacted]
280 PRINT AT 10,1;"[redacted]
290 PRINT AT 12,1;"[redacted]
300 PRINT AT 14,1;"[redacted]
310 PRINT AT 16,1;"[redacted]
320 PRINT AT 18,1;"[redacted]";AT 20
,27;"[redacted]
330 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 350
340 GOTO 330
350 PRINT AT 6,1;"[redacted]
360 PRINT AT 8,1;"[redacted]
370 PRINT AT 10,1;"[redacted]
380 PRINT AT 12,1;"[redacted]
390 PRINT AT 14,1;"[redacted]
400 PRINT AT 16,1;"[redacted]
410 PRINT AT 18,1;"[redacted]
420 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 440
430 GOTO 420
440 FOR N=6 TO 18
450 PRINT AT N,1;"[redacted]
460 NEXT N
470 PRINT AT 6,9;"[redacted]
480 PRINT AT 9,2;"[redacted]
490 PRINT AT 10,2;"[redacted]
500 PRINT AT 11,2;"[redacted]
510 PRINT AT 12,2;"[redacted]
520 PRINT AT 13,2;"[redacted]
530 PRINT AT 14,2;"[redacted]
540 PRINT AT 15,2;"[redacted]
550 PRINT AT 16,2;"[redacted]
560 PRINT AT 17,2;"[redacted]
570 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 590
580 GOTO 570
590 FOR N=1 TO 20
600 PRINT AT N,1;"[redacted]
610 NEXT N
620 LET R=250
630 PRINT AT 2,3;"[redacted]";AT 2,10
;"[redacted]";AT 2,18;R;"[redacted]
640 PRINT AT 4,1;"[redacted]
650 FOR N=5 TO 13
660 PRINT AT N,1;"[redacted]
670 NEXT N
680 PRINT AT 14,1;"[redacted]
690 PRINT AT 15,1;"[redacted]
700 PRINT AT 16,3;"[redacted]
710 PRINT AT 17,1;"[redacted]
720 PRINT AT 18,1;"[redacted]
730 PRINT AT 19,2;"[redacted]
740 LET TR=0
750 LET TR=TR+1
760 IF TR<2 THEN PRINT AT 2,2;T
R;"[redacted]
770 IF TR>1 THEN PRINT AT 2,2;T
R;"[redacted]
780 PRINT AT 2,14;"[redacted]
790 PRINT AT 19,2;"[redacted]
800 LET N=5
810 PRINT AT N,1;"[redacted]
840 PRINT AT N,7;"[redacted]
870 PRINT AT N,13;"[redacted]
900 PRINT AT N,19;"[redacted]
910 PRINT AT N,25;"[redacted]
920 IF N=13 THEN GOTO 950
930 LET N=N+1
940 GOTO 810
950 PRINT AT 19,2;"[redacted]
960 INPUT M
970 IF M>R THEN GOTO 960
980 IF M>50 THEN GOTO 960
990 IF M=0 THEN GOTO 960
1000 PRINT AT 2,14;M;"[redacted]
1010 LET R=R-M
1020 PRINT AT 2,18;"[redacted]
1030 PRINT AT 2,18;R;"[redacted]
1040 LET U=0
1050 LET O=0
1060 LET S=1
1070 LET T=1
1080 LET W=1
1090 LET AA=0
1100 LET AC=0
1110 LET AE=0
1120 LET AG=0
1130 LET AI=0
1140 PRINT AT 19,2;"[redacted]
1150 LET P=0
1160 LET Q=0
1170 LET A=INT (RND*4)
1180 LET B=INT (RND*14)
1190 IF S=1 THEN GOTO 1860
1200 IF W=6 THEN GOTO 1900
1210 IF W=7 THEN GOTO 2000
1220 IF W=8 THEN GOTO 2130
1230 IF W=9 THEN GOTO 2260
1240 IF W=10 THEN GOTO 2380
1250 FOR N=0 TO 2
1260 PRINT AT 16,3;"[redacted]";AT 19,2;"
[redacted]
1270 NEXT N
1280 IF INKEY$="N" THEN GOTO 131
0
1290 IF INKEY$="O" THEN GOTO 358
0
1300 GOTO 1280
1310 FOR N=5 TO 13
1320 PRINT AT N,1;"[redacted]
1330 NEXT N
1340 LET W=6
1350 LET AA=1
1360 GOTO 1170
1370 FOR N=0 TO 2
1380 PRINT AT 16,3;" ";AT 16,9;"
[redacted]";AT 19,13;"[redacted]
1390 NEXT N
1400 IF INKEY$="N" THEN GOTO 143
0
1410 IF INKEY$="O" THEN GOTO 361
0
1420 GOTO 1400
1430 FOR N=5 TO 13
1440 PRINT AT N,7;"[redacted]
1450 NEXT N
1460 LET W=7
1470 LET AC=1
1480 GOTO 1170
1490 FOR N=0 TO 2
1500 PRINT AT 16,9;" ";AT 16,15;
"[redacted]";AT 19,13;"[redacted]
1510 NEXT N
1520 IF INKEY$="N" THEN GOTO 155
0
1530 IF INKEY$="O" THEN GOTO 364
0
1540 GOTO 1520
1550 FOR N=5 TO 13
1560 PRINT AT N,13;"[redacted]
1570 NEXT N
1580 LET W=8
1590 LET AE=1
1600 GOTO 1170
1610 FOR N=0 TO 2
1620 PRINT AT 16,15;" ";AT 16,21
;"[redacted]";AT 19,13;"[redacted]
1630 NEXT N
1640 IF INKEY$="N" THEN GOTO 167
0
1650 IF INKEY$="O" THEN GOTO 367
0
1660 GOTO 1640
1670 FOR N=5 TO 13
1680 PRINT AT N,19;"[redacted]
1690 NEXT N
1700 LET W=9
1710 LET AG=1
1720 GOTO 1170
1730 FOR N=0 TO 2
1740 PRINT AT 16,21;" ";AT 16,27
;"[redacted]";AT 19,13;"[redacted]
1750 NEXT N
1760 IF INKEY$="N" THEN GOTO 179
0
1770 IF INKEY$="O" THEN GOTO 252
0
1780 GOTO 1760
1790 FOR N=5 TO 13
1800 PRINT AT N,25;"[redacted]
1810 NEXT N
1820 LET W=10
1830 LET AI=1
1840 PRINT AT 16,27;" ";AT 19,2;
"[redacted]
1850 GOTO 1170
1860 IF T=2 THEN GOTO 2000
1870 IF T=3 THEN GOTO 2130
1880 IF T=4 THEN GOTO 2260
1890 IF T=5 THEN GOTO 2380
1900 LET C=A
1910 LET D=B
1920 LET A=C
1930 LET B=D
1940 IF W=13 THEN RETURN
1950 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 THEN GOSUB 2550
1960 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 THEN GOTO 1370
1970 IF AA=1 THEN GOSUB 2570
1980 IF W=11 THEN GOTO 2020
1990 IF S=1 THEN GOTO 2570
2000 LET E=A
2010 LET F=B
2020 LET A=E
2030 LET B=F
2040 IF W=14 THEN RETURN
2050 IF D=0 AND F=0 THEN GOTO 11
70
2060 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 THEN GOSUB 255
0
2070 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 THEN GOTO 1490
2080 IF AC=1 THEN GOSUB 2610
2090 IF W=11 THEN GOTO 2150
2100 IF C=E AND D=F THEN GOTO 11
70
2110 IF S=1 THEN GOTO 2610
2120 GOTO 1490
2130 LET G=A
2140 LET H=B
2150 LET A=G
2160 LET B=H
2170 IF W=15 THEN RETURN
2180 IF D=0 AND H=0 OR F=0 AND H
=0 THEN GOTO 1170
2190 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 OR S=2 AND W=8
 THEN GOSUB 2550
2200 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 OR S=2 AND W=8
 THEN GOTO 1610
2210 IF AE=1 THEN GOSUB 2630
2220 IF W=11 THEN GOTO 2280
2230 IF C=G AND D=H OR E=G AND F
=H THEN GOTO 1170
2240 IF S=1 THEN GOTO 2630
2250 GOTO 1610
2260 LET I=A
2270 LET J=B
2280 LET A=I
2290 LET B=J
2300 IF W=16 THEN RETURN
2310 IF D=0 AND J=0 OR F=0 AND J
=0 OR H=0 AND J=0 THEN GOTO 1170
2320 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 OR S=2 AND W=8
 OR S=2 AND W=9 THEN GOSUB 2550
2330 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 OR S=2 AND W=8
 OR S=2 AND W=9 THEN GOTO 1730
2340 IF AG=1 THEN GOSUB 2650
2350 IF W=11 THEN GOTO 2400
2360 IF C=I AND D=J OR E=I AND F
=J OR G=I AND H=J THEN GOTO 1170
2370 IF S=1 THEN GOTO 2650
2380 LET K=A
2390 LET L=B
2400 LET A=K
2410 LET B=L
2420 IF W=17 THEN RETURN
2430 IF D=0 AND L=0 OR F=0 AND L
=0 OR H=0 AND L=0 OR J=0 AND L=0
 THEN GOTO 1170
2440 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 OR S=2 AND W=8
 OR S=2 AND W=9 OR S=2 AND W=10
THEN GOSUB 2550
2450 IF S=2 AND W=1 OR S=2 AND W
=6 OR S=2 AND W=7 OR S=2 AND W=8
 OR S=2 AND W=9 OR S=2 AND W=10
THEN GOTO 2520
2460 IF AI=1 THEN GOSUB 2670
2470 IF W=11 THEN PRINT AT 19,2;
"[redacted]
2480 IF W=11 THEN LET W=12
2490 IF W=12 THEN GOTO 3270
2500 IF S=1 THEN GOSUB 2550
2510 IF S=1 THEN GOTO 2670
2520 LET W=11
2530 PRINT AT 16,27;" ";AT 19,2;
"[redacted]
2540 GOTO 1920
2550 IF C=E AND D=F OR C=G AND D
=H OR C=I AND D=J OR C=K AND D=L
 OR E=G AND F=H OR E=I AND F=J O
R E=K AND F=L OR G=I AND H=J OR
G=K AND H=L OR I=K AND J=L THEN
GOTO 1170
2560 RETURN
2570 LET X=4
2580 LET Y=6
2590 LET Z=1
2600 GOTO 2690
2610 LET Z=7
2620 GOTO 2950
2630 LET Z=13
2640 GOTO 2950
2650 LET Z=19
2660 GOTO 2950
2670 LET Z=25
2680 GOTO 2950
2690 LET A$="[redacted]"
2700 LET B$="[redacted]"
2710 LET C$="[redacted]"
2720 LET D$="[redacted]"
2730 LET E$="[redacted]"
2740 LET F$="[redacted]"
2750 LET G$="[redacted]"
```

Suite page 4

RITON LE MINEUR

HECTOR

Aventures ascensionnelles d'un pauvre mineur, victime de la fièvre de l'or.

Patrick CHERVET

Mode d'emploi: Les règles détaillées sont incluses.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
10 '*********************
20 '*                   *
30 '*  HENRI LE MINEUR  *
40 '*PAR CHERVET PATRICK*
50 '*                   *
60 '*      3/1985       *
70 '*********************
80 'IL EST CONSEILLE DE SUPPRIMER
90 '          LES REM
100 plot0,230,240,230,0
110 cls
120 ifVI=0andNI=0thengosub710
130 ifVI=0thenVI=3
140 gosub1250:'* PRESENTATION DU JEU *
150 A=192:O=190:OO=40:PP=108:P=190:E=30:EE=112:S=80
:Z=180:SS=155:ZZ=155:W=20:WW=210:gosub1000:OXY=100
160 color0,3,2,4:ifNI=1andVI=0thenVI=3:goto170:else
ifVI=0thengosub710:VI=3
170 bright1
180 '*** dessin 1ere etape ***
190 plot0,20,60,5,2:plot0,15,60,15,1:plot80,20,20,5
,2:plot80,15,20,15,1:plot120,20,60,20,1:plot120,20,6
0,5,2:plot200,20,40,5,2:plot200,15,40,15,1:plot60,10
,20,10,3:plot100,10,20,10,3:plot180,10,20,10,3
200 output"SC:",20,227,1:gosub990:ifVI=3thenforI=18
0to220step20:outputchr$(192),I,230,2:next:plot160,22
0,80,10,0:elseifVI=2thenforI=180to200step20:outputch
r$(192),I,230,2:next:plot160,220,80,10,0:plot220,228
,2,10,1
210 ifVI=2thenplot217,226,8,2,1:elseifVI=1thenoutpu
tchr$(192),180,230,2:plot160,220,80,10,0:plot220,228
,2,10,1:plot217,226,8,2,1:plot200,228,2,10,1:plot197
,226,8,2,1
220 '*FIN DU TERRAIN DE JEU*
230 plot0,100,240,5,2:T=219:TT=20:K=75:plot100,100,
20,5,0:plot180,190,20,5,0:plot145,100,20,5,0:plot40,
100,20,5,0:gosub580:gosub670
240 plot0,190,60,5,2:plot80,190,40,5,2:plot140,190,
40,5,2:gosub540:plot180,190,20,5,0:plot200,145,40,5,
2:plot0,145,60,5,2:T=9:TT=100:K=40:gosub670:plot60,1
45,20,5,0:plot120,145,20,5,0:T=219:TT=145:K=40:gosub
670
250 outputchr$(192),20,40,3:X=20:Y=40
260 plot70,225,100,5,1:line0,230,240,230,2:line0,21
9,240,219,2
270 WX=185:WY=120
280 '* COMMANDES DU JEU *
290 gosub980:J=joy(0):gosub880:iffire(0)=0thengosub
810
300 outputchr$(200),WX,WY,1
310 ifX=WXandY=WYthentone100,100:SC=SC+10:gosub990:
outputchr$(200),WX,WY,0:outputchr$(A),X,Y,3:gosub490

320 OXY=OXY-0.25:ifOXY<=0thengoto1080:elseifOXY>0th
engosub690:goto330
330 ifSC>450andNI=0thenS$="***NIVEAU 2***":plot0,21
0,240,15,0:forI=2to70:outputS$,I-1,207,0:outputS$,I,
207,1:tone100,100:next:pause1:NI=1:VI=0:goto150
340 ifSC>800andNI=1thencls:goto1400
350 ifJ=2andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X+
5:A=192:ifX>210andY=40thenoutputchr$(197),0,00,0:got
o390:elseifX>210andY=165thengoto440:elseifpoint(X,Y-
21)<>2thenG=6:goto1020:elseifX>210thenX=210
360 ifJ=2andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,3:goto
290
370 ifJ=1andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X-
5:A=193:ifX=<20andY=120thengosub620:goto420:elseifX<
=20andY=210thenX=20:elseifX<20thenX=X+5:elseifpoint(
X,Y-21)<>2thenG=-6:goto1020
380 ifJ=1andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,3:goto
290
390 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=40thenA=195:X=X+5:outpu
tchr$(A),X,Y,3:forI=40to115step5:outputchr$(A),X,Y,0
:T=219:TT=20:K=75:gosub670:Y=Y+5:outputchr$(A),X,Y,3
:tone100,100:next:gosub600:outputchr$(A),X,Y,0:V=1
400 plot100,100,20,5,0:plot180,190,20,5,0
410 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=120thenA=193:outputchr$
(A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
420 ifJ=1andPO=0andMO=0andY=120thenA=195:X=10:outpu
tchr$(A),X,Y,3:forI=120to160step5:outputchr$(A),X,Y,
0:T=9:TT=100:K=40:gosub670:Y=Y+5:outputchr$(A),X,Y,3
:tone100,100:next:plot0,145,60,5,2:outputchr$(A),X,Y
,0:V=1:X=20
430 ifJ=1andPO=0andMO=0andY=165thenA=192:outputchr$
(A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
440 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=165thengosub630:A=195:X
=X+5:outputchr$(A),X,Y,3:forI=165to205step5:outputch
r$(A),X,Y,0:T=219:TT=145:K=40:gosub670:Y=Y+5:outputc
hr$(A),X,Y,3:tone100,100:next:gosub550:outputchr$(A)
,X,Y,0:V=1
450 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=210thenA=193:outputchr$
(A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
460 goto290
470 end
480 '* TIRAGE ALEATOIRE DE L'OR *
490 AZ=int(rnd(1,32)):ifAZ<=10thenWY=120:goto500:el
seifAZ<=20thenWY=165:goto500:elseWY=210
500 ifWY=120thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD<=10thenWX=in
t(rnd(3,4))*10:return:elseifRD<=20thenWX=int(rnd(6,1
0))*10:return:elseifRD<=30thenWX=int(rnd(12,14))*10:
return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(17,20))*10:return
510 ifWY=165thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD<=10thenWX=in
t(rnd(3,6))*10:return:elseifRD<=20thenWX=int(rnd(8,1
2))*10:return:elseifRD<=30thenWX=int(rnd(14,18))*10:
return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(20,21))*10:return
520 ifWY=210thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD<=10thenWX=in
t(rnd(3,6))*10:return:elseifRD<=20thenWX=int(rnd(8,1
2))*10:return:elseifRD<=30thenWX=int(rnd(14,18))*10:
return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(20,21))*10:return
```

Suite page 5

MEURTRE AU MANOIR VIC 20

Enquêteurs de salons et Maigret en pantoufles, prenez plaisir à la recherche de l'ignoble assassin.

Patrick DEBAUMARCHE

Mode d'emploi :
Nécessité de l'extension 16 Ko. Avant de taper ou de charger ces 2 programmes (qui s'enchaînent automatiquement), tapez en mode direct :
POKE 642,30 :POKE 0,108 :POKE 1,0 :POKE 2,192 :SYS0
Pour le reste, c'est un cluedo.

```
0 REM MEUTRE AU MANOIR
1 REM PROG.1(INITIALISATION)
2 REM POUR VIC-20+16K
3 REM PATRICK DEBAUMARCHE
4 REM
5 REM REDEFINITION DES LETTRES
6 REM
8 FORI=6144TO7679:POKEI,PEEK(I+266
24):NEXT
9 FORI=6992TO7104:READA:POKEI,A:NE
XT
10 FORI=6152TO6359:READA:POKEI,A:N
EXT
11 FORI=6528TO6606:READA:POKEI,A:N
EXT
12 GOTO200
20 DATA0,0,0,0,0,0,0,24,48,48,252,
48,48,48,54,28
25 DATA0,60,126,231,255,224,126,60
,0,60,126,231,195,231,126,60
30 DATA0,56,24,24,24,24,24,60,0,22
0,246,224,192,192,192,192
35 DATA0,102,102,102,102,102,102,6
0,0,60,6,6,62,102,102,61
40 DATA0,220,246,230,198,198,198,1
98
45 DATA0,0,0,0,0,0,6,7,0,0,0,0,0,0
,6,14,6,6,6,6,6,6,6,6
50 DATA246,102,102,6,6,6,6,6,0,0,0
,0,0,0,0,48
55 DATA0,124,198,198,254,198,198,1
98,0,254,198,198,252,198,198,254
60 DATA0,124,192,192,192,192,192,1
24,0,252,198,198,198,198,198,252
65 DATA0,254,192,192,248,192,192,2
54,0,254,192,192,248,192,192,192
70 DATA0,124,192,192,204,198,198,1
24,0,198,198,198,254,198,198,198
75 DATA0,60,24,24,24,24,24,60,0,14
,6,6,6,6,198,124
80 DATA0,198,204,216,240,216,204,1
98,0,192,192,192,192,192,198,252
85 DATA0,198,254,214,198,198,198,1
98,0,198,230,246,222,206,198,198
90 DATA0,124,198,198,198,198,198,1
24,0,252,198,198,252,192,192,192
95 DATA0,124,198,198,198,206,124,6
,0,252,198,198,252,216,204,198
100 DATA0,124,192,192,124,6,6,124,
0,126,24,24,24,24,24,24
105 DATA0,198,198,198,198,198,198,
124,0,198,198,198,198,198,108,56
110 DATA0,198,198,198,198,214,254,
198,0,198,108,56,16,56,108,198
115 DATA0,102,102,102,60,24,24,24,
0,254,12,24,48,96,192,254
120 DATA0,126,66,66,70,70,70,126,0
,12,4,12,12,12,12,12
125 DATA0,60,4,4,124,64,70,126,0,6
0,4,4,62,6,70,126
130 DATA0,66,66,66,126,6,6,6,0,124
,64,64,126,6,70,126
135 DATA0,124,64,64,126,70,70,126,
0,126,66,4,24,24,24,24
140 DATA0,60,36,36,126,102,102,126
,0,126,98,98,126,2,2,62
197 REM
198 REM PRESENTATION
199 REM
200 POKE36879,8:PRINT"■■";:POKE368
69,206
205 PRINT"■■■■■■HI ■■■ ■■■■■■
```

PLONGEON

TI99 BASIC ETENDU

De plats minables en plongeons spectaculaires, devenez l'idole des piscines.

Laurent SIMON

```
100 ! ******************
110 ! *    PLONGEON    *
120 ! ******************
130 ! *                *
140 ! *  SUR TI-99/4A  *
150 ! *  BASIC ETENDU  *
160 ! *LANSAY SUPER JET*
170 ! *                *
180 ! *(c)LAURENT SIMON*
190 ! * & HEBDOGICIEL  *
200 ! *                *
210 ! ******************
220 ROC=1166
230 CALL DESSIN
240 CALL MUSIQUE
250 CALL TITRE
260 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(7):: DISPL
AY AT(8,4):"VOULEZ VOUS LES REGLES"
270 ACCEPT AT(9,14)VALIDATE("OUIN")BEEP
SIZE(3):EP$
280 IF EP$="OUI" THEN CALL REGLES
290 CALL CLEAR :: CALL MUSIQUE
300 RANDOMIZE
310 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(2)
320 CALL SCREEN(5)
330 CALL CHAR(58,"0103070703010107")
340 CALL CHAR(59,"B0C0E0E0C08080E0")
350 CALL CHAR(60,"0F3F3F3F3F3F3F3F")
360 CALL CHAR(61,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
370 CALL CHAR(62,"F0FCFCFCFCFCFCFC")
380 CALL CHAR(63,"0000000000FFFFFF")
390 CALL CHAR(88,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
400 CALL CHAR(96,"000000000000FFFF")
410 CALL CHAR(97,"6C3E223E223E223E")
420 CALL CHAR(105,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
430 CALL CHAR(112,"FFFEFCF8F0E0C080")
440 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
450 CALL CHAR(136,"70607F607F607F60")
460 CALL CHAR(137,"1C0CFC0CFC0CFC0C")
470 CALL CHAR(121,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
480 CALL CHAR(128,"3036196C141209")
490 CALL CHAR(130,"0020261A4C370B08")
500 CALL CHAR(131,"04445132FEC00000")
510 CALL CHAR(134,"C3A5181818181818")
520 CALL CHAR(132,"00C32418183C5A42")
530 CALL CHAR(133,"001E3F3E7F3F00")
540 ! **************
550 ! *  COULEURS  *
560 ! **************
570 CALL COLOR(12,2,5)
580 CALL COLOR(11,2,5)
590 CALL COLOR(10,10,5)
600 CALL COLOR(9,15,5)
610 CALL COLOR(8,12,5)
620 CALL COLOR(5,15,5)
630 CALL COLOR(6,15,5)
640 CALL COLOR(7,15,5)
650 CALL COLOR(13,8,8)
660 CALL COLOR(14,16,2)
670 CALL COLOR(3,2,11)
680 CALL COLOR(4,2,11)
690 ! ************
700 ! *  DECORS  *
710 ! ************
720 CALL HCHAR(13,1,105,15)
730 CALL HCHAR(14,1,105,15)
740 CALL HCHAR(13,26,105,7)
750 CALL HCHAR(14,26,105,7)
760 CALL HCHAR(16,1,63,33)
770 CALL HCHAR(17,9,112)
780 CALL HCHAR(18,8,112)
790 CALL HCHAR(19,7,112)
800 CALL HCHAR(20,6,112)
810 CALL HCHAR(21,5,112)
820 CALL HCHAR(22,4,112)
830 CALL HCHAR(24,2,112)
840 CALL HCHAR(23,3,112)
850 Q=17 :: Q1=8
860 IF Q=24 THEN 900
870 CALL HCHAR(Q,1,61,Q1)
880 Q=Q+1 :: Q1=Q1-1
890 GOTO 860
900 CALL HCHAR(17,26,96,7)
910 IF GL=1 THEN 1020
920 READ A,B,AS
930 IF A=32 THEN 1020
940 CALL HCHAR(A,B,AS)
950 GOTO 920
960 DATA 11,16,58,11,17,59,12,16,60,12,1
7,62
970 DATA 11,18,58,11,19,59,12,18,60,12,1
9,62
980 DATA 11,20,58,11,21,59,12,20,60,12,2
1,62
990 DATA 11,22,58,11,23,59,12,22,60,12,2
3,62
1000 DATA 11,24,58,11,25,59,12,24,60,12,
25,62
1010 DATA 32,32,32
1020 CALL HCHAR(13,16,88,10)
1030 CALL HCHAR(14,16,88,10)
1040 CALL HCHAR(15,1,61,32)
1050 CALL HCHAR(16,1,61,32)
1060 CALL HCHAR(16,11,136)
1070 CALL HCHAR(16,12,137)
1080 CALL HCHAR(16,30,136)
1090 CALL HCHAR(16,31,137)
1100 CALL HCHAR(24,1,61,32)
1110 DISPLAY AT(9,14):"  J U R Y"
1120 CALL SPRITE(#1,128,4,120,196)
1130 POT=0 :: VI=5 :: SCORE=0
1140 TE=0
1150 PT=0
1160 DISPLAY AT(2,2):"POINTS ";POT
1170 DISPLAY AT(2,17):"VIES ";VI
1180 DISPLAY AT(5,2):"RECORD ";ROC
1190 DISPLAY AT(5,17):"SCORE ";SCORE
1200 IF VI<=0 THEN 2070
1210 CALL KEY(0,K1,S1)
1220 IF TE=1 THEN 1260
1230 IF K1=32 THEN GOSUB 1340
1240 IF ET=1 THEN 1260
1250 GOTO 1210
1260 CALL KEY(0,K,S)
1270 IF K=83 THEN GOSUB 1490
1280 IF K=68 THEN GOSUB 1590
1290 IF K=88 THEN GOSUB 1700
1300 GOTO 1260
1310 ! **********
1320 ! *  SAUT  *
1330 ! **********
1340 IF TE=1 THEN 1480
1350 CALL SOUND(200,650,2)
1360 CALL SOUND(600,700,5)
1370 DI=120
1380 IF DI=9 THEN 1430
1390 GH=128
1400 CALL SPRITE(#1,GH,4,DI,196)
1410 DI=DI-3
1420 GOTO 1380
1430 CALL SPRITE(#1,GH,4,12,191)
1440 CALL SPRITE(#1,GH,4,12,187)
1450 CALL SPRITE(#1,GH,4,12,183)
1460 TE=1
1470 AB=12
1480 RETURN
1490 ! ********************
1500 ! * TOURNER A DROITE *
1510 ! ********************
1520 PT=PT+1.33
1530 IF AB>=125 THEN 1810
1540 AB=AB+10
1550 A1=INT(RND*40)
1560 AB=AB+20+A1
1570 CALL SPRITE(#1,131,4,AB,183)
1580 RETURN
1590 ! ********************
1600 ! * TOURNER A GAUCHE *
1610 ! ********************
1620 PT=PT+1.33
1630 IF AB>=125 THEN 1810
1640 AB=AB+10
1650 B=INT(RND*50)
1660 AB=AB+B+10
1670 CALL SPRITE(#1,130,4,AB,183)
1680 CALL SPRITE(#1,130,4,AB+6,183)
1690 RETURN
1700 ! **************
1710 ! * PLONGEON   *
1720 ! **************
1730 PT=PT+2
1740 AB=AB+5
1750 IF AB>=155 THEN 1840
1760 CALL SPRITE(#1,132,4,AB,183)
1770 NO=900
1780 CALL SOUND(150,NO,1)
1790 NO=NO-20
1800 GOTO 1740
1810 CALL DELSPRITE(#1):: CALL SOUND(500
,-7,0):: CALL SPRITE(#2,133,9,AB,183)::
FOR T=1 TO 500 :: NEXT T :: CALL DELSPRI
TE(#2)
1820 VI=VI-1
1830 GOTO 1850
1840 CALL SPRITE(#1,134,6,AB,183):: FOR
I=1 TO 400 :: NEXT I
1850 !
1860 BO=INT(RND*2)+1
1870 BO1=INT(PT+BO):: BO2=INT(PT+BO/2)::
 BO3=INT(PT-(BO/2)):: BO4=INT(PT):: BO5=
INT(PT-BO)
1880 DISPLAY AT(14,13):BO1
1890 DISPLAY AT(14,15):BO2
1900 DISPLAY AT(14,17):BO3
1910 DISPLAY AT(14,19):BO4
1920 DISPLAY AT(14,21):BO5
1930 CALL HCHAR(14,26,105,5)
1940 CALL HCHAR(14,15,105)
1950 SCORE=(BO1+BO2+BO3+BO4+BO5)/5
1960 IF SCORE<4.5 AND POT<500 THEN VI=VI
-1
1970 IF SCORE<5.1 AND POT<1000 AND POT>5
00 THEN VI=VI-1
1980 IF SCORE<6 AND POT>1000 THEN VI=VI-
1
1990 POT1=SCORE*10
2000 POT=POT+POT1
2010 IF TES=0 AND POT>500 THEN VI=VI+2 :
: TES=1
2020 IF TAS=0 AND POT>1000 THEN VI=VI+2
:: TAS=1
2030 IF TIS=0 AND POT>1500 THEN VI=VI+2
:: TIS=1
2040 IF SCORE>=7 THEN POT=POT+150
2050 IF POT>ROC THEN ROC=POT
2060 GOTO 1140
2070 CALL DELSPRITE(ALL)
2080 DISPLAY AT(7,2):"VOULEZ VOUS REJOUE
R"
2090 ACCEPT AT(7,22)VALIDATE("OUIN")BEEP
 SIZE(3):REP$
2100 IF REP$="OUI" THEN DISPLAY AT(7,2):
"                              " :: GOTO 112
0
2110 CALL CLEAR :: CALL MUSIQUE :: END
2120 ! ************
2130 ! *  DESSIN  *
2140 ! ************
2150 SUB DESSIN
2160 CALL CLEAR
2170 CALL SCREEN(2)
2180 CALL CHAR(96,"0000030103010703",97,
"0000C0FFFFFFC080")
2190 CALL CHAR(98,"000000FFFFFF031F",99,
"010307FFFFFFFFFF")
2200 CALL CHAR(100,"3F3F3F1F3F3F3F3F",10
1,"1F0F0F0707030301")
2210 CALL CHAR(102,"FF7F3F1F0F070707",10
3,"070F0F1F1F1F0F0F")
2220 CALL CHAR(104,"0F0F0F070703C301",10
5,"FFF8F8F8F8F8F8F8")
2230 CALL CHAR(106,"F8F8F8F8F8F8F8F8",10
7,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
2240 CALL CHAR(108,"80E0E8FEFFFFFFFF",10
9,"0000000080C0E3FF")
2250 CALL CHAR(110,"000000000000F8FC",11
1,"FEFEFFFFFFFEFCF8")
2260 CALL CHAR(112,"FF7F0F0301",113,"FFF
FFFFEFEFC7E7E")
2270 CALL CHAR(114,"F0E0",115,"3C3C3E1E1
F1F0D07")
2280 CALL CHAR(116,"00000000080C0C0",11
7,"03030307070D0D00")
2290 CALL CHAR(118,"C0C0E0A080808000")
2300 CALL CHAR(119,"FC7C3C1E1E1E3F7F",12
0,"0000000000000080")
2310 CALL CHAR(121,"7F3F1F0F070701",122,
"8080C0C0C0A")
2320 CALL CHAR(123,"000000FFFFFFFF")
2330 CALL HCHAR(8,12,96)
2340 CALL HCHAR(8,13,97)
2350 CALL HCHAR(8,14,98)
2360 CALL HCHAR(8,15,99)
2370 CALL HCHAR(8,16,107)
2380 CALL HCHAR(9,14,100)
2390 CALL HCHAR(9,15,107,4)
2400 CALL HCHAR(10,14,101)
2410 CALL HCHAR(10,15,107)
2420 CALL HCHAR(10,16,105)
2430 CALL HCHAR(11,15,102)
2440 CALL HCHAR(12,15,103)
2450 CALL HCHAR(13,15,104)
2460 CALL VCHAR(11,16,106,3)
2470 CALL HCHAR(8,17,108)
2480 CALL HCHAR(8,18,109)
2490 CALL HCHAR(8,19,110)
2500 CALL HCHAR(9,19,111)
2510 CALL HCHAR(10,17,112)
2520 CALL HCHAR(10,18,113)
2530 CALL HCHAR(10,19,114)
2540 CALL HCHAR(11,18,115)
2550 CALL HCHAR(11,19,116)
2560 CALL HCHAR(12,18,117)
2570 CALL HCHAR(12,19,118)
2580 CALL HCHAR(14,16,119)
2590 CALL HCHAR(14,17,120)
2600 CALL HCHAR(15,16,121)
2610 CALL HCHAR(15,17,122)
2620 CALL HCHAR(16,12,123,5)
2630 FOR CO=9 TO 12 :: CALL COLOR(CO,16,
2):: NEXT CO
2640 FOR ERT=1 TO 3500 :: NEXT ERT :: SU
BEND
2650 ! ***********
2660 ! *  TITRE  *
2670 ! ***********
2680 SUB TITRE
2690 V1=0 :: V2=0 :: CALL MAGNIFY(2)
2700 CALL SPRITE(#1,80,9,20,20,0,10)
2710 CALL SPRITE(#2,76,4,40,20,0,10)
2720 CALL SPRITE(#3,79,6,60,20,0,10)
2730 CALL SPRITE(#4,78,12,80,20,0,10)
2740 CALL SPRITE(#5,71,8,100,20,0,10)
2750 CALL SPRITE(#6,69,3,120,20,0,10)
2760 CALL SPRITE(#7,79,5,140,20,0,10)
2770 CALL SPRITE(#8,78,13,160,20,0,10)
2780 FOR R=1 TO 3400 :: NEXT R
2790 CALL DELSPRITE(ALL):: SUBEND
2800 ! *************
2810 ! *  MUSIQUE  *
2820 ! *************
2830 SUB MUSIQUE
2840 CALL SOUND(400,220,1)
2850 CALL SOUND(400,220,1)
2860 CALL SOUND(420,294,3)
2870 CALL SOUND(420,294,3)
2880 CALL SOUND(400,262,1)
2890 CALL SOUND(400,220,1)
2900 CALL SOUND(1000,294,5)
2910 SUBEND
2920 ! *************
2930 ! *  REGLES  *
2940 ! ************
2950 SUB REGLES
2960 CALL CLEAR
2970 DISPLAY AT(3,10):"**********"
2980 DISPLAY AT(4,10):"* REGLES *"
2990 DISPLAY AT(5,10):"**********"
3000 DISPLAY AT(10,1):"BUT DU JEU"
3010 DISPLAY AT(11,1):"__________"
3020 DISPLAY AT(12,1):"VOUS DEVEZ OBTENI
R UN SCORE,"
3030 DISPLAY AT(13,1):"LE PLUS GRAND POS
SIBLE POUR "
3040 DISPLAY AT(14,1):"CELA LA FIGURE DU
 PLONGEUR "
3050 DISPLAY AT(15,1);"DEVRA ETRE PARFAI
TE ET COM-"
3060 DISPLAY AT(16,1):"PLETE. A LA FIN D
U SAUT IL"
3070 DISPLAY AT(17,1):"FAUDRA APPUYER SU
R [X] DESCENTE"
3080 DISPLAY AT(20,1):"APPUYER SUR UNE T
OUCHE"
3090 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 3090
3100 CALL CLEAR
3110 DISPLAY AT(7,1):"- AU DESSOUS DE 50
0 LA "
3120 DISPLAY AT(8,3):"MOYENNE DES NOTES
DEVRA"
3130 DISPLAY AT(9,3):"ETRE SUPERIEURE A
4.5"
3140 DISPLAY AT(10,1):"- A 500,1000,1500
 VOUS AUREZ"
3150 DISPLAY AT(11,3):"2 VIES SUPLEMENTA
IRES"
3160 DISPLAY AT(12,1):"- DE 500 A 1000 V
OUS DEVEZ"
3170 DISPLAY AT(13,3):"REALISER UN SCORE
 > 5.1"
3180 DISPLAY AT(14,1):"- DE 1000--> FIN
DU JEU VOUS"
3190 DISPLAY AT(15,3):"DEVEZ FAIRE UN SC
ORE > 6"
3200 DISPLAY AT(16,1):"- SI VOUS FAITES
UN SCORE>=7"
3210 DISPLAY AT(17,3):"VOUS AUREZ UN BON
US DE 150"
3220 DISPLAY AT(18,1):"CORRESPONDANCE DE
S TOUCHES :"
3230 DISPLAY AT(19,4):"[D] POUR TOURNER
A DROITE"
3240 DISPLAY AT(20,4):"[S] POUR TOURNER
A GAUCHE"
3250 DISPLAY AT(21,4):"[X] POUR PLONGER"
3260 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 3260
3270 SUBEND
```

ZX 81

Suite de la page 2

```
2760 LET H$="[illegible]"
2770 LET I$="[illegible]"
2780 LET J$="[illegible]"
2790 LET K$="[illegible]"
2800 LET L$="[illegible]"
2810 LET M$="[illegible]"
2820 LET N$="[illegible]"
2830 LET O$="[illegible]"
2840 LET P$="[illegible]"
2850 LET Q$="[illegible]"
2860 LET R$="[illegible]"
2870 LET S$="[illegible]"
2880 LET T$="[illegible]"
2890 LET U$="[illegible]"
2900 LET V$="[illegible]"
2910 LET W$="[illegible]"
2920 LET X$="[illegible]"
2930 LET Y$="[illegible]"
2940 LET Z$="[illegible]"
2950 FOR N=5 TO 13
2960 PRINT AT N,Z;"        "
2970 NEXT N
2980 IF B=0 THEN GOTO 3030
2990 IF A=0 THEN PRINT AT Y+2,Z+
1;A$;AT Y+3,Z+1;B$;AT Y+4,Z+1;C$
;AT Y+5,Z+1;D$
3000 IF A=1 THEN PRINT AT Y+2,Z+
1;E$;AT Y+3,Z+1;F$;AT Y+4,Z+1;C$
;AT Y+5,Z+1;D$
3010 IF A=2 THEN PRINT AT Y+2,Z+
1;G$;AT Y+3,Z+1;H$;AT Y+4,Z+1;I$
;AT Y+5,Z+1;J$
3020 IF A=3 THEN PRINT AT Y+2,Z+
1;A$;AT Y+3,Z+1;B$;AT Y+4,Z+1;I$
;AT Y+5,Z+1;J$
3030 IF B=0 THEN PRINT AT X+1,Z;
K$;AT X+2,Z;K$;AT Y+1,Z;K$;AT Y+
2,Z;L$;AT Y+3,Z;M$;AT Y+4,Z;L$;A
T Y+5,Z;K$;AT Y+6,Z;K$;AT Y+7,Z;
K$;
3040 IF B=1 THEN PRINT AT X+1,Z;
N$;AT Y+7,Z;N$
3050 IF B=2 THEN PRINT AT X+1,Z;
O$;AT Y+7,Z;O$
3060 IF B=3 THEN PRINT AT X+1,Z;
P$;AT Y+7,Z;P$
3070 IF B=4 THEN PRINT AT X+1,Z;
Q$;AT Y+7,Z;Q$
3080 IF B=5 THEN PRINT AT X+1,Z;
R$;AT Y+7,Z+1;R$
3090 IF B=6 THEN PRINT AT X+1,Z;
S$;AT Y+7,Z+2;S$
3100 IF B=7 THEN PRINT AT X+1,Z;
T$;AT Y+7,Z+2;T$
3110 IF B=8 THEN PRINT AT X+1,Z;
U$;AT Y+7,Z+2;U$
3120 IF B=9 THEN PRINT AT X+1,Z;
V$;AT Y+7,Z+2;V$
3130 IF B=10 THEN PRINT AT X+1,Z
;W$;AT Y+7,Z+2;W$
3140 IF B=11 THEN PRINT AT X+1,Z
;X$;AT Y+7,Z+2;X$
3150 IF B=12 THEN PRINT AT X+1,Z
;Y$;AT Y+7,Z+2;Y$
3160 IF B=13 THEN PRINT AT X+1,Z
;Z$;AT Y+7,Z+2;Z$
3170 IF U<>12 THEN GOTO 3520

3180 PRINT AT 19,2;"[illegible]"
3190 IF U=16 THEN LET U=17
3200 IF U=17 THEN GOSUB 2400
3210 IF U=15 THEN LET U=16
3220 IF U=16 THEN GOSUB 2280
3230 IF U=14 THEN LET U=15
3240 IF U=15 THEN GOSUB 2150
3250 IF U=13 THEN LET U=14
3260 IF U=14 THEN GOSUB 2020
3270 IF U=12 THEN LET U=13
3280 IF U=13 THEN GOSUB 1920
3290 IF B=0 THEN GOTO 3340
3300 IF A=0 THEN LET V=1
3310 IF A=1 THEN LET V=7
3320 IF A=2 THEN LET V=11
3330 IF A=3 THEN LET V=27
3340 IF B=0 THEN LET O=17
3350 IF B=1 THEN LET O=29
3360 IF B=2 THEN LET O=37
3370 IF B=3 THEN LET O=53
3380 IF B=4 THEN LET O=71
3390 IF B=5 THEN LET O=97
3400 IF B=6 THEN LET O=113
3410 IF B=7 THEN LET O=137
3420 IF B=8 THEN LET O=151
3430 IF B=9 THEN LET O=179
3440 IF B=10 THEN LET O=193
3450 IF B=11 THEN LET O=211
3460 IF B=12 THEN LET O=239
3470 IF B=13 THEN LET O=257
3480 LET P=P+V
3490 LET Q=Q+O
3500 IF U=17 THEN GOTO 3730
3510 GOTO 3190
3520 IF U=11 THEN RETURN
3530 IF T=1 THEN GOTO 3580
3540 IF T=2 THEN GOTO 3610
3550 IF T=3 THEN GOTO 3640
3560 IF T=4 THEN GOTO 3670
3570 IF T=5 THEN GOTO 3700
3580 LET T=2
3590 IF S=2 THEN GOTO 1370
3600 GOTO 1170
3610 LET T=3
3620 IF S=2 THEN GOTO 1490
3630 GOTO 1170
3640 LET T=4
3650 IF S=2 THEN GOTO 1610
3660 GOTO 1170
3670 LET T=5
3680 IF S=1 THEN GOTO 1170
3690 IF S=2 THEN GOTO 1730
3700 LET S=2
3710 LET T=1
3720 GOTO 1250
3730 PRINT AT 19,2;"[illegible]"
3740 LET FO=0
3750 LET CO=1
3760 LET JO=1
3770 IF D=0 OR F=0 OR H=0 OR J=0
 OR L=0 THEN LET JO=3
3780 IF D=F OR D=H OR D=J OR D=L
 OR F=H OR F=J OR F=L OR H=J OR
H=L OR J=L THEN LET CO=5
3790 IF D=F AND H=J OR D=F AND H
=L OR D=F AND J=L OR D=H AND J=L
 OR D=H AND F=J OR D=H AND F=L O
R D=J AND F=H OR D=J AND F=L OR
D=J AND H=L OR D=L AND F=H OR D=
L AND F=J OR D=L AND H=J OR F=H
AND J=L OR F=J AND H=L OR F=L AN
D H=J THEN LET CO=10
3800 IF D=F AND D=H OR D=F AND D
=J OR D=F AND D=L OR D=H AND D=J
 OR D=H AND D=L OR D=J AND D=L O
R F=H AND F=J OR F=H AND F=L OR
F=J AND F=L OR H=J AND H=L THEN
LET CO=15
3810 IF Q=207 OR Q=233 OR Q=251
OR Q=267 OR Q=275 OR Q=287 OR Q=
291 OR Q=317 OR Q=335 OR Q=351 T
HEN LET FO=5
3820 IF Q=371 OR Q=375 OR Q=391
OR Q=417 OR Q=435 OR Q=449 OR Q=
471 OR Q=473 OR Q=489 OR Q=515 T
HEN LET FO=5
3830 IF Q=543 OR Q=557 OR Q=569
OR Q=581 OR Q=597 OR Q=611 OR Q=
639 OR Q=653 OR Q=677 OR Q=689 T
HEN LET FO=5
3840 IF Q=695 OR Q=707 OR Q=709
OR Q=735 OR Q=737 OR Q=751 OR Q=
753 OR Q=773 OR Q=779 OR Q=797 T
HEN LET FO=5
3850 IF Q=811 OR Q=839 OR Q=857
OR Q=871 OR Q=885 OR Q=903 OR Q=
917 OR Q=929 OR Q=973 OR Q=1079
THEN LET FO=5
3860 IF FO=5 THEN LET CO=20
3870 IF P=4 OR P=5 OR P=28 OR P=
35 OR P=44 OR P=55 OR P=118 OR P
=135 THEN LET CO=35
3880 IF D=F AND D=H AND D=J OR D
=F AND D=H AND D=L OR D=F AND D=
J AND D=L OR D=H AND D=J AND D=L
 OR F=H AND F=J AND F=L THEN LET
 CO=50
3890 IF FO=5 AND P=4 OR FO=5 AND
 P=5 OR FO=5 AND P=44 OR FO=5 AN
D P=55 OR FO=5 AND P=118 OR FO=5
 AND P=216 THEN LET CO=75
3900 IF FO=5 AND P=28 OR FO=5 AN
D P=35 THEN LET CO=100
3910 LET ZO=1
3920 IF CO=1 AND JO=3 THEN LET Z
O=2
3930 IF CO=10 AND JO=3 THEN LET
ZO=10
3940 IF CO=15 AND JO=3 THEN LET
ZO=5
3950 PRINT AT 19,2;"[illegible]"
3960 FOR N=0 TO 2
3970 IF CO=1 AND JO=3 THEN PRINT
 AT 19,2;"[illegible]"
3980 IF CO=5 AND JO=1 THEN PRINT
 AT 19,2;"[illegible]"
3990 IF CO=10 AND JO=1 THEN PRIN
T AT 19,2;"[illegible]"
4000 IF CO=10 AND JO=3 THEN PRIN
T AT 19,2;"[illegible]"
4010 IF CO=5 AND JO=3 THEN PRINT
 AT 19,2;"[illegible]"
4020 IF CO=15 AND JO=1 THEN PRIN
T AT 19,2;"[illegible]"
4030 IF CO=15 AND JO=3 THEN PRIN
T AT 19,2;"[illegible]"
4040 IF CO=20 THEN PRINT AT 19,2
;"[illegible]"
4050 IF CO=35 THEN PRINT AT 19,2
;"[illegible]"
4060 IF CO=40 THEN PRINT AT 19,2
;"[illegible]"
4070 IF CO=50 THEN PRINT AT 19,2
;"[illegible]"
4080 IF CO=50 AND JO=3 THEN PRIN
T AT 19,2;"[illegible]"
4090 IF CO=75 THEN PRINT AT 19,2
;"[illegible]"
4100 IF CO=100 THEN PRINT AT 19,
2;"[illegible]"
4110 IF CO=1 AND JO=1 THEN PRINT
 AT 19,2;"[illegible]"
4120 NEXT N
4130 IF CO=1 AND JO=1 THEN GOTO
4180
4140 LET M=M*3/2
4150 LET R=R+M+ZO+(CO*JO)
4160 PRINT AT 2,18;"[illegible]"
4170 PRINT AT 2,18;R;"[illegible]"
4180 IF R=0 THEN GOTO 4250
4190 PRINT AT 19,2;"[illegible]"
4200 IF INKEY$="O" THEN GOTO 750
4210 IF INKEY$="N" THEN GOTO 423
0
4220 GOTO 4200
4230 PRINT AT 19,2;"[illegible]"
4240 STOP
4250 PRINT AT 19,2;"[illegible]"
4260 STOP
4270 REM [illegible]
4280 SAVE "POKER 2000"
4290 REM [illegible]
4300 REM
4310 GOTO 130
```

COMMODOTRON

COMMODORE 64

Faites un massacre parmi un défilé de mode chez les OVNIS.

Olivier ZIMMER

Mode d'emploi :
Branchez votre redoutable joystick dans le port 2.

```
0 POKE51,15745-256*INT(15745/256)
1 POKE52,INT(15745/256)
2 POKE55,15745-256*INT(15745/256)
3 POKE56,INT(15745/256)
4 REM      PRESENTATION
5 POKE53280,13:POKE53281,6
6 PRINT"■"
7 PRINT:PRINT:PRINT"◣  LES COMMODO
RES CONTRE-ATTAQUENT"
8 PRINT:PRINT"                    AVEC
"
9 PRINT:PRINT:PRINT"▣  ◠◠◠◠
◡◠◠◠◠
```

TOMMY

ORIC/ATMOS

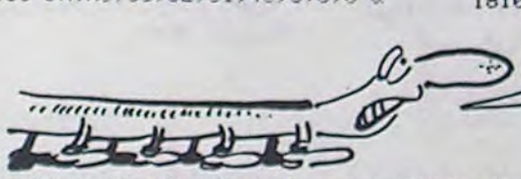
Installé dans votre nacelle mobile (gerb..), appliquez-vous à tuer d'affreux volatiles (beurk !) avant qu'ils ne pondent leurs oeufs ignobles (pouah !).

Emmanuel RIVAUX

Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
 10 REM TOMMY.UN PROGRAMME
 20 REM D'EMMANUEL RIVAUX
 100 GOSUB1315
 105 GOSUB1520
 110 GOSUB2415
 115 GOSUB1825
 130 REM* JEU *
 140 :TI$="123234345456123234345
654321223322334433445545566"
 145 FORTI=1TOLEN(TI$)
 150 N=ASC(MID$(TI$,TI,1))-47
 155 MUSIC1,2,N,0:MUSIC2,2,N+1,0:M
USIC3,3,N,10:PLAY4,2,7,1500
 160 WAIT10:NEXTTI:WAIT50:PLAY0,0,
0,0
 165 CALLCA1
 170 FORT=1TO2
 175 P=PEEK(#208):IFP=187THENY=Y-1
ELSEY=Y+1
 180 IFY<8THENY=8:EN=38+PE:PLOT2+P
E,24,"ENERGIE:xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxx"
 185 IFY>19THENY=19:FL=24+PE:B=0:P
LOT2+PE,26,"FLECHES:vw vw vw vw vw
"
 190 IFP=170THENGOSUB815
 195 PLOTX,Y-1,"ijk":PLOTX,Y,"lmn"
:PLOTX,Y+1,"oPq"
 200 PLOTX,Y-2," e ":PLOTX,Y+2,"
":NEXT
 205 EN=EN-1:IFEN+PE<10THENGOSUB10
15
 210 GOSUB 315
 215 GOSUB 915
 220 GOTO165
 300 REM*DEPLACEMENT MONSTRE*
 315 Y1=Y1+1:IFY1>21THENY1=21:CALL
CA2:GOSUB515:GOSUB605
 320 PLOTF,Y1,"stu":PLOTF,Y1-1,"
"
 325 RETURN
 500 REM*OEUF-1*
 515 FORT=FTO30:PLOTF-1,21,"   "
 520 PLOTT,21,"stu":PLOTT-1,21," "
:NEXT
 525 IFOEUF=21THENT=21:GOTO555
 530 PLOT29+PE,21,"   "
 535 FORT=20TOOEUFSTEP-1
 540 PLOT30+PE,T,"stu"
 545 PLOT30+PE,T+1,"   "
 550 NEXT:PLOT30+PE,T+1,"   "
 555 FORJ=30+PETO35+PE:PLOTJ,T,"st
u":PLOTJ-1,T," ":NEXT
 560 IFOEUF=21THENOEUF=OEUF-3ELSEO
EUF=OEUF-4
 565 IFOEUF<7THENVI=VI-1:FORU=9TO2
2STEP4:PLOT35+PE,U," f ":NEXT
 570 IFOEUF<7THENPLOT6+PE,25,STR$(
VIE):PLOT8+PE,25,1:OEUF=21
 575 IFVI<1THEN1115
 580 CALLCA1
 585 RETURN
 600 REM*CREATION MONSTRE*
 605 Y1=5:F=(INT(RND(1)*21)+6)+PE:
RETURN
 700 REM*BONUS*
 715 IFPE=0THENCALL#E804ELSECALL#E
93D
 720 PLAY0,0,0,0
 725 PLOT10+PE,15,1:PLOT11+PE,15,"
BONUS:1000":PLOT21+PE,15,0
 730 PLOT10+PE,15,1:PLOT11+PE,15,"
BONUS:1000":PLOT21+PE,15,0
 735 WAIT300:PLOT10+PE,15,"
    "
 740 SC=SC+1000:CALLCA1
 745 RETURN
 800 REM*TIR*
 815 IFB=1THENRETURN
 820 IFPE=0THENCALL#E6CHELSECALL#E
76A
 825 ZAP
 830 FORT=28+PETOF+1STEP-1:PLOTT,Y
-1,"vw":PLOTT+2,Y-1," "
 835 IFT=F+1THENPLOTT-1,Y-1,"   "
 840 NEXT
 845 FL=FL-3
 850 IFY=Y1+1 THEN SHOOT:SC=SC+50:
GOSUB 605
 855 IFSC=5000THENGOSUB715
 860 PLOTFL,26,"   ":IFFL<10+PETHE
NB=1
 865 CALLCA1
 870 IFPE=0THENCALL#E804ELSECALL#E
93D
 875 RETURN
 900 REM*VARIABLES*
 915 PLOTEN,24," ":PLOTFL,26,"   "
:SC$=STR$(SC):PLOT19+PE,25,SC$
 920 RETURN
 1000 REM*MORT*
 1015 IFPE=0THENCALL#E804ELSECALL#
E93D
 1020 PLAY0,0,0,0
 1025 VI=VI-1:IFVI<1THENVI=0:PLOT2
+PE,25,"VIE: 0":GOSUB1115
 1030 VI$=STR$(VI):PLOT6+PE,25,VI$
:PLOT8+PE,25,1
 1035 PLOT13+PE,15,1:PLOT14+PE,15,
"PLUS D'ENERGIE":PLOT28+PE,15,0:WA
IT200
 1040 PLOT2+PE,24,"ENERGIE:xxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
 1045 PLOT2+PE,26,"FLECHES:vw vw v
w vw vw"
 1050 EN=38+PE:FL=24+PE:PLOTF,Y1,"
  ":Y1=7
 1055 PLOT13+PE,15,"
"
 1060 CALLCA1
 1065 RETURN
 1100 REM*FIN DE LA PARTIE *
 1115 IFPE=0THENCALL#E804ELSECALL#
E93D
 1120 PLAY0,0,0,0
 1125 FORV=7TO21:PLOT6+PE,V,"stust
ustustustustustu":NEXT
 1130 FORV=7TO20:WAIT10:PLOT6+PE,V
,"                    ":NEXT
 1135 PLOT7+PE,7,"LES BUGBEARS VOU
S ONT"
 1140 PLOT7+PE,8,"VAINCU.VOTRE SEJ
OUR"
 1145 PLOT7+PE,9,"SUR AKRAS N'AURA
PAS"
 1150 PLOT7+PE,10,"ETE TRES LONG."
:WAIT200
 1155 FORV=7TO10:PLOT7+PE,V,"
                    ":NEXT
 1160 IFSC>HITHENGOTO1195
 1165 PLOT7+PE,7,"VOTRE SCORE EST
DE:":PLOT26+PE,7,STR$(SC):PLOT30+P
E,7,0
 1170 PLOT7+PE,8,"LE HI-SCORE EST
TOUJOURS"
 1175 PLOT7+PE,9,"DE:":PLOT10+PE,9
,STR$(HI):PLOT15+PE,9,0
 1180 PLOT16+PE,9,"POINTS"
 1185 PLOT7+PE,10,"ET EST DETENU P
AR:"
 1190 PLOT10+PE,12,NOM$:WAIT500:GO
TO1225
 1195 PLOT7+PE,7,"BRAVO!VOUS AVEZ
BATTU"
 1200 PLOT7+PE,8,"LE MEILLEUR SCOR
E QUI":PLOT7+PE,9,"ETAIT DE"
 1205 PLOT16+PE,9,STR$(HI):PLOT22+
PE,9,0:PLOT23+PE,9,"POINTS"
 1210 PLOT7+PE,10,"ET QUI ETAIT DE
TENU PAR:"
 1215 PLOT7+PE,11,NOM$:PLOT7+PE,13
,"VOTRE NOM,CHAMPION:"
 1220 FORT=1TO14:PRINT:NEXT:INPUT"
bbbbb  ";NOM$:HI=SC
 1225 PLOT6+PE,16,5:PLOT7+PE,16,"U
NE AUTRE PARTIE (O/N)?":PLOT30+PE,
16,0
 1230 GETA$:IFA$="O"THENVIE=3:SC=0
:EN=38+PE:Y1=7:OEUF=21:FL=24+PE:X=
30+PE:Y=20
 1235 IFA$="O"THENGOTO1825
 1240 IFA$="N"THENGOTO1250
 1245 GOTO1230
 1250 IFPE=0THENCALL555ELSECALL583
 1300 REM*REDEFINITION*
 1315 IFPEEK(#D000)=169THENPE=1ELS
EPE=0
 1320 IFPE=0THENCALL#E6CA:CA1=#FAB
5:CA2=#FAC3
 1325 IFPE=1THENCALL#E76A:CA1=#FAE
3:CA2=#FAC0
 1330 FORT=46856TO47071
 1335 READA
 1340 POKET,A
 1345 NEXTT
 1350 DATA55,19,29,53,7,57,42,30'a
 1355 DATA53,63,27,62,55,46,59,46'
b
 1360 DATA61,22,18,63,10,59,20,56'
c
 1365 DATA54,28,52,24,24,32,0,0'd
 1370 DATA0,3,3,3,0,3,3,3'e
 1375 DATA0,8,28,28,62,62,62,28'f
 1380 DATA18,36,36,54,63,63,63,63'
g
 1385 DATA63,63,63,63,63,63,63,63'
h
 1390 DATA0,0,0,1,1,4,8,8'i
 1395 DATA7,31,63,63,63,0,3,15'j
 1400 DATA0,56,60,62,62,31,7,51'k
 1405 DATA16,16,16,16,16,16,31,24'
l
 1410 DATA31,59,63,7,31,15,39,63'm
 1415 DATA59,59,59,59,51,35,35,35'
n
 1420 DATA17,31,25,17,17,8,8,4'o
 1425 DATA63,7,63,63,63,63,31,7'p
 1430 DATA35,39,63,62,62,60,56,0'q
 1435 DATA63,57,55,29,27,14,15,3'r
 1440 DATA0,7,31,62,3,0,0,0 's
 1445 DATA63,63,63,30,63,63,30,12'
t
 1450 DATA0,56,62,31,48,0,0,0'u
 1455 DATA0,8,24,63,24,8,0,0'v
 1460 DATA0,0,7,62,7,0,0,0'w
 1465 DATA0,63,63,21,42,21,63,63'x
 1470 DATA3,15,14,27,29,55,57,63'y
 1475 DATA32,48,56,28,14,6,7,3'z
 1480 DATA35,23,47,40,16,32,0,0'{
 1485 RETURN
 1500 REM*INITIALISATION*
 1520 SC=0:HI=0
 1525 VIE=3:OEUFS=21
 1530 EN=38+PE
 1535 FL=24+PE
 1540 X=30+PE:Y=20
 1545 POKE618,10
 1550 Y1=5:F=20+PE
 1555 IFPE=0THENCALL#E804ELSECALL#
E93D
 1560 NOM$="PERSONNE"
 1565 RETURN
 1600 REM*DESSIN TABLEAU*
 1615 IFPE=0THENCALL#E6CHELSECALL#
E76A
 1620 TEXT:CLS:PAPER4:INK1
 1625 PLOT1+PE,0,"aaaccacaaaccaaca
caccacaccaacacacd"
 1630 PLOTPE,0,2
 1635 PLOT1+PE,1,"aacaccacacaccaca
ccaacaaacaccacacd"
 1640 PLOTPE,1,2
 1645 PLOT1+PE,2,"accaacacccacaaca
caccd"
 1650 PLOTPE,2,2
 1655 PLOT1+PE,3,"accacaccaccaccac
acd"
 1660 PLOTPE,3,2
 1665 PLOT1+PE,4,"aacacacd"
 1670 PLOTPE,4,2
 1675 FOR T=5 TO 21:PLOT1+PE,T,"bb
bbb":NEXT
 1680 FORT=5TO21:PLOTPE,T,0:NEXT
 1685 PLOT1+PE,22,"hhhhh9999999999
99999999999999999999999h"
 1690 PLOTPE,22,2
 1695 PLOT1+PE,23,"hhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
 1700 PLOTPE,23,2
 1705 PLOT2+PE,24,"ENERGIE:xxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
 1710 PLOT2+PE,25,"VIE:3":PLOT13+P
E,25,"SCORE:0"
 1715 PLOT2+PE,26,"FLECHES:vw vw v
w vw vw"
 1720 FORH=6TO21:PLOT38+PE,H, "b":
NEXT
 1725 FORT=6 TO 21 STEP4:PLOT33+PE
,T,"ybbbb":NEXT
 1730 FORT=7 TO 21 STEP4:PLOT33+PE
,T,"rbbbb":NEXT
 1735 FORT= 9TO21STEP4:PLOT36+PE,T
,"f":NEXT
 1740 PLOT32+PE,5,"(z"
 1745 FORT=5TOY:PLOT31+PE,T,"e":NE
XT
 1750 IFPE=0THENCALL#E804
 1755 IFPE=1THENCALL#E93D
 1760 RETURN
 1800 REM*MENU*
 1805 REM*SCENARIO*
 1810 REM*REGLE DU JEU*
 1825 TEXT:CLS:PRINT:PAPER0:INK4
 1830 PRINT" ";:PRINTCHR$(27)"J";:
PRINTCHR$(27)"N";
 1835 PRINT"              M E N U :"
 1840 PRINT" ";:PRINTCHR$(27)"J";:
PRINTCHR$(27)"N";
 1845 PRINT"              M E N U :"
 1850 PRINT" ";:PRINTCHR$(27)"B";:
PRINT"              ---------"
 1855 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 1860 PRINT"      -1-:SCENARIO":PRI
NT
 1865 PRINT" ";:PRINTCHR$(27)"G";:
PRINT"        -2-:REGLE DU JEU"
 1870 PRINT:PRINT" ";:PRINTCHR$(27
)"A";:PRINT"                -3-:D
EBUT DU JEU"
 1875 GETA$:IFA$="1"THENGOTO1900
 1880 IFA$="2"THENGOTO2105
 1885 IFA$="3"THENGOSUB1615:GOTO14
0
 1890 GOTO1875
 1900 TEXT:CLS:PAPER0:INK2:PRINT:P
RINTCHR$(27)"J":PRINTCHR$(27)"J"
 1905 PLOT10,0,"*****************
*"
 1910 PLOT10,1,"* S C E N A R I O
*"
 1915 PLOT10,2,"* S C E N A R I O
*"
 1920 PLOT10,3,"*****************
*"
 1925 PRINT:PRINT
 1930 PLOT2,5,"          VOUS ETES
TOMMY,UN MISERABLE"
 1935 PLOT3,6,"HUMAIN QUI SURVIT D
IFFICILEMENT SUR"
 1940 PLOT3,7," LA PLANETE   AKRAS
."
 1945 PLOT3,9 ,"VOUS FAISIEZ UNE T
RANQUILLE LIAISON"
 1950 PLOT3,10," TERRE-PLUTON DANS
 VOTRE VAISSEAU"
 1955 PLOT3,11,"LORSQUE VOUS AVEZ
ETE PRIS DANS UNE"
 1960 PLOT3,12,"ENORME TEMPETE COS
MIQUE QUI VOUS A"
 1965 PLOT3,13,"ENVOYE SUR CETTE P
LANETE INCONNUE"
 1970 PLOT3,14,"ET MYSTERIEUSE."
 1975 PLOT4,16,"AYANT ETE LE SEUL
A SURVIVRE A "
 1980 PLOT3,17,"L'ATTERISSAGE FORC
E.VOUS VOUS ETES"
 1985 PLOT3,18,"ORGANISE TANT BIEN
QUE MAL POUR "
 1990 PLOT3,19,"SURVIVRE:"
 1995 PLOT3,20,"PAR CHANCE,L'ATMOS
PHERE DE CETTE "
 2000 PLOT3,21,"PLANETE EST RESPIR
ABLE ET VOUS VOUS"
 2005 PLOT3,22,"ETES INSTALLE SUR
UNE FALAISE OU"
 2010 PLOT3,23,"VIENNENT NICHER DE
S OISEAUX."
```

Suite page 7



HECTOR

Suite de la page 5

```
 1230 forI=20to200step5:output"*",I,230,1:output"*",
I,20,1:next:forI=20to230step5:output"*",20,I,1:outpu
t"*",200,I,1:next:return
 1240 '* PRESENTATION *
 1250 color0,1,3,4:plot19,210,202,190,3:plot20,209,2
00,188,1:plot21,208,198,186,0:restore1260:forI=1to16
:readA,Z,E,R:lineA,Z,E,R,2:next:forI=1to2:readA,Z,E,
R:lineA,Z,E,R,1:next
 1260 data80,190,72,160,90,190,82,160,76,175,86,175,
100,190,92,160,100,190,110,190,96,175,100,175,92,160
,102,160,120,190,112,160,130,190,122,160,120,190,122
,160,140,190,132,160,140,190,150,190,150,190,145,175
,145,175,136
 1270 data175,138,175,142,160,160,190,152,160,70,155
,160,155,70,153,160,153
 1280 output"-  DANS LA MINE  -",61,100,3:output"(c)
 CHERVET PATRICK",59,60,2:forI=30to106step2:outputch
r$(197),I-2,140,0:outputchr$(197),I,140,2:tone100,10
0:next
 1290 restore1300:forI=1to8:readN:toneN,200:next:scr
een28,191,189,165:cls:output"-= HENRI =-",82,200,2
 1300 data200,189,200,168,189,168,148,189
 1310 output"- JEU",90,120,1:output"- REGLES",90,60,
2:F=60:output"->",60,F,1
 1320 J=joy(0):ifJ=4thenoutput"->",60,F,0:F=F+60:ifF
>120thenF=120
 1330 ifJ=8thenoutput"->",60,F,0:F=F-60:ifF<60thenF=
60
 1340 output"->",60,F,1:pause.2:iffire(0)=0andF=120t
henreturn:elseiffire(0)=0andF=60thengoto2110:elsegot
o1320
 1350 '****************
 1360 '*              *
 1370 '* TABLEAU No2  *
 1380 '*              *
 1390 '****************
 1400 cls:A$="BONUS":plot0,230,240,230,0:dimA(10):fo
rI=1to10:A(I)=20:next:XX=30:YY=59:KK=SC
 1410 '*NOUVEAUX CARACTERES*
 1420 restore1430:forI=63937to63994:readN:pokeI,N:ne
xt:poke24548,249:poke24547,193
 1430 data8,8,24,60,102,189,189,24,36,102
 1440 data8,24,56,84,124,120,48,120
 1450 data0,0,24,36,255,165,153,0
 1460 data0,0,224,64,224,32,0,0
 1470 data0,0,0,60,36,255,165,165
 1480 data0,24,60,60,90,60,60,60
 1490 data120,120,48,63,48,126,255,66
 1500 plot20,230,200,20,1:plot21,229,198,18,3:plot22
,227,196,14,0:output"SC:",25,224,1:output"EAU:",95,2
24,3:output"T:",165,224,1:gosub1990
 1510 color0,5,3,4:bright1
 1520 '*DESSIN DU TABLEAU*
 1530 plot0,10,240,10,2
 1540 plot15,200,5,190,3:plot225,200,5,190,3:plot205
,200,5,165,3:forI=10to200step40:plot15,I,215,5,2:nex
t:plot205,200,20,5,3:plot210,190,15,180,0:forI=35to2
00step40:plot205,I,5,25,0:next
 1550 plot210,10,15,10,0
 1560 forI=70to200step40:ET=ET+1:outputET,219,I,2:ne
xt
 1570 outputchr$(192),40,18,1:X=40:Y=18:outputchr$(1
95),35,20,2:line35,16,35,0,2:gosub1960
 1580 plot210,10,15,5,3
 1590 iffire(0)=1thengoto1590
 1600 '* COMMANDE DU JEU *
 1610 J=joy(0):TE=TE+1:gosub2000:iffire(0)=0andY<>18
thengosub1890
 1620 ifX=40andY=18andfire(0)=0thengoto1810
 1630 ifY=59thenH=1:gosub2030
 1640 ifY=99thenA=196:H=2:LY=99:gosub2070
 1650 ifY=139thenA=197:H=3:LY=139:gosub2070
 1660 ifY=179thenA=198:H=4:LY=179:gosub2070
 1670 outputchr$(193),XF,YF,3
 1680 ifTE>1100thengoto1860
 1690 ifJ=2thenoutputchr$(192),X,Y,0:X=X+5:ifX>215th
enX=215
 1700 ifJ=2thenoutputchr$(192),X,Y,1:goto1610
 1710 ifJ=1thenoutputchr$(192),X,Y,0:X=X-5:gosub2010
:ifpoint(X,Y)=3thenX=X+5
 1720 ifJ=1thenoutputchr$(192),X,Y,1:goto1610
 1730 ifJ=8andpoint(X,Y-9)=3andY=18thenforI=Y-8toY+3
2:plot210,I-5,15,5,0:outputchr$(192),X,I+8,0:plot210
,I,15,5,3:outputchr$(192),X,I+9,1:next:Y=I+8:goto161
0
 1740 ifJ=8andY=179thentone100,100:goto1610
 1750 ifJ=8andpoint(X,Y-9)=3thenforI=Y-8toY+31:plot2
10,I-5,15,5,0:outputchr$(192),X,I+8,0:plot210,I,15,5
,3:outputchr$(192),X,I+9,1:next:Y=I+8:goto1610
 1760 ifJ=4andpoint(X,Y-9)=3andY=59thenforI=Y-8toY-4
9step-1:plot210,I+5,15,5,0:outputchr$(192),X,I+9,0:p
lot210,I,15,5,3:outputchr$(192),X,I+8,1:next:Y=I+9:g
oto1610
```

à suivre...

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**

CALCULATRICE

CANON X 07

Savants du monde ne comptez plus sur vos doigts, calculez facile et scientifique.

Maurice LAMEYSE

Mode d'emploi :
Soyez attentif lors de la frappe des lignes suivantes :
1060, 1100, 1305 : "a" minuscule doit-être tapé GRPH + A.
1090, 2150, 2155, 2210 : "a" minuscule doit-être tapé GRPH + Q.
1222, 2330 : "r" minuscule doit-être tapé GRPH + 8.
Ce programme transforme votre CANON en calculatrice scientifique. Vous pouvez effectuer les opérations usuelles + , -, /, * , . Toutefois, pour une soustraction, utilisez le signe ' (Shift arobas). Rentrez l'opération comme indiqué dans la colonne "Exemple" du tableau et validez par RETURN. Après obtention du résultat comme indiqué dans la colonne "Résultat", vous avez 3 possibilités :
1-Continuer avec le résultat obtenu en tapant la nouvelle instruction. Le point d'interrogation qui lui succède, demande la suite de l'opération.
2-Abandonner le résultat et effectuer une nouvelle opération; dans ce cas tapez RETURN.
3-Mettre en mémoire le résultat obtenu en tapant "M". A la question "MEM ?", tapez un chiffre pour attribuer un numéro de mise en mémoire à ce résultat, exemple : en tapant 1, vous pouvez utiliser pour d'autres opérations, le nombre mis en mémoire en l'appelant M1.
En cas d'impossibilité, un message apparaît sous la forme d'un domaine de définition de la fonction, exemple : DF= R* , le domaine de définition de la fonction est l'ensemble des réels moins le nombre 0 (notation mathématique).

Instructions	Effet	Exemple	Résultat
+	addition	5 + 2	5 + 2 = 7
'	soustraction	5 ' 2	5 - 2 = 3
*	multiplication	5 * 2	5 * 2 = 10
/	division	5 / 2	5 / 2 = 2.5
^	puissance	5 ^ 2	5 ^ 2 = 10
Q	racine carrée	4Q	SQR(4)= 2
S	fonction sinus	5S	SIN(5)= -.958924
C	fonction cosinus	5C	COS(5)= .283662
T	fonction tangente	5T	tg(5)= -3.38052
AS	arc sinus	1AS	ASN(1)= 1.5708
AC	arc cosinus	1AC	ACS(1)= 0
AT	arc tangente	1AT	ATN(1)= .785398
HS	sinus hyperbolique	1HS	SH(1)= 1.1752
HC	cosinus hyperbolique	1HC	CH(1)= 1.54308
HT	tangente hyperbolique argument sin. hyperbol.	1HT	TH(1)= .761594
GS		1GS	ARGSH(1)= .881374
GC	argument cosin. hyperbol.	1GC	ARGCH(1)= 0
GT	argument tang. hyperbol.	1GT	ARGTH(.5)= .549306
LN	logarithme népérien	1LN	LN(1)= 0
LG	logarithme décimal	1LG	LOG(1)= 0
HX	conversion hexa.	45HX	45 décimal = 2D hexadécimal
DE	mode degré	DE	petite barre en bas à droite
R	mode radian	R	aucun affichage
SP	simple précision	SP	
DB	double précision	DB	
O	reste de division entière	3O2	3 MOD 2= 1
DM	transforme degrés décimaux en degrés, minutes, secondes	2.23452DM	2.23452 = 2.1404 en degrés, mn, s
DL	transforme degrés, mn, s, en degrés décimaux	2.3456DL	2.3456 = 2.58222 en décimal
E	calcule une notation exponentielle	3E5	3E5 = 300000
V	inverse	2V	INV 2 = .5
Y	transforme en coord. polaires	3Y2	x= 3 y= 2 R= 3.60555 Θ= .588003
X	transforme en coord. cartésiennes.	3X2	R= 3 Θ= 2 x= -1.24844 y= 2.72789
P	PGCD de 2 nombres	15P3	pgcd(15,3)= 3
U	PPCM de 2 nombres	15U3	ppcm(15,3)= 15
M	mise en mémoire	M	MEM ?
F	fin d'utilisation		
!	factorielle	3 !	3 != 6
e	exponantionnelle de 1	ê1	2.71828 1= 2.71828
I	nombre PI	Î1	3.14159 1= 3.14159

```
5 FONT$(136)="60,32,80,0,0,0,0,0,0":
FONT$(139)="0,104,104,146,104,104,
0,0"
7 ONERRORGOTO3000
10 CLS:RA=1:D=I
15 GOSUB4000
20  E=EXP(1):DIMM(30):DIMN(10):I=A
TN(1)*4
30 B=0:Z=0:IFRA=I/180THENLINE(118,
27)-(118,31):LINE(119,27)-(119,31)
35 A1=0:A2=0:A3=0:A4=0
40 INPUTA$
42 IFA$=CHR$(13)THENCLS:GOTO40
45 IFA$="F"THENCLS:END
50 IFLEN(A$)=1THENA3=ASC(A$):A2=0:
A4=0:GOTO250
55 FORB=1TO30:M(B)=0:NEXT:A4=0
60 FORB=1TOLEN(A$):M(B)=ASC(MID$(A
$,B,1)):NEXTB
70 FORB=1TOLEN(A$)
80 IFM(B)=77THENX=VAL(CHR$(M(B+1))
):A1=N(X):B=B+1:GOTO160
90 A0=M(B)
100 IF(A0>47ANDA0<58)ORA0=46ORA0=1
01ORA0=45ORA0=73THENNEXTBELSEB=B-1
:GOTO110
110 IFB=0ANDY<>1THENA1=0:GOTO160
120 IFB=LEN(A$)+1THEN500
130 IFM(1)=101THENA1=E:GOTO160
140 IFM(1)=73THENA1=I:GOTO160
150 IFY<>1THENA1=VAL(LEFT$(A$,B))
160 A3=M(B+1):A4=M(B+2)
170 IF(A4>47ANDA4<58)ORA4=46ORA4=1
01ORA4=45ORA4=73THENZ=0ELSEZ=1
180 RI=ASC(RIGHT$(A$,1)):IFRI<48OR
RI>57THENZ=0
190 IFLEN(A$)=B+1+ZTHENA2=0:GOTO25
0
200 IFMID$(A$,LEN(A$)-1,1)="M"THEN
X=VAL(RIGHT$(A$,1)):A2=N(X):GOTO25
0
210 IFLEN(A$)>B+1+ZTHENA2=VAL(MID$
(A$,B+2,LEN(A$)-(B+1+Z)))
220 IFRIGHT$(A$,1)="e"THENA2=E
230 IFRIGHT$(A$,1)="I"THENA2=I
240 IFD=1THENA1=CSNG(A1):A2=CSNG(A
2)ELSEA1=CDBL(A1):A2=CDBL(A2)
250 IFA3=42THEN1040
260 IFA3=43THEN1050
270 IFA3=47THEN1060
280 IFA3=96THEN1070
290 IFA3=94THEN1080
300 IFA3=81THEN1090
310 IFA3=82THEN1105
320 IFA3=72THEN1110
330 IFA3=65THEN1120
340 IFA3=76THEN1150
350 IFA3=68THEN1160
360 IFA3=88THEN1220
370 IFA3=80THEN2400
380 IFA3=33THEN1240
390 IFA3=83THEN1250
400 IFA3=67THEN1260
410 IFA3=84THEN1270
420 IFA3=85THEN2400
430 IFA3=71THEN1280
440 IFA3=86THEN1305
450 IFA3=69THEN1330
460 IFA3=63THEN1340
470 IFA3=79THEN1100
480 IFA3=89THEN2300
490 PRINT"    ERREUR !":PRINTCHR$(
A3);" :inconnu":RP=A1:GOTO500
500 IFRA=I/180THENLINE(118,27)-(11
8,31):LINE(119,27)-(119,31)
505 A3=0:A4=0
510 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THENY=0
:CLS:GOTO30
515 IFA$="F"THENCLS:END
520 IFA$="M"THENINPUT"MEM";X:N(X)=
RP:CLS:PRINT"M"X"=";RP:GOTO30
530 IFA$<>""THENPRINTA$;:INPUTX$:A
$=A$+X$:A1=RP:X$="":B=0:Z=0:Y=1:GO
TO50
540 IFA$=""THEN510
1040 RP=A1*A2:CLS:PRINTA1;"*";A2;"
=";:GOSUB5000:GOTO500
1050 RP=A1+A2:CLS:PRINTA1;"+";A2;"
=";:GOSUB5000:GOTO500
1060 IFA2=0THENPRINT"Df = Ra":RP=A
1:GOTO500
1065 RP=A1/A2:CLS:PRINTA1"/"A2"=";
:GOSUB5000:GOTO500
1070 RP=A1-A2
1075 CLS:PRINTA1"-"A2"=";:GOSUB500
0:GOTO500
1080 RP=A1^A2:CLS:PRINTA1"^"A2"=";
:GOSUB5000:GOTO500
1090 IFA1<0THENPRINT"Df = [0 ];+a [
":RP=A1:GOTO500
1095 RP=SQR(A1):CLS:PRINT"SQR("A1"
)=";:GOSUB5000:GOTO500
1100 IFA2=0THENPRINT"Df = Ra":RP=A
1:GOTO500
1103 RP=A1MODA2:CLS:PRINTA1"MOD"A2
"=";RP:GOTO500
1105 RA=1:CLS:GOTO30
1107 GOTO6000
1110 IFA4=83THEN2110
1112 IFA4=67THENRP=(EXP(A1)+EXP(-A
1))/2:CLS:PRINT"CH("A1")=";:GOSUB5
000:GOTO500
1114 IFA4=84THEN2116
1116 IFA4=88THEN2118
1118 GOTO6000
1120 IFA4=83THEN2120
1130 IFA4=67THEN2130
1140 IFA4=84THENRP=ATN(A1)/RA:CLS:
PRINT"ATN("A1")=";:GOSUB5000:GOTO5
00
1145 GOTO6000
1150 IFA4=71THEN2150
1155 IFA4=78THEN2155
1157 GOTO6000
1160 IFA4=76THEN2160
1170 IFA4=77THEN2170
1180 IFA4=69THEN2180
1190 IFA4=66THEND=0:CLS:GOSUB5000:
GOTO500
1198 GOTO6000
1220 A3=A1*COS(A2*RA):A4=A1*SIN(A2
*RA)
1222 CLS:PRINT"R="A1;"    r="A2
1224 IFD=1THENPRINT"x=";CSNG(A3):P
RINT"y";CSNG(A4)
1226 IFD=0THENPRINT"x=";CDBL(A3):P
RINT"y";CDBL(A4)
1228 GOTO500
1240 IFINT(A1)<>A1THEN PRINT"Df =
N ":RP=A1:GOTO500
1241 RP=1:FORI=1TOA1:RP=RP*I:NEXTI
1242 CLS:PRINTA1;"! =";RP:GOTO500
1250 IFA4=80THEND=1:CLS:GOSUB5000:
GOTO500
1252 IFA4=0THENRP=SIN(A1*RA):CLS:P
RINT"SIN("A1")=";:GOSUB5000:GOTO50
0
1254 GOTO6000
1260 RP=COS(A1*RA):CLS:PRINT"COS("
A1")=";:GOSUB5000:GOTO500
1270 RP=TAN(A1*RA):CLS:PRINT"TG("A
1")=";:GOSUB5000:GOTO500
1280 IFA4=83THEN2200
1290 IFA4=67THEN2210
1300 IFA4=84THEN2230
1305 IFA1=0THENPRINT"Df = Ra ":RP=
A1:GOTO500
1310 RP=1/A1:CLS:PRINT"INV"A1;"=";
:GOSUB5000:GOTO500
1330 RP=A1*10^A2:CLS:PRINTA1"E"A2"
=";:GOSUB5000:GOTO500
1340 RP=A1:CLS:GOSUB5000:GOTO500
1400 GOTO6000
1500 IFA4=76THEN2300
1510 IFA4=71THEN2400
1520 IFA4=80THEN2400
1530 GOTO6000
2110 RP=(EXP(A1)-EXP(-A1))/2
2115 CLS:PRINT"SH("A1")=";:GOSUB50
00:GOTO500
2116 RP=(EXP(2*A1)-1)/(EXP(2*A1)+1
):CLS:PRINT"TH("A1")=";:GOSUB5000:
GOTO500
2118 RP$=HEX$(A1):CLS:PRINTA1" dec
imal"
2119 PRINT"=";RP$;"  hexadecimal":
RP=A1:GOTO500
2120 IFA1>10RA1<-1THENPRINT"Df = [
-1 ];+1 ]":RP=A1:GOTO500
2122 IFA1=1THENCLS:PRINT"ASN("A1")
=";:RP=I/(RA*2):GOSUB5000:GOTO500
2124 IFA1=-1THENCLS:PRINT"ASN(";A1
;")=";:RP=-I/(RA*2):GOSUB5000:GOTO
500
2126 RP=ATN(A1/SQR(1-(A1^2)))/RA:C
LS:PRINT"ASN("A1")=";:GOSUB5000:GO
TO500
2130 IFA1>10RA1<-1THENPRINT"Df = [
-1 ];+1 ]":RP=A1:GOTO500
2132 IFA1=1THENCLS:PRINT"ACS(1)=0"
:RP=0:GOTO500
2134 IFA1=-1THENCLS:PRINT"ACS(-1)=
";:RP=I/RA:GOSUB5000:GOTO500
2136 CLS:RP=-(ATN(A1/SQR(1-(A1^2))
)/RA)+I/(2*RA)
2138 PRINT"ACS("A1")=";:GOSUB5000:
GOTO500
2150 IFA1<=0THENPRINT"Df = ]0 ];+a
[":RP=A1:GOTO500
2152 RP=LOG(A1)/LOG(10):CLS:PRINT"
LOG("A1")=";:GOSUB5000:GOTO500
2155 IFA1<=0THENPRINT"Df = ]0 ];+a
[":RP=A1:GOTO500
2157 RP=LOG(A1):CLS:PRINT"LN("A1")
=";:GOSUB5000:GOTO500
2160 MN=LEN(STR$(INT(A1)))-1:IFINT
(A1)=A1THEN2166
2162 IFA1<0THENX=-1:Y=-1:ELSEX=1:Y
=0
2164 A3=VAL(MID$(A$,MN+2-Y,2)):A4=
VAL(MID$(A$,MN+4-Y,2))
2166 RP=INT(A1)-Y+X*A3/60+X*A4/360
0:CLS
2168 PRINTA1"=";:GOSUB5000:PRINT"e
n decimal":GOTO500
2170 MN=ABS(A1)-INT(ABS(A1)):A3=IN
T(MN*60):SC=MN*60-A3:A4=SC*60
2171 IFA1<0THENY=-1:X=-1:ELSEY=0:X
=1
2172 RP=INT(A1)-Y+X*INT(A3)/100+X*
INT(A4)/10000:CLS
2174 PRINTA1"=";:GOSUB5000:PRINT"e
n degre,mn,s.":GOTO500
2180 RA=I/180:LINE(118,27)-(118,31
):LINE(119,27)-(119,31):GOTO500
2200 RP=LOG(A1+SQR(A1^2+1)):CLS:PR
INT"ARGSH("A1")=";:GOSUB5000:GOT
0500
2205 RP=LOG(A1+SQR(A1^2+1)):CLS:PR
INT"ARGSH("A1")=";:GOSUB5000:GOT
0500
2210 IFA1<1THENPRINT"Df = [1 ];+a [
":RP=A1:GOTO500
2220 RP=LOG(A1+SQR(A1^2-1)):CLS:PR
INT"ARGCH("A1")=";:GOSUB5000:GOT
0500
2230 IFA1<=-1ORA1>=1THENPRINT"Df =
]-1 ];+1 [":RP=A1:GOTO500
2240 RP=LOG((1+A1)/(1-A1))/2:CLS:P
RINT"ARGTH("A1")=";:GOSUB5000:GO
TO500
2300 RP=SQR(A1^2+A2^2):A3=ATN(A2/A
1)/RA
2310 CLS:PRINT"x="A1;"    y="A2
2320 IFD=1THENPRINT"R=";CSNG(RP):P
RINT"r=";CSNG(A3)
2330 IFD=0THENPRINT"R=";CDBL(RP):P
RINT"r=";CDBL(A3)
2340 GOTO500
2400 N=A1:P=A2
2410  IFA1*A2<=0ORA1*A2<>INT(A1*A2
)THEN30
2420 Q=N/P:R=N-P*INT(Q):IFR=0THEN2
440
2430 N=P:P=R:GOTO2420
2440 CLS
2450 IFA3=80THENRP=P:PRINT"pgcd("A
1","A2")=";:GOSUB5000:GOTO500
2460 IFA3=85THENRP=A1*A2/P:PRINT"p
pcm("A1","A2")=";:GOSUB5000:GOTO50
0
3000 IFERR=6THENCLS:PRINT"Nombre t
rop grand":GOTO30
3010 CLS:GOTO30
4000 PRINT"    ***************"
4010 PRINT"    *CALCULATRICE*"
4020 PRINT"    ***************"
4025 PRINT"On commence .......";
4030 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4030
4040 CLS:RETURN
5000  IFD=1THENRP=CSNG(RP):PRINTRP
:RETURN
5010  IFD=0THENRP=CDBL(RP):PRINTRP
:RETURN
6000 PRINT"    ERREUR !":RP=A1
6010 PRINTCHR$(A3);CHR$(A4);" :inc
onnu":GOTO500
```

VOICI UN JEU POUR GAGNER UN CURE-DENTS HEBDOGICIEL :

DÉCHIFFREZ CE MESSAGE ET VOUS GAGNEZ UN CURE-DENTS HEBDOGICIEL !

ORIC/ATMOS

Suite de la page 6

```
2015 FORL=6TO24:PRINT" ";:PRINTCH
R$(27)+"A":NEXT
2020 PRINT" ";:PRINTCHR$(27)"C";:
PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE POUR CON
TINUER"
2025 GET0$
2030 CLS:PAPER0:INK3:PRINT:PRINT:
PRINT
2035 PLOT3,4 ,"LES OEUX SONT VOTR
E SEULE RESSOURCE."
2040 PLOT3,5,"MAIS IL VOUS FAUT L
A PROTEGER CONTRE"
2045 PLOT3,6," LES  BUGBEARS."
2050 PLOT3,7,"EN EFFET,CES ANIMAU
X QUI VIVENT "
2055 PLOT3,8,"DANS LES ARBRES SON
T FRIANDS DE CE"
2060 PLOT3,9,"MET."
2065 PLOT3,10,"IL VOUS FAUDRA,POU
R SURVIVRE,LES"
2070 PLOT3,11,"EMPECHER DE VOLER
LES OEUFS TOUT"
2075 PLOT3,12,"EN SURVEILLANT VOT
RE RESERVE "
2080 PLOT3,13,"D'ENERGIE ET VOTRE
STOCK DE FLECHES."
2085 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT:PRINT
2090 PRINT:PRINT" ";:PRINTCHR$(27
)"D"
2095 PLOT3,16,"PRESSEZ UNE TOUCHE
POUR CONTINUER"
2100 GET0$:GOTO1825
2105 TEXT:CLS:PAPER0:INK1:PRINT:P
RINTCHR$(27)"J":PRINTCHR$(27)"J"
2110 PLOT8,0,"******************
******"
2115 PLOT8,1,"* R E G L E  D U  J
E U *"
2120 PLOT8,2,"* R E G L E  D U  J
E U *"
2125 PLOT8,3,"******************
******"
2130 PRINT:PRINT
2135 PLOT3,5," VOUS AVEZ,EN BAS
DE L'ECRAN "
2140 PLOT3,6,"PLUSIEURS INDICATEU
RS:"
2145 PLOT3,8," -LE NOMBRE DE FLE
CHES(vw)OUI SONT"
2150 PLOT3,9 ,"AU DEBUT AU NOMBRE
DE CINQ."
2155 PLOT3,11," -LA RESERVE D'EN
ERGIE(xxxxx)."
2160 PLOT3,13," -LE SCORE ET LE
NOMBRE DE VIES(3)."
2165 PLOT3,14," SI JAMAIS VOTRE
RESERVE D'ENERGIE"
2170 PLOT3,15,"VIENT A 0,ALORS VO
US PERDEZ UN VIE."
2175 PLOT3,16,"POUR RECONSTITUER
VOTRE RESERVE IL"
2180 PLOT3,17,"VOUS FAUDRA REVENI
R EN HAUT DE LA"
2185 PLOT3,18,"FALAISE AVEC VOTRE
NACELLE."
2190 PLOT3,19,"VOUS DISPOSEZ DE 5
FLECHES AU DEBUT."
2195 PLOT3,20,"A CHAQUE TIR VOUS
EN PERDEZ UNE."
2200 PLOT3,21," LORSQUE VOUS N'E
N AVEZ PLUS,VOUS"
2205 PLOT3,22,"NE POUVEZ PLUS TIR
ER.POUR RETROUVER"
2210 PLOT3,23,"VOTRE STOCK VOUS D
EVREZ DESCENDRE EN"
2215 PLOT3,24,"BAS DE LA FALAISE.
"
2220 FORL=6TO25:PRINT" ";:PRINTCH
R$(27)+"D":NEXT
2225 PRINT" ";:PRINTCHR$(27)"C";:
PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE POUR CON
TINUER"
2230 GET0$
2235 CLS:PAPER0:INK2:PRINT:PRINT:
PRINT
2240 PLOT3,4,"SI UN BUGBEARS REUS
SIT A ATTEINDRE"
2245 PLOT3,5,"LE SOL MALGRE VOTRE
VIGILANCE,ALORS"
2250 PLOT3,6,"IL VIENDRA INEXORAB
LEMENT MANGER UN"
2255 PLOT3,7,"DES.4 OEUFS(f)QUE V
OUS PROTEGEZ."
2260 PLOT3,9," SI JAMAIS 4 BUGBE
ARS REUSSISSENT"
2265 PLOT3,10," A S'INFILTRER DAN
S VOS RANGS,"
2270 PLOT3,11,"VOUS PERDEZ UNE VI
E."
2275 PLOT3,13,"VOUS DISPOSEZ DE L
A TOUCHE ' POUR"
2280 PLOT3,14,"MONTER ET DE LA TO
UCHE'Z'POUR TIRER"
2285 PLOT3,15,"    TOMMY,JE TE SO
UHAITE"
2290 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
2295 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
2300 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2305 FORL=17TO18:PRINT" ";:PRINTC
HR$(27)"J";:PRINTCHR$(27)"A":NEXT
2310 PLOT10,17,"B O N N E  C H A
N C E !"
2315 PLOT10,18,"B O N N E  C H A
N C E !"
2320 GET0$:GOTO1825
2400 REM PRESENTATION
2415 IFPE=0THENCALL#E6CAELSECALL#
E76A
2420 TEXT:CLS:PAPER0:INK0
2425 PLOT3,4,"bbbbbbbbbbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbbbb"
2430 PLOT3,5,"bbbbbbbbbbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbbbb"
2435 FORT=6TO12:PLOT3,T,"    bb
                              e":NEXT
2440 PLOT3,13,"    bb  hh  h   h
h   h h   h e"
2445 PLOT3,14,"    bb h  h hh hh
hh hh  h h  e"
2450 PLOT3,15,"    bb h  h h h h
h h h   h   e"
2455 PLOT3,16,"    bb h  h h   h
h   h   h   e"
2460 PLOT3,17,"    bb  hh  h   h
h   h   h   e"
2465 PLOT33,18,"e":PLOT32,19,"ijk
":PLOT32,20,"lmn":PLOT32,21,"opq"
2470 PLOT32,22,"ffff":PLOT31,23,"
ffffff":PLOT30,24,"ffffffff"
2475 PLOT29,25,"fffffffff"
2480 FORT=1TO6
2485 FORM=4TO25
2490 N=RND(1)*8:IFINT(N)=0THEN249
0
2495 PLOT1,M,N
2500 NEXTM
2505 NEXTT
2510 IFPE=0THENCALL#E804ELSECALL#
E93D
2515 NB$="0123456543210123456543 2
10112233445566554433221100123456"
2520 FORNO=1TOLEN(NB$)
2525 P=ASC(MID$(NB$,NO,1))-47:MUS
IC1,2,P,15
2830 WAIT5 :NEXTNO:WAIT70:PLAY0,0
,0,0
2835 RETURN
2840 REM* FINI !**
```

C'est nouveau, ça vient de sortir

LA GUERRE VIENT DE REPRENDRE AUX ALENTOURS DE L'AN 2427

Jusqu'à présent, nous n'avions porté aux nues qu'un seul programme de guéguerre stellaire pour le Spectrum : Dark Star de Design Design. Cette fois, un programme aussi sympa que son prédécesseur déboule sur le marché. **Starion** de *Melbourne House* arrivera prochainement dans notre pays muni de tous ses arguments pour

vous convaincre : représentation de l'espace en trois dimensions, vaisseaux adverses en *fil de fer* de différentes époques suivant le combat sélectionné, commandes simples pour diriger votre croiseur.

La finalité du jeu consiste à débarasser la galaxie des multiples aliens qui osent pénétrer dans votre secteur de contrôle. Aucune originalité dans le choix de l'idée, mais le scénario sauve la baraque (ainsi que la réalisation d'une qualité exceptionnelle pour le spectrum) : vous pilotez le premier croiseur spatio-temporel et vous devez remonter dans le temps à la recherche de tous les ennemis potentiels de la Terre qui pourraient avoir une influence sur le développement passé de votre planète natale. Si vous échouez dans cette entreprise vous n'aurez jamais existé, les *méchants* ayant changé le cours du temps et de l'évolution dans notre système solaire. Commençant votre combat à une époque proche de 2010, vous remonterez dans le temps jusqu'aux origines de l'univers pour devenir enfin le Créateur de tout ce qui existe jusqu'à votre époque de départ.

Si l'histoire vous parait embrouillée, ne vous inquiétez pas ! Le choix des périodes de combat s'effectue en fonction de vos capacités et de votre habileté au combat. N'hésitez pas à l'acquérir dans les plus brefs délais, il vous manque déjà, je le sens. **Starion** de *Melbourne House* pour Spectrum. *NDLR : Le premier soft qui fait la nique à Dieu !*

COMMODORE FRANCE : DES RÉVÉLATIONS

-Est-il exact que vos ventes soient au plus bas en France ?
-Je ne peux pas répondre à cette question.
-Pourquoi avoir créé une filiale française, alors qu'il y avait un importateur officiel ?
-Il m'est impossible de donner des précisions à ce sujet.
-Pourquoi la colossale campagne de pub prévue pour septembre a-t-elle été repoussée ?
-Je ne peux rien dire à ce propos.
-Le Commodore 128 sortira-t-il en France ?
-C'est en dehors de mes compétences.
-Et l'Amiga ?
-Ce n'est pas à moi qu'il appartient de répondre.
-A qui est-ce, alors ?
-Je n'en sais rien.
-Pouvez-vous préciser votre pensée ?
-Non.
-Merci, monsieur Commodore France.

Y EN A QUI NE BRONZENT PAS !...

Le mois d'Août a été fertile en rebondissements pour Sinclair Research. Vous savez certainement que Sir Clive Sinclair lui-même s'est gentiment fait lourder de sa propre boîte, avec le titre de "consultant à vie" et une étiquette collée dans le dos : "Je suis meilleur dans les recherches que dans la gestion". Vous savez aussi que le Bernard Tapie anglais (Robert Maxwell) s'est retrouvé propulsé chef, comme ça. Vous ne savez peut-être pas pourquoi. Et vous ne savez certainement pas ce qui s'est passé depuis.

En fait, le gros problème de Sinclair Research était les surstocks. On estimait à plus de 10000 pièces les Spectrum Plus qui s'entassaient dans les hangars. En tout, près de 30 millions de livres de stocks... L'argent ne rentrait plus, d'autant que les six premiers mois de l'année sont traditionnellement la morte saison de l'informatique. Là-dessus, gros coup de pub, surtout dans le "Mirror" : Robert Maxwell prend la tête de la boîte en perte de vitesse. A qui appartient le "Mirror" ? A Robert Maxwell. Tout est simple...

Et ce chevalier en costard arrive à vendre deux tiers des machines en surnombre à Dixons, l'un des plus gros détaillants britanniques. C'est bien, non ? Ca, c'est quelqu'un d'efficace. Ils devraient le garder.

Pendant ce temps, celui-ci réussit à emprunter 80 millions de livres à Nat West (une banque anglaise) dont 60 millions seront consacrés à lancer un nouveau journal "révolutionnaire". Et c'est le début de la saison de foot : or, le "Oxford United" appartient à... Maxwell. Sinclair commence à l'intéresser de moins en moins. On comprend qu'il ait d'autres chats à fouetter.

Les déclarations s'entremêlent, se mélangent, se contredisent... Sir Clive pense que "Maxwell est peut-être à court d'argent". Ce dernier nie énergiquement.

Mais 54 jours plus tard, Maxwell se retire, sans justifier son départ. Sir Clive aimerait bien redevenir grand vizir, mais voilà, il a dit lui-même qu'il était meilleur dans les labos que dans les bureaux... Alors, il se remet à chercher des investisseurs. Mais qui va investir dans une société dont le boss n'est pas un financier ? Et voilà Clive pris dans un cercle vicieux.

Une semaine plus tard, Maxwell ne se retire plus. Il déclare que sa prise de pouvoir sera effective à la mi-septembre. Sir Clive est en vacances aux Etats-Unis, mais Hoover (le constructeur des C5, les voitures électriques) lui demande 1,5 million de livres. Maxwell s'en lave les mains : "Ce n'est pas mon problème, mais celui de Clive Sinclair. Je n'ai rien à voir avec les voitures, je n'ai repris que l'informatique".

C'est embrouillé, hein ? Et encore, je simplifie. Je ne vous parle pas des 10000 Spectrums qui devaient être vendus à l'URSS et à la Bulgarie, ni des vice-présidents qui devaient être nommés pour seconder Maxwell et qui ne l'ont pas été, ni de la sous-production du QL, ni du lecteur de disquettes 3,5 pouces pour ce dernier.

Maxwell, qualité filtre, mon oeil !

ORIC DE VOUS DEPLAIRE

Les prévisions de vente pour ORIC, d'ici à la fin de l'année, sont de 30.000 machines pour l'Europe. La plupart fabriquées par la société ATV, basée en Normandie. On ne précise pas si elles seront emballées dans du papier à camembert.

L'INFORMATIQUE C'EST DE LA MERDE: ENFIN LA DEUXIEME PARTIE!!

En bons Saint-Bernard qu'on est, on s'était dit : "Tiens, l'article sur les ratages de l'informatique, ça va les calmer, ils vont faire attention". Tu parles. A croire que les vacances les excite : ils n'ont fait que des conneries.

Sinclair, pour commencer. Vous connaissez ses démêlés avec Maxwell, mais saviez-vous que la France n'a pas été livrée en QL depuis près de deux mois ? Et que l'espace QL est fermé ? Et que la première série des QL (environ 150 appareils) à être arrivée en France comporte un bug empêchant d'adresser l'imprimante ?

Un peu d'Atari ? Allez : est-ce un défaut de construction inhérent aux premières séries, est-ce une erreur grave de conception, toujours est-il que deux des chips qui composent le circuit principal sont posés sur de la mousse élastique. Et que se passe-t-il après un certain temps d'utilisation ? La mousse chauffe et gonfle. Et alors ? Alors, ça provoque un court-circuit. Dur. Et puis, toujours pas de basic, ni de Gem Write, ni de Gem Paint. Et puis, les prévisions de fabrication ont bien baissé. Et puis, Atari France semble être à court d'argent. Les conditions qu'ils imposent aux revendeurs sont... explicites.

Apple ? Ah, Apple ! On leur en veut, nous ? Plus depuis qu'on a appris qu'ils allaient baisser leurs prix de façon saignante et ce au cours du mois de Septembre. Est-ce pour fêter l'arrivée du Mac 1 méga et du IIe avec lecteur de disquettes 3 pouces et demi intégré ?

IBM a tenté de lancer le XJ au Japon. Deux drives 3,5 pouces intégrés : le flop. Moins de 6000 pièces vendues en 10 mois selon IBM, moins de 3000 selon la préfecture de police.

Amstrad, les intouchables ? Oh, les vilains bruits qui circulent, comment, Amstrad ne paierait plus ses usines en Corée depuis quatre mois ? Comment, les ventes du 464 ont baissé au profit du 664 ?

Comment, on ne trouverait plus de disquettes 3 pouces en Europe depuis deux semaines ?

Les seuls qui se portent bien, c'est Commodore. Remarquez, ils peuvent, vu le nombre de conneries qu'ils ont fait par le passé. Le C128 azerty sera présenté au Sicob et se vendra aux alentours de 5000 balles. L'Amiga, lui, pas avant janvier et à... 18.000 balles ! En azerty, quand même, et avec 256 Ko.

Je repars en vacances.

L'ÉLECTRONIQUE FRAPPE A LA PORTE DE VOTRE DRIVE

Silvar Lisco, leader mondial des logiciels IAO (Ingéniérie Assistée par Ordinateurs), s'installe progressivement en France. Si vous désirez vous lancer dans l'industrie électronique, passez donc voir Silvar Lisco et sa gamme complète de logiciels de création de circuits électroniques. Du schéma au chronogramme, de la courbe de résonnance au dessin du circuit imprimé, toutes les opérations de la conception d'un circuit original peuvent être traitées à l'aide de ces softs. Ils ne tournent jusqu'à

présent que sur Vax, Microvax, Apolo et IBM mais des versions fonctionnant sur micro-ordinateurs (PC sans aucun doute) arriveront prochainement. Avis aux amateurs...

METZ

Les écrans de télé de Metz continuent à s'agiter. Non content d'avoir installé des ordinateurs, des téléviseurs et des minitels un peu partout, Jean-Marie Rausch, le Sénateur-Maire de la ville la plus blécâ de France vient de mettre en route T.V 5, SKY CHANNEL et MUSICBOX en plus des dix chaînes déjà disponibles. Le réseau câblé de Metz livre donc à présent 13 programmes à 10.000 heureux messins qui ne payent, tenez-vous bien, que 800 francs par an ! Si, si, 800 francs, pas un rond de plus et ils ne sont que 10.000 ! Si on généralise le système pour l'appliquer à tout le territoire avec plusieurs centaines de milliers d'abonnés par région, on peut faire tomber les coûts à des prix dérisoires et arriver à diffuser par le câble des dizaines de programmes. Tiens, disons trente chaînes pour 360 francs par an, c'est un bon chiffre, ça fait du 30 francs par mois, un franc par chaîne. Mais peut-être que Monsieur François n'a

pas très envie d'entendre les commentaires des journalistes du monde entier sur des affaires style Green Peace, nos commentateurs nationaux sont déjà assez ironiques comme ça. C'est dur d'être un futur cohabité.

LA SEMAINE PROCHAINE

Précédant de peu notre Sicob national, le PCW Show se tiendra à Londres du 4 au 7 septembre. Il y sera présenté un nouveau Spectrum 128 Ko, un nouvel Atari 260 ST ainsi qu'une version 256 Ko de l'Atari 130 XE. On y trouvera en outre le C128, nouveau 128 Ko de Commodore, compatible avec le C64 et tournant sous CP/M. La semaine prochaine sur cet écran.

DES LOGICIELS VENDUS COMME DES PRESERVATIFS

Ca se passe au Japon, bien sûr : les logiciels pour micros et autres jeux vidéos vont bientôt être vendus dans des distributeurs automatiques. La machine a été mise au point par Brother Industries et Intec. Elle pourra proposer près de soixante programmes différents. Finies les longues soirées de stress et de manque. Patron, le plein pour mon MSX, s'il vous plait !

L'HABIT, LE MOINE, ETC.

Un revendeur malin propose des coffrets permettant de changer le look de son Apple en IBM pour moins de 700 balles. L'idée est vachement marrante et mériterait d'être creusée. Personnellement, j'aimerais transformer mon ZX en Mac. Même si c'est que la carosserie. Juste pour frimer.

MICRO STAR

Ca baigne pour les micros. On n'arrête pas d'en voir dans les clips vidéo des groupes à la mode. Faut croire que ça fait vendre. Je passe sur Electric Dreams (film nul, mais bonne

chanson), j'embraie sur le dernier tube de Boy George (un truc sur l'amour) et je conclus sur América : The Border. Dans chacun de ces clips, vous saurez reconnaître votre vedette préférée (pas toujours celle qu'on pense.)

C'est nouveau, ça vient de sortir

TOUS EN CARTE

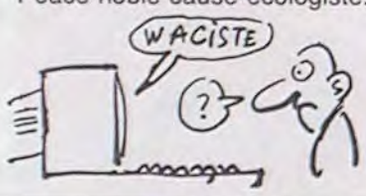
Fin 88, 12 millions de français seront dotés d'une carte à mémoire comme celle-ci. L'avantage pour l'utilisateur ? Aucun ! Par rapport à une carte bleue, ces nouvelles cartes sont capables de savoir si il reste du fric sur votre compte au moment où vous payez le resto à la superbe nana que vous venez de draguer. Pas d'argent sur le compte, vous faites la vaisselle, finis les petits découverts que vous vous accordiez gentiment ! Les avantages pour les banquiers ? Comme d'habitude, ils seront encore un peu plus riches !

QUEL PRIX FAIT-IL, AUJOURD'HUI ?

Où en est-on, Outre-Manche, question prix ? On a encore baissé, bien sûr. Voici les derniers indices relevés à Londres : le Commodore 64, avec le magnéto et 3 jours de vacances pour 2 personnes (c'est fourni avec, je ne peux pas faire le détail) est soldé à 1800 francs. L'Atari 130 XE est bradé à 1500 balles, avec magnéto, programmes, armes et bagages, tambour et trompettes, tandis que le "vieux" Spectrum est quasiment donné à 500 francs, le même prix que l'Atari 600 XL. Le nouveau, le Spectrum Plus, est à moins de 1500 francs avec un joystick, son interface, un magnéto et dix programmes. Attendez un peu, ça va encore baisser.

SOUS PRETEXTE

Apple ne reculant devant rien pour faire parler de lui vient d'annoncer son intention de ne plus livrer son distributeur de Johannesburg sous prétexte d'apartheid. Après avoir refusé de livrer Général Vidéo sous prétexte de sigle fasciste, les responsables se tatent pour savoir s'il ne vont pas refuser de livrer les ministères sous prétexte de sabotage de Green Peace noble cause écologiste.



CHANGEONS LES ŒUFS DE PANIER

Au su de l'arrivée du Commodore 128 en Grande-Bretagne, Zappo, le plus gros distributeur anglais de l'Enterprise, l'a laissé tomber au profit du premier. Dur pour Enterprise, qui se retrouve presque le bec dans l'eau, déjà qu'il vend pas beaucoup, le pauvre... C'est d'autant plus dommage qu'on commence à voir de bons softs apparaître pour cette machine : Beach Head, Daley Thomson's Decathlon, Raid over Moscow, Spy Hunter et Bruce Lee, tous d'US Gold, sont désormais disponibles. Océan s'est mis à adapter des jeux aussi, toujours pour l'Enterprise : le premier sorti est Matchday.

A POIL MULTITECH

Multitech, c'est le spécialiste des micros-ordinateurs à poil. Vous savez, les cartes complètement désossées accompagnées de claviers merdiques ! L'image de marque de la maison, sa raison d'être, c'est : comprendre comment ça marche à l'intérieur ! Donc, pas besoin de capot ni de boîtier. Pourtant , Multitech vient de sortir un 16 bits entièrement habillé : le MPF 1/88. Voici ses caractéristiques : processeur 8088, 16 bits, 4,77 Mhz, 16 k ROM, 4k RAM, clavier QWERTY, affichage LCD (2 lignes de 20 caractères), interface K7 et interface imprimante. Le tout pour près de 4000 balles. Je pose clairement la question : qu'a-t-on à foutre d'un 16 bits avec 16K rom et 4k RAM, pas connectable à un moniteur, ni à un lecteur de disquettes ? On nous dit que ce matériel est didactique. Moi je veux bien. Mais la première chose qu'on devrait apprendre aux élèves, c'est à ne pas balancer leur argent par les fenêtres. Toc. Le verdict est tombé.

UNE NOUVELLE RACE DE COMMUNICATIONS

RACE ! C'est le nom du programme de recherches pour arriver à un standard européen en matière de communication. Quand j'écris des phrases comme celles-la ·j'ai l'impression que je vais m'étrangler avec mon noeud de cravate et qu'on va m'offrir une place de grouillot en chef dans un ministère. Bon, passons. Ce programme destiné à faire en sorte que tout le monde se mette d'accord sur la façon de s'envoyer des commandes et des factures (entre autres) a été décidé par tous les ministres de la recherche de la communauté européenne, sauf par les rosbeefs qui estiment que ça coûte trop cher (près de 305 millions de francs lourds). Les anglais sont peut-être impayables, mais ils ne veulent pas être insolvables.

JOUEZ POUR L'ETHIOPIE

Une cassette de programmes est sortie voici deux mois en Grande-Bretagne, comprenant 10 jeux dont certains inédits pour une valeur de 60 francs. Il en existe une version Spectrum et une Commodore. Quoi d'exceptionnel ? La plus grande partie de cette somme va à l'Ethiopie. La cassette s'appelle "Soft Aid", pour rappeler le "Band Aid" de Wembley et de Philadelphie. Mais voilà où le bât blesse : certains revendeurs n'ont pas hésité à créer des clubs d'échanges. Montant de la cotisation : un programme. Lorsqu'on est adhérent, on peut échanger son programme contre un autre moyennant 10 francs environ. Et ces mercantiles revendeurs ont mis la cassette "Soft Aid" dans leur catalogue... D'où le tollé de la presse informatique et surtout du comité anglais pour l'Ethiopie. Touche pas ma bonne conscience.

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
MD 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
MD VERSAILLES TOURS

MICRODIFFUSION BORDEAUX
6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX
Tél. (56) 52.53.11
MD BORDEAUX

MICRODIFFUSION TOULOUSE
43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE
Tél. (61) 22.81.17
MD TOULOUSE

MICRODIFFUSION LYON
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. : (7)852.26.64.
MD 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, antiréfléchissant, 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/9×9	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 T.T.C~~ **1.590 F T.T.C.**

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

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

GUILLEMOT International Software

SEA, SUN and... GOOD GAMES !..

Tous les tubes de l'Eté !

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

COMMODORE 64

BEACH HEAD FR	95 F
BLUE MAX FR	95 F
BOUNTY BOB ST. BACK FR	95 F
BRUCE LEE FR	95 F
BUCK ROGERS FR	95 F
COMBAT LEADER FR	149 F
F 15 STRIKE EAGLE FR	149 F
FORT APOCALYPSE FR	95 F
GROGS REVENGE FR	95 F
INDIANA JONES FR	95 F
POLE POSITION FR	95 F
RAID OVER MOSCOU FR	95 F
SPITFIRE ACE FR	95 F
SPY HUNTER FR	95 F
STRIP POKER FR	95 F
ZAXXON FR	95 F
BATTLE for NORMANDY FR	149 F
SOLO FLIGHT FR	149 F
QUASIMODO	95 F
TAPPER	95 F
SUPERHUEY	95 F
SNOKIE	95 F
FLAK	95 F
ORELBS	95 F
DAMBUSTERS	95 F
ULTIMA III	95 F
MONSTER TRIVIA	95 F
TALLADEGA	95 F
MISSION ASTEROID	95 F
ULYSSES	95 F
WIZZARD AND PRINCESS	99 F
DOUGH BOY	95 F
DIG DUG	95 F
PAC MAN	105 F
MR. DO !	95 F
CAVERNS OF KAFKA	95 F
CONGO BONGO	95 F
SENTINEL	113 F
STELLAR 7	105 F
NATO COMMANDER	145 F
UP 'N DOWN	95 F
DROP ZONE	105 F
BEACH HEAD (D)	175 F
BRUCE LEE (D)	140 F
BUCK ROGERS (D)	145 F
COMBAT LEADER	145 F
CONAN (D)	140 F
CONGO BONGO (D)	145 F
ORELBS (D)	145 F
F15 STRIKE EAGLE (D)	145 F
FORT APOCALYPSE (D)	145 F
BATTLE for NORMANDY (D)	140 F
NATO COMMANDER (D)	145 F
RAID OVER MOSCOU (D)	175 F
SENTINEL (D)	135 F
SPITFIRE ACE (D)	175 F
STELLAR 7 (D)	129 F
SUPER HUEY (D)	139 F
TAPPER (D)	135 F
ZAXXON (D)	145 F
POLE POSITION (D)	145 F
SOLO FLIGHT (D)	145 F
DECATHLON (Fr)	105 F
WIZ DIMENSION (Fr)	105 F
DESIGNER'S PENCIL (Fr)	105 F
INT. SOCCER	175 F
ON COURT TENNIS FR	105 F
DEAMRIDER FR	95 F
HERO FR	95 F
PASTFINDER FR	105 F
ROCK 'N BOLT FR	105 F
GHOSTBUSTERS FR	105 F
MASTER OF THE LAMPS FR	105 F
PITFALL II FR	95 F
RIVER RAID FR	95 F
SPACE SHUTTLE FR	95 F
DEMON OF TOPAZE	95 F
BOOTY	95 F
HEADACHE	95 F
ROLAND'S RATS RACE	95 F
FOOTBALL MANAGER	95 F
ANKH	95 F
AZTEK	95 F
LORDS OF MIDNIGHT	95 F
M. ROBOT	95 F
MY CHESS II	95 F
PSI WARRIOR	95 F
PSYTRON	95 F
SPY VS SPY	95 F
SHADOW FIRE	105 F
SHADOW FIRE (Disk)	135 F
COMBAT LYNX (Fr)	95 F
ADVENTURE QUEST	95 F
CASTLE OF TERROR	105 F
HAMPSTEAD	95 F
THE HOBBIT	165 F
SHERLOCK HOLMES	125 F
ZIM ZALA BIM	95 F
THE HOBBIT (Disk)	190 F

DARK TOWER	95 F
GRAND LARCENY	95 F
PENETRATOR	95 F
WITCH'S CAULDRON	95 F
EVERYONE'S A WALLY (Fr)	105 F
HUNCHBACK	75 F
STUNT BIKE	79 F
TORNADO LOW LEVEL	95 F
PYJAMARAMA	75 F
D. TH DECATHLON	95 F
HUNTCHBACK II	95 F
KONG STRIKES BACK	95 F
HAVOC	125 F
KOKOTONI WILF	95 F
MATCH POINT (Tennis)	105 F
JET SET WILLY II	95 F
JET SET WILLY	75 F
LODE RUNNER	125 F
PSYTRON	95 F
MANIC MINER	95 F
JUNCK	75 F
MOTOR CROSS	95 F
SLAP SHOT (Hockey s. gl.)	125 F
CADCAM WARRIOR	95 F
STAFF OF KARNATH	95 F
SUMMER GAMES (K 7)	165 F
SELECT 1	125 F
POLITIQUE ECONOMIQUE	190 F
FIGHTER PILOT (Fr)	105 F
WORLD SERIES BASEBALL	95 F
TIR NA NOG	125 F
SHADES	125 F
IMPOSSIBLE MISSION	125 F
AIR WOLF	125 F
10 MEGAHITS	115 F
STRANGE LOOP	125 F
CIPHOID 9	125 F
SUICIDE STRIKE	95 F
KENSINGTON	125 F
THEATRE EUROPE	115 F
ONE ON ONE (Basket)	125 F
CHOP LIFTER	125 F
RAID ON BUNGELING BAY	125 F
HARD HAT MAC	125 F
ARCHON	165 F
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	125 F
GATES OF DAWN	105 F
GREMLINS	105 F
COLOSUS CHESS 2.0	115 F
CAULDRON	95 F
SPITFIRE 40	125 F
MONOPOLY	125 F
GLIDER PILOT	125 F
ADVENTURE QUEST	105 F
ASTRO CHASE	95 F
AZIMUTH (Fr)	105 F
BATTLE FOR MIDWAY (Fr)	115 F
BOULDERDASH	95 F
BREAK FEVER	95 F
E. Kidds jump challenge	95 F
EMPIRE OF KARN	95 F
ENTOMBED	105 F
FORBIDDEN FOREST	95 F
GRYPHON	95 F
MICROSAPIENS (Fr)	105 F
PITSTOP II	105 F
SHOOT THE RAPIDS	90 F
SPIDERMAN	100 F
HYPER SPORT	79 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	99 F
ANTICIPAL	89 F

NOUVEAUTES

ELIDON (Fr)	98 F
A VIEW TO KILL	119 F
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	109 F
MORDENS QUEST	77 F
Master of the Lamps (D)	179 F
GHETTO BLASTER	95 F
Spécial EDITION (5 jeux)	105 F
BOULDERDASH II	118 F
ELITE	139 F
MACHINE LIGHTKING	239 F
THING ON A SPRING	105 F
FRANK BRUNO'S BOXING	99 F
FIONA RIDES OUT	109 F
SLAGGER GOES TO HOLLYWOOD	125 F
GAMBUSTERS (D)	139 F
WHITE LIGHTNING (D)	243 F
WAY OF EXPLODING FIST (D)	129 F
FIGHTER PILOT (Fr) (D)	129 F

SPECTRUM

FIGHTER PILOT (Fr)	89 F
ALIEN 8 FR	99 F
AIR WOLF	75 F

LORDS OF MIDNIGHT	85 F
MANAGER	125 F
BEACH HEAD FR	85 F
BLUE MAX FR	85 F
BRUCE LEE FR	85 F
BUCK ROGERS FR	85 F
TAPPER FR	95 F
ZAXXON FR	85 F
SPY HUNTER FR	95 F
RAID OVER MOSCOU FR	85 F
ENDURO (Fr)	89 F
GHOSTBUSTERS FR	89 F
PITFALL II FR	89 F
RIVER RAID FR	89 F
SPACE SHUTTLE FR	89 F
BEAM RIDER FR	89 F
H.E.R.O. FR	89 F
LODE RUNNER	95 F
PSYTRON	89 F
STEVE DAVIS SNOOKER	85 F
SELECT 1	125 F
COMBAT LYNX (Fr)	95 F
KOKOTONI WILF	75 F
BACK PACKERS	89 F
TIR NA NOG	95 F
MONTY IS INNOCENT	75 F
MONTY MOLE	85 F
THE LEGEND OF AVALON	89 F
TECHNICIAN TED	95 F
HEROES OF KARN	85 F
BOULDERDASH	85 F
LORDS OF TIME	95 F
TECHNICIAN TED	95 F
SOFTWARE STAR	95 F
FOOTBALL MANAGER	85 F
VALHALLA	95 F
10 MEGAHITS (10 jeux)	115 F
MOON CRESTA	95 F
HAVOC	95 F
DRAGONTORC	95 F
ERIC BRUSTOW (Fléchettes)	95 F
WIZZARD LAIR	95 F
THE HOBBIT	165 F
SHERLOCK HOLMES	145 F
SKOOL DAZE	95 F
PROJECT FUTURE	75 F
PYJAMARAMA	75 F
TRASHMAN	75 F
TRAVEL WITH TRASHMAN	75 F
D. TH. DECATHLON	85 F
GIFTS FROM THE GODS	95 F
HUNTCHBACK II	85 F
KONG STRIKES BACK	85 F
MATCH DAY (Football)	90 F
MATCHPOINT (Tennis)	85 F
STAR STRIKE	75 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	85 F
JET SET WILLY	75 F
ATIC ATAC	75 F
KNIGHT LORE (Fr)	85 F
SABRE WULF	95 F
UNDERWURLDE	95 F
WHITE LIGHTNING	190 F
CONFUZION	95 F
MACHINE LIGHTNING	190 F
GREMLINS	115 F
BROADSTREET	105 F
LAZY JONES	85 F
3 D MOVER (Ere)	162 F
ANDROIDE (Ere)	67 F
AWARI (Ere)	45 F
BASIC ETENDU (Ere)	162 F
BATTLE FOR MIDWAY (Fr)	105 F
COBALT (Ere)	85 F
COMPILATEUR (Ere)	225 F
CYCLONE (Ere)	68 F
DEATH STAR	82 F
DESIGNER'S PENCIL (FR)	85 F
DON JUAN & DRAGUEURS	111 F
DOOM DARKS REVENGE	94 F
FALL OUT	86 F
FALCON PATROL II	82 F
FANTASTIC VOYAGE	82 F
FLAK	91 F
FORMULA ONE	98 F
FRANKENSTEIN	94 F
HAMPSTEAD	100 F
HILL FIRE	81 F
HISTOIRE (Ere)	48 F
HULK	100 F
JET PAC	72 F
LOMBRIX (Ere)	85 F
LUNAR JETMAN	72 F
MACADAM BUMPER (Ere)	144 F
MANIC MINER	77 F
MATH (Ere)	48 F
MICROSAPIENS (Ere)	126 F
MILLIONNAIRE (Ere)	126 F
MUGSY	81 F
NIGHT GUNNER	74 F

OBJECTIF ELYSEE (Ere)	111 F
OTHELLO (Ere)	67 F
PAINTING JOE (Ere)	67 F
PANIQUE (Ere)	54 F
PENETRATOR	81 F
PRINT + (Ere)	108 F
ROCKY HORROR SHOW	94 F
SHADOW FIRE	105 F
SIR LANCELOT	75 F
SPIDERMAN	100 F
SPORTS HERO	81 F
STARION (Fr)	68 F
TALES OF ARABIAN NIGHT	82 F
TERRANAWKS	82 F
THE DUKES OF KAZZARD	82 F
THE SORCERY OF CLAYMORGUE CASTLE	100 F
TWIN KINGDOM VALLEY	68 F
VOX (Ere)	162 F
WORLD SERIES BASEBALL	84 F
ZX TRANS (Ere)	85 F

NOUVEAUTES

A VIEW TO KILL	119 F
MORDENS QUEST	77 F
HYPER SPORT	89 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	109 F
SPY VS SPY	95 F
STREET HAWCK	115 F
WARLORD	95 F
DYNAMITE BAND	95 F
GLASS	108 F
HUNCHBACK II	78 F
PIPELINE SOS	103 F
FRANK BRUNO'S BOXING	89 F
GO TO HELL	89 F
TALES OF ARABIAN NIGHT	79 F

AMSTRAD

GHOSTBUSTERS FR	125 F
FIGHTER PILOT (Fr)	105 F
FOOTBALL MANAGER	85 F
COMBAT LYNX (Fr)	125 F
TALES OF ARAB. NIGHTS	95 F
STAR COMMANDO	95 F
BLAGGER	85 F
HUNTCHBACK	79 F
HUNTCHBACK II	95 F
ST DAVIS SNOOKER	95 F
DARK STAR	95 F
JET SET WILLY	89 F
THE HOBBIT	165 F
BATTLE FOR MIDWAY (Fr)	115 F
SIR LANCELOT	95 F
KONG STRIKES BACK	95 F
GALAXIA	79 F
TRIPODS	95 F
MANIC MINER	85 F
TECHNICIAN TED	95 F
WORLD CUP FOOTBALL	95 F
HEROES OF KARN	95 F
MESSAGE from Andromède	63 F
CHOPPER SQUAD	105 F
FLIGHT PATH 737	95 F
MINI OFFICE (Tableur)	135 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
MACADAM BUMPER (Ere)	144 F
AMERICAN FOOT	95 F
SORCERY	95 F
PYJAMARAMA	95 F
TANK BUSTER	95 F
MISTER FREEZE	63 F
FOREST AT WORLD'S END	65 F
MILLIONNAIRE (Ere)	125 F
MISSION DELTA (Ere)	108 F
MICROSAPIENS (Ere)	126 F
CONFUZION	95 F
DIGGER BARNES	105 F
DEATH PIT (Fr)	105 F
3 D STAR STRIKE	105 F
KNIGHT LORE (Fr)	85 F
ALIEN 8 (FR)	99 F
CHUCKIE EGG	95 F
AHKH	95 F
SUPERPIPELINE II (Fr)	95 F
STRIP POKER (Fr)	105 F
D. TH DECATHLON	95 F
TEST MATCH (Cricket)	95 F
SOFTWARE STAR	85 F
WILD BUNCH	65 F
FONT 464	99 F
AZIMUTH	99 F
AIR TRAFFIC CONTROL	105 F
MASTER CHESS (Fr)	105 F
GILLIGAN'S GOLD	89 F
SURVIVOR	95 F
WARLORD	95 F
FORTH	125 F
DEFEND OR DIE	95 F

NOUVEAUTES

BEACH HEAD (US GOLD)	95 F

AUX 25 JOLIS PRIX CHAQUE MOIS

DAM DARD 5	109 F
EVERYONE'S A WALLY	109 F
MORDENS QUEST	77 F
STARION (Fr)	68 F
USE IT	89 F
DUNDARACH	109 F
HANDICAP GOLF	89 F
JACK and the BEANSTALK	95 F
KEY FACTOR	105 F
ROCKY HORROR SHOW	95 F
SMUGGLERS COVE	85 F
THE QUILL	169 F
JUMP JET	125 F
GREMLINS	105 F
FRANK BRUNO'S BOXING	109 F
SUBSUNK	55 F
RAID OVER MOSCOU US	95 F
POLE POSITION (US GOLD)	95 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	95 F
BRUCE LEE (US GOLD)	95 F
MASTER OF THE LAMPS	105 F
FANTASIA DIAMOND	99 F
RED ARROWS	99 F

EN FRANÇAIS

JOYAUX DE BABYLONE	99 F
ETUDIANT 1	99 F
ANALYSE DE BILANS	99 F
ETUDE DE FONCTIONS	99 F
AMELIE MINUIT (Ere)	120 F
AMS-ASM	290 F
TASWORD	199 F
TASCOPY	179 F
SEIMDRAW	179 F

DISQUETTES AMSTRAD

ROLAND IN CAVES (D)	136 F
ROLAND ON THE RUN (D)	136 F
ROLAND AHOY (D)	136 F
ROLAND GOES DIGGING (D)	136 F
HARRIER ATTACK (D)	136 F
CODE NAME MAT (D)	136 F
MUTANT MONTY (D)	136 F
SPLAT (D)	136 F
QUACK & JACK (D)	136 F
PUNCHY (D)	136 F
AMSGOLF (D)	136 F
HUNTER KILLER (D)	136 F
SNOOKER (D)	136 F
CENTRE COURT TENNIS	136 F
CHESS	136 F
CODE NAME MAT	136 F
ELECTRO FREDDY	136 F
HARRIER ATTACK	136 F
HUNCHBACK	136 F
PYJAMARAMA	136 F
SPACE WALK	136 F
SPANNER MAN	136 F
SUPER PIPELINE II	136 F
TASWORD	249 F
FANTASTIC VOYAGE	136 F
TASPRINT	229 F
TASCOPY	229 F
SEIMDRAW	229 F

Nombreux autres titres NOUS CONSULTER

BOUNDELLO	99 F
BLAGGER	99 F
BUCK ROGGERS	135 F
ADVENTURE QUEST	125 F
FLIGHT PATH 737	105 F
SPOOK & LADDERS	95 F
CRIBAGE	95 F
ERIC & THE FLOATERS	85 F
THE SNOWMAN (Fr)	109 F
DUZOFF	99 F
CHAMP	99 F
BRIDGE	115 F
HUNTCHBACK	99 F
SHARK HUNTER	105 F
BOOGA BOO (Fr)	105 F
DOG FIGHTER	82 F
CRASY GOLF	89 F
DUNGEON ADVENTURE	115 F
CLASSIC ADVENTURE	93 F
GHOSTBUSTERS (Fr)	125 F
BEAMRIDER (Fr)	125 F
DECATHLON (Fr)	125 F
PITFALL II (Fr)	125 F
HERO (Fr)	125 F
RIVER RAID (Fr)	125 F
HOBBIT	165 F
JET SET WILLY	99 F
MANIC MINER	99 F
CHUCKIE EGG	95 F

NOUVEAUTES

MANDRAGORE	195 F
BINARY LAND	82 F
LAZY JONES	95 F
SNOWBALL	115 F
THE WRICH	154 F
SORCERY	118 F

ORIC ATMOS

MACADAM Bumper (Ere) FR	144 F
TRIATHLON (Ere) FR	125 F
BUSINESS MAN (Ere) FR	125 F
ELYSEE (Ere) FR	129 F
HADES (Ere) FR	225 F
TERREUR (Ere) FR	68 F
LA CITE MAUDITE (Ere) FR	125 F
MASTER PAINT (Ere) FR	225 F
MISSION DELTA (Ere) FR	68 F
MICROSAPIENS (Ere)	109 F
MILLIONNAIRE (Ere)	95 F
SAGA (Ere)	115 F
TERMINUS (Ere)	95 F

APPLE II

DESIGNER'S PENCIL (Fr) (D)	225 F
GHOSTBUSTERS (Fr) (D)	225 F
HERO (Fr) (D)	225 F
PITFALL II (Fr) (D)	225 F
SPACE SHUTTLE (Fr) (D)	225 F
THE TRACER SANCTION (Fr) (D)	225 F

ATARI

BRUCE LEE FR	125 F
NATO COMMANDER FR	105 F
SPITFIRE ACE FR	105 F
SOLO FLIGHT FR	135 F
BLUE MAX FR	105 F
ZAXXON FR	145 F
ORELBS	105 F
FORT APOCALYPSE FR	105 F
MINER 2049 (Cart)	145 F
FORBIDDEN FOREST	95 F
CAVERNS OF KAFKA	95 F
SPIDER INVASION	120 F
MELT DOWN	120 F
THE X FACTOR	120 F
BEACH HEAD (Disk)	148 F
CONAN (Disk)	180 F
DROPZONE	121 F
ENCOUNTER	105 F
F15 STRIKE EAGLE	148 F
HULK	125 F
POLE POSITION	103 F
SPIDERMAN	127 F

NOUVEAUTES

SMASH HITS VOL. 1	165 F
VOLUME 2	163 F
VOLUME 3	165 F
MR. DO !	163 F
PAC MAN	103 F
DIG DUG	103 F
ZONE RANGER (Cart)	195 F
SPACE SHUTTLE (Cart)	195 F
DECATHLON	130 F
SPACE SHUTTLE (Cass)	125 F
AIR WOLF	88 F

ZX 81

3 D FORMULE 1 (Ere)	63 F
BUDGET FAMILIAL (Ere)	42 F
CASSEE-BRIDGER (Ere)	63 F
CHIRONMANCIE (Ere)	73 F
COBALT (Ere)	42 F
GRAPHIX 81 (Ere)	129 F
PANIQUE (Ere)	63 F
RIGEL (Ere)	42 F
SCORPIUS (Ere)	63 F
ZX TRI (Ere)	65 F

THOMSON MO 5

MILLIONNAIRE (Mo 5)	125 F
VOX (Ere)	162 F
TABLO 5 (Ere)	225 F
LOMBRIX (Ere)	126 F
MISSION DELTA (Ere)	162 F

Pour les dernières nouveautés... Appelez-nous

BON de COMMANDE GUILLEMOT International Software

Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5 ☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat lettre ☐ Contre remboursement (Ajouter 15 F de frais)

Pour l'étranger : 35 francs de port.

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI
Directeur Technique:
Benoîte PICAUD
Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Secrétariat:
Martine CHEVALIER
Dessins:
CARALI
Editeur:
SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS
Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

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 ture 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° 94	N° 95	N° 96	N° 97
APPLE II	ENTREE HEXA.	RUN MAN		PAINT
CANON X-07	REGIME	SPACE	POKE RTL	OTHELLO
CASIO FX 702-P	TANKATAK	FOOD	SPACE RESCUE	BACCARA
COMMODORE 64	PLANE	8 AFTER 8	SPACE STORM	- RING
COMMODORE VIC 20	BANQUISE	PANIC CITY	SCHMURBLURP	S.O.S TGV
HECTOR	SUPER POKE	TOPKAPI	FICHIER B3X	BOWLING
ORIC	COBRA INVADER	FUNCTION	MUSIQUE	ICE BERT
EXL 100	CITRONNADE	EXELMISSIL	EXELMUSIC	PATROUILLE
SPECTRUM	CHAT-GAROU	ROGER LE MAÇON	PAINT	KNOCK-OUT
ZX 81	ELECTRON	CARNIVALE	ILE AU TRESOR	SURVIE
TI 99/4A (basic simple)	CODE SECRET	KEY KONG	DERATISATION	SPACE ATTACK
TI 99/AA (basic étendu)	CANADAIR	CUBERT	FLIPP	BOUTEILLE
TO7	ENERGIC	BOMBER	CHOURRAX	QUAERO
AMSTRAD	BOULE INFERNALE	GOBPUZZLE	SURPRISE	POKER
MSX	LABY MAN	FROG	COMPO. MUSICAL	D.A.O

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 5 Septembre 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 5 Septembre à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 5 septembre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours 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:

Téloche

Lundi 2 Septembre

20h30 C + : LES CORROMPUS
20h35 A2 : ENOLA GAY (1ère partie)
20h35 FR3 : L'ARGENT de Bresson
20h35 TF1 : PSYCHOSE (voir article)

Mardi 3 Septembre

20h30 C + : ATTENTION UNE FEMME PEUT EN CACHER UNE AUTRE
20h35 FR3 : Dr JEKILL AND Mr HYDE (1941) de V. Fleming avec Spencer Tracy, Ingrid Bergman et Lana Turner.
20h35 TF1 : MOI L'AFRIQUE : à nos enfants
20h35 A2 : DOSSIERS DE L'ECRAN : Enola Gay

Mercredi 4 Septembre

20h30 TF1 : LE BATEAU n° 5
20h35 FR3 : LES SALTIMBANQUES (redif)
20h35 A2 : L'HEURE DE VERITE
21h00 C + : LE CORRUPTEUR avec M. Brando
22h50 C + : LE FRERE LE PLUS FUTE DE SHERLOCK HOLMES (voir CURIOSITES)

Jeudi 5 Septembre

20h30 C + : CALMOS (1975) de B. Blier
20h35 FR3 : LES SALTIMBANQUES (2ème partie)
20h35 TF1 : LA MULE DU CORBILLARD
20h35 A2 : FAMILY ROCK (voir article)

Vendredi 6 Septembre

20h35 A2 : MARCHELOUP n° 5
20h35 FR3 : BRIGADE VERTE
20h35 TF1 : GALA DE LA PRESSE
21h00 C + : LA REINE DES REBELLES (1941)
23h00 A2 : L'ACROBATE (voir CURIOSITES)

Samedi 7 Septembre

20h35 TF1 : CYRANO DE BERGERAC (voir CURIOSITES)
20h35 A2 : SPORTS : Tennis + Athlétisme
20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
22h50 C + : EVIL DEAD

Dimanche 8 Septembre

20h35 A2 : LE GRAND ECHIQUIER
20h35 TF1 : DANS LA CHALEUR DE LA NUIT
20h35 FR3 : MEDITERRANEE
21h00 C + : LES NUITS DE LA PLEINE LUNE (à voir)
22h30 FR3 : LE DRAME DE SHANGAI de Pabst

MAMAN, J'AI PEUR

Psychose

Film d'Alfred Hitchcock (1960) avec Anthony Perkins et Janet Leigh.

Adieu l'humour, je t'aimais bien, bonjour l'Horreur. Alfred n'a plus rien à prouver ni à lui-même, ni aux autres. Etant son propre producteur, il se laisse aller, il se défoule. Le père Hitch essaie de détourner l'attention des spectateurs et VLAN ! Il vous assène des horreurs. Cardiaques s'abstenir.

Marion Crane, petite employée de bureau, manque d'argent. Aussi lorsque un riche client, très chic, lui demande de porter 40.000 $ à la banque, elle profite de l'occase et s'enfuit avec le fric (pas chic). Marion, qui ne crâne plus, échoue dans un motel tenu par un jeune homme, Norman Bates. Norman (A. Perkins) vit en compagnie de sa vieille môman (Andy Capp), une invalide retirée dans la maison au-dessus du motel. Marion et Norman dînent ensemble entourés d'oiseaux empaillés (tiens déjà !). Norman (le freak) épie Marion à travers la cloison quand, de retour dans sa chambre, elle se déshabille pour prendre une douche. Alors qu'elle se savonne, une silhouette féminine surgit dans la salle de bains.

Diffusion le 2 à 20h35 sur TF1.

TANT QU'YA L'AMOUR

Family rock

Film de J. Pinheiro (1982) avec C. Malavoy, S. Orcier, C. Robert et S. Merle

La famille Rock n'est pas raciste, elle accepte d'accueillir ce rejeton en son sein mais voudrait bien qu'on lui explique le pourquoi du comment du titre.

Dans le petit matin gris, Christophe, Du Roc peut-être, (Malavoy) et Charlie (S. Orcier) se retrouvent dans le métro (DUROC ?) sous une affiche de cirque. Tous deux, animés par la même passion du voyage, décident de partir sur les routes de France flanqués d'un camping-car et de leur deux enfants. Ils tentent en vain de s'intégrer au monde très fermé des forains, quand un jour, l'un d'eux leur refile le stock complet d'une loterie, en leur expliquant bien la ruse pour qu'aucun des gros lots ne soit gagné. Pas très doués pour l'arnaque, ils mettent à côté de la plaque, et en moins de deux, il ne reste plus rien. Sans un sou vaillant, ils repartiront vers de nouvelles aventures.

Confrontation de deux mondes "marginaux". Et en plus pour le même prix, vous découvrirez deux comédiens excellents. Malavoy a fait son chemin, et il est à croire, que pour S. Orcier, cela ne va pas tarder et les Miou-Miou et autres Adjani n'ont qu'à bien se tenir.

Diffusion le 5 à 20h35 sur A2

curiosités

LE FRERE LE PLUS FUTE DE S. HOLMES

Film de G. Wilder (1975) avec G. Wilder, M. Kahn et M. Feldman

Photo C+

Espion leve-toi, s'est dit en lui-même le petit Sigi Holmes, quand son grand frère ainsi que le Dr Watson lui annoncèrent qu'ils partaient en voyage. Parachuté à la tête de l'agence Holmes, le voilà mêlé à des aventures plus loufok (Holmes) les unes que les autres. Il s'en tire toujours avec maestria grâce à une main salvatrice. Serait-ce son frère et son acolyte ?.... Succession de gags plus ou moins bons, le film n'est qu'une pâle copie des oeuvres de B. Wilder et de Mel Brooks. Le réalisateur devait manquer d'argent : alimentaire "mon cher wilder".

Diffusion le 4 à 22h50 sur C+

L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI

Film de John Huston (1975) avec Sean Connery, Michael Caine et Christopher Plummer.

Vers la fin du XIX ème siècle, Dravot et Carnehan, deux ex-sergents de l'armée des Indes cherchent fortune dans le Pamir. Dans une vallée perdue, ils prennent la tête d'une peuplade engagée dans des

guerres tribales. Vénéré par la tribu pour son apparente immortalité, Dravot se prend au jeu et finit par prétendre descendre d'Alexandre Le Grand. Huston concrétise un vieux rêve : réaliser un film d'aventures qui donne à réfléchir. Dans le genre, c'est parfait.

Diffusion le 8 à 20h35 sur TF1.

L'ACROBATE

Film de J. D. Pollet (1975) avec C. Melki, M. Game et G. Marchand.

Léon (Melki) est employé aux bains-douches municipaux (non, rien à voir avec la fameuse boîte de nuit où l'on bande au néon) mais il ne vit que pour le Tango, le vrai avec le bandonéon. Entre deux douches, il s'essaie à cette danse et se révèle doué. Il habite dans un ancien café autour duquel exercent un certain nombre de prostituées (boutique mon cul). Il tombe amoureux de l'une d'elles mais cette dernière le repousse. Ramon (Marchand), danseur de tango averti, est le rival de Léon. Ils régleront leurs comptes dans un duel à tango tiré. Les amoureux qui s'affrontent dans les bains publiques... Très joli film hélas trop méconnu.

Diffusion le 6 à 23h00 sur A2

CINOCHE !

édito

Salut les éclopés !
Ah, excuses, ça c'est c'qu'on dit après les vacances de Noël, après les jolies chutes à ski. Parce que c'est sûr que les chutes de planche-à-voile c'est moins grave ! Quoique, si vous vous êtes amusés à faire de la planche sur le sable, les plantages ont dû être assez sanglants, niark ! niark ! niark !
Et que les quelques malins qui ont fait du ski d'été, sans compter les copines qui se cassent la jambe en jouant au tennis (très fort, Laure), ne viennent pas m'embêter !
Et moi ? Vous vous voulez savoir ce que j'ai bien pu faire, hein ? Non, vous vous en battez l'oeil ? Eh bien tant pis, j'vas quand même vous le dire, na !
Eh ben moi, d'abord, j'ai montré à tous mes copains mon article sur "Tueur Electrique", le film qui n'existe pas, et on a bien rigolé, et déjà ça, ça m'a pris une bonne quinzaine de jours. Et le reste du temps, je m'ai tiré dans le nouveau monde, voir un peu ce que font mes potes, voir si y avait pas une ou deux fêtes qui traînaient par là.
Voilà, c'est tout ce que j'ai fait pendant ces vacances idylliques.
Je suis désolé de décevoir tous ceux qui étaient persuadés que j'étais effectivement dans un asile pendant mon mois de vacances et qui espéraient secrètement que j'y sois encore à la rentrée.
Allez, ce sera pour la prochaine fois !
En attendant bien le bonjour chez vous et à la semaine prochaine.
Marcel Louis Isidore CLOU

LÉGENDE *de Ridley SCOTT*

Avec Tom CRUISE (qui cumule les positions de jeune et beau héros, de prince charmant, d'ermite dans ses bois reculés, et que j'aurais tendance à considérer comme un peu niais. Vu dans Outsiders de Coppola), Mia SARA (son premier film, la princesse tout ce qu'il y a de plus charmante, classique), Tim CURRY (si vous l'avez pas vu dans Rocky Horror Picture Show, c'est que vous êtes irrécupérables, parce que si vous connaissez ce film, vous savez évidemment que c'était ce même Tim Curry qui jouait Frank'n'Further. Génial) et David BENNENT (vu dans le Tambour Schleöndorff, 19 ans, 1m 40 et la tête d'un gosse de dix ans. Formidable). 1h38. USA. 15/20

Légende, est un ramassis de... légendes.
Vous prenez tous les contes de fées connus, mettez-les dans un shaker, donnez un grand coup de pied dedans, rajoutez une sauce à la Scott, et hop ! vous avez un film tout beau, avec un décor totalement crazy.
Le décor est un énorme délire mégalo. Faut dire que Scott a été aidé par son chef déco Assheton Gordon. Ils ont utilisé le plus grand plateau des studios de Pinewood (ils y tournent les James Bond) pour la forêt. Et quand je parle de forêt, il faut voir la taille de celle-ci, dans la série gigantesque bonjour ! Les arbres sont énormes et tous les jours ils rajoutaient une cargaison de mousses, lychens, gazons et autres plantes pour agrémenter et alimenter cette forêt.
Si la forêt, essentielle dans ce film, est particulièrement chiadée ça ne veut pas dire qu'ils ont négligé le reste, loin de là, mais si je vous raconte tous les décors vous n'aurez plus de surprises puisque vous avez déjà la photo du diable.
On retrouve dans cette histoire tous les traits essentiels d'un conte de fées classiques : fées, lutins, goblins, belle princesse, diable (ou ogre, selon), prince charmant, etc.
La princesse Lili se perd volontairement dans la forêt pour retrouver son boy-friend, Jack, comme celui du haricot. Il lui montre les 2 licornes gardiennes de l'équilibre du bien et du mal sur la Terre.
Tuile ! Les goblins de Darkness, le fils du Diable, tuent un des bestiaux pour lui braquer sa corne magique, et l'équilibre est quasiment rompu. De plus, ils kidnappent Lili et l'autre licorne. Jack va tout faire pour les libérer avec l'aide de ses amis de la forêt.

Pour sûr, c'est bien photographié et c'est bien foisonnant, mais je trouve un manque au niveau de la consistance du scénario. Je m'explique : à vouloir mélanger tous les contes et légendes, Scott et Hjortsberg, le scénariste, sont arrivés à une histoire un peu trop classique. Il y avait selon moi deux méthodes envisageables pour cette synthèse : soit on prenait toutes les particularités de chaque conte, soit on ne prenait que les points communs, et ils choisirent la deuxième solution. C'était très certainement la plus pratique et la plus grand public mais le problème c'est qu'on reste avec une histoire presque banale. Disons que chacun y retrouvera des souvenirs d'enfance. Après tout c'est vos affaires, j'vais pas non plus commencer à m'immiscer dans votre vie privée !
Revenons à nos licornes, non parce que si je dis moutons ça fait vraiment nul. Cela dit, je dirais presque que justement là est l'intérêt du film : tout le monde y trouve ce qu'il veut. Mais surtout, c'est un moyen de voir ce que peut accomplir un type comme Ridley Scott avec une histoire creuse, et c'est grandiose. Avec Légende on a la preuve irréfutable que Mr Scott est un grand réalisateur car avec sa patte un film est toujours un événement puisque même s'il n'y a pas d'histoire, il y a le visuel.
Sinon, ben, au niveau des acteurs ça va, bien que Scott ait galéré comme une bête pour trouver les visages qu'il voulait. A noter tout particulièrement Tim Curry et ses 5 heures de maquillage quotidiennes que même que si j'avais été à sa place, je me serais pas démaquillé de tout le tournage histoire de speeder l'affaire (le temps c'est de l'argent).
Donc voilà maintenant, vous savez tout sur ce film que vous attendiez depuis si longtemps, parce que bien

sûr vous l'attendiez tous avec la même impatience que moi. Allez-y sinon je vous botte le train la prochaine fois que je vous croise dans la rue.

PALE RIDER, Le cavalier solitaire

de Clint EASTWOOD

Avec Clint EASTWOOD (bien entendu, mais remarquez que ça faisait longtemps qu'on ne l'avait pas vu en cow-boy), Michael MORIARTY (et avec un nom comme ça il arrive quand même à faire l'acteur), Carrie SNODGRESS (je ne répéterai pas ce que j'viens de dire, mais je n'en pense pas moins), Christopher PENN et Richard DYSART (les méchants père et fils), Sidney PENNY (qui comme son nom ne l'indique pas est une fort jolie jeune fille) et Richard KIEL (qui comme son nom l'indique (Kiel ou Kill !) est un tueur, c'est lui qui joue Mâchoire-de-fer dans James Bond). 1h53. USA. 14/20.

Pale Rider, le dernier film d'Eastwood, voilà une nouvelle qui devrait réjouir le coeur des fans, comme moi.
Ca va, c'est pas la peine de faire la remarque que je donne à ce film une note moyenne alors que je suis un fan. Mais que voulez-vous, faut bien essayer d'être objectif de temps en temps.
C'est l'histoire d'une petite communauté de chercheurs d'or, des "tamiseurs", qu'arrête pas de se faire emmerder (genre raids et autres expéditions punitives) par le gros chercheur industriel du coin (canons à eau pour démolir les collines, détournement de fond et de rivière), LaHood.
Un type arrive dans le village, un itrongi (dire avec l'accent, plize). Evidemment le type en question c'est Eastwood, qui prend fait et cause pour les opprimés et se fait remarquer en foutant une tannée aux types de LaHood. On le prend pour un tueur et en fait c'est un prêcheur !
Le gros LaHood se fâche tout rouge et menace les tamiseurs de leur envoyer une bande de 7 tueurs s'ils ne décarrent pas vite fait.
Les tamiseurs restent et Eastwood, qui entretemps a troqué son col blanc pour un flingue, revient et tue tous les méchants dans la rue : c'est l'inévitable carnage final.
Bon, ça fait déjà vu. Ca ressemble beaucoup à "Shane" avec Alan Ladd. Mais ça c'est uniquement si l'on s'en tient à l'histoire : le père Eastwood s'est ici efforcé de montrer autre chose que d'habitude.
En dénonçant les méthodes destructrices de LaHood il donne un côté écolo au film. D'autre part il a développé les rapports émotionnels et affectifs des différents personnages et pour une fois c'est pas mélo.
Tel le chevalier Bayard, le doux "Clint !" des éperons martelant le sol défend l'opprimé face au puissant. Merci les symboles, exaltation des valeurs morales, de la liberté d'entreprendre, tralala etc. Et vas-y que je continue à vous vendre ma salade.
Techniquement, Eastwood a donné dans le style authentique, tous les intérieurs sont dans la pénombre parce que la lampe à pétrole c'est pas de l'halogène, très joli, bien photographié.

Du western moderno-classicos. Faites comme vous voulez, allez le voir si ça vous dit, en tout cas j'aime bien.

LOGIZIQUE

Berroyer

LES COMPAQUES

Le truc à faire pour ceux qui peuvent se le permettre ou pour ceux qui comme moi, n'attendent jamais de pouvoir se permettre, c'est vraiment de s'acheter une platine pour les compacts discs. Et le temps que vous y serez, de choisir la petite Sony de poche. Paraît même qu'il va y en avoir une plus petite encore, par Philips ou je ne sais quelle boîte. La petite a cet avantage qu'elle peut s'utiliser comme un Walkman. Elle est munie du préampli nécessaire, vous l'emmenez en voyage. On me demande toujours : "alors, c'est vraiment mieux, le compact ?" Vous savez, la hi-fi microsillon était arrivée à un point de sophistication tel qu'on ne pouvait guère faire mieux. Mais il y a tout de même moins de perte avec ce système qu'avec la gravure des disques de vinyl. Je rachète souvent en compact des disques que j'ai l'habitude d'écouter en microsillon. Chaque fois j'entends des choses, des détails musicaux qui n'apparaissent pas sur l'autre. Redécouvrir des disques de Count Basie, comme "E = MC2" (excusez-moi je n'ai pas de petit 2) = Count Basie Orchestra + arrangements de Neal Hefti. Celui où il y a le champignon atomique. Croyez-moi, c'est quelque chose. "Ah bon ?" Oui. Un compact original, c'est la compilation Robert Wyatt. Une quinzaine de chansons de ce génie qui n'a pas eu de chance. Rappelons l'anecdote croustillante, pour les jeunes générations, Wyatt était le batteur d'un groupe progressiste des années soixante-dix, le fameux "Soft Machine". C'était pas rien. Sur la pochette de leur premier disque, il était écrit qu'ils avaient fait des études, les mecs. Ce n'était plus comme d'habitude des prolos qui faisaient de la musique rock pour échapper à l'usine, c'était des gens qui, à l'usine, auraient été directeurs. Et la musique suivait.
Elle était intellectuelle mais les types ne se prenaient pas au sérieux pour autant. D'ailleurs, Wyatt se voulait adepte de la pataphysique, comme Boris Vian, dites donc. C'étaient des déconneurs lettrés. Ils ont contribué à casser des barrières. L'étudiant est venu à la rock music avec la caution de ces oiseaux-là. Il y avait un peu de jazz et de progressisme dans leur machin. C'était très curieux. Personnellement, j'ai passé de bons moments avec ce groupe. Et puis la fin est venue. Robert Wyatt, dans une soirée, a sauté par la fenêtre, dit-on, accident de soir de picole, chahut, on ne sait pas trop. Ca nous rappelle que du côté des pataphysiciens, dans la bande de Boris Vian à Ville d'Avray paraît qu'un jeune type avait pris l'habitude de quitter les soirées en passant par la fenêtre. "Bon, allez, au revoir", qu'il disait. Il ouvrait la fenêtre et disparaissait. Un soir il s'est tué comme ça. Robert Wyatt n'est pas mort, mais il a perdu ses jambes. Il est dans un fauteuil roulant depuis une dizaine d'années. Je revois ce jeune batteur blond mince, vigoureux et très inventif. Il a grossi dans son fauteuil. Mais comme c'est un artiste, il continue de faire des choses. Il joue des claviers, des percussions et chante comme personne d'autre. Vous entendez

une fois cette voix frêle et vous la reconnaîtrez toujours. La compilation en compact contient 15 titres dont le "Shipbuilding" d'Elvis Costello, seul petit tube qu'il ait eu. Egalement, le "Strange Fruits" de Lewis Allan qu'avait chanté Billy Holliday. Les fruits étranges, c'est la métaphore pour les noirs pendus aux arbres d'Alabama, il n'y a pas si longtemps. Remarquez, aujourd'hui il paraît que le racisme, bien que non officiel, est plus fort que jamais aux Etats-Unis. Et ce sont bien sûr les noirs qui subissent la crise en majorité.
Quand on voit toute cette misère et les groupes rocks qui y vont de leur élan de solidarité pour les affamés ! Et ce Geldof qui refuse les groupes noirs sous prétexte qu'il faut ramasser de l'argent pour la cause et que ce n'est pas le moment de faire de la démagogie. Mais c'est mal pensé ! S'il faut sensibiliser l'occidental moyen, il faut lui montrer que ça peut faire de la bonne musique, les noirs. Miles Davis a été filmé pour ça. Finalement on l'a retiré du programme. Alors il est une fois de plus écoeuré par la vacherie humaine, dans une interview à "Libération" il termine par "Chaque fois que je baisse ma garde, je reprend un coup. Pourtant j'ai 59 ans." C'est terrible cette histoire de bonne conscience, on peut parier que le Durand américain pour aller porter son chèque aux affamés à la boîte aux lettres ignorera les types qui crèvent sur son trottoir.
Dans le disque de Wyatt, il y a aussi le "Biko" de Peter Gabriel, une victime de l'Apartheid. Il a de grands élans vers le militantisme, Wyatt, mais en plus il a du talent. Il chante du Victor Jara. C'est celui à qui les hommes de Pinochet ont coupé les mains dans le stade, avant de l'abattre, histoire de lui dire : "Tu vois, toi et ta guitare, ce qu'on en fait". Ca semble loin tout ça pour nous, mais on est jamais à l'abri. Quand la vacherie se réveille quelque part et que les assoiffés de propreté prennent le pouvoir avec les pires fronts bas à leur solde, tout peut arriver. Jara, c'est comme Renaud sous le Pen au Parc des Princes... Tout peut arriver, n'importe où. A moins d'avoir une majorité en pleine conscience, et de dépenser l'énergie qu'il faut pour que ça n'arrive pas. Pourvu que ça dure, cette période molle. ce cinquante/fifty entre la droite et la gauche. Voilà mon avis : on mange notre pain blanc.
Nos émotions individuelles dépendent encore

de nos individualités. Pas envie de connaître le temps des peurs et des joies collectives. Vous avez vu ça, si je suis sérieux ?
Ah mais il faut, de temps en temps. Sinon le jour ou je vais me présenter aux élections on va croire à une blague. Enfin, il est beau le disque de Robert Wyatt. Il y a aussi une version de "Round Midnight" du génie noir Thélonious Monk. Allez, achetez-le. Il est en vente. Par la même occasion, vous volerez la platine. C'est facile à voler je vous dis, c'est tout petit.

En microsillon, on a les albums de Kip Hanahran, le musicien qui monte et qui fait des expériences avec tout le monde. "Vertical's currency" avec la belle voix de Jack Bruce est bien agréable. Bruce, lui c'était "Cream", son groupe. Il chante plutôt mieux qu'avant. Voilà un type qui en vieillissant ... Bon je vois que les trois quarts de la classe roupillent, j'arrête.

Berroyer.

Robert Wyatt, "Late 70's/early 80's" (Japan Record)
Count Basie and his Orchestra (Vogue)
"Vertical Currency" Kip Hanrahan (American Clave)

B.D!

ebdito

On a beau dire, mais les vacances, c'est de la merde !
Au mois d'Août, les bd, c'est la dèche ! Presque rien, seuls quelques petits albums qui se courent après. Dans le tas, il y a "L'Ombre qui tue" et "Les sept diables supérieurs" qui ressortent un peu. Le reste, je vous raconte pas, si je puis me permettre. Enfin, si, mais je vous le raconte dans les articles, inutile de faire redite avec l'édito.
C'est vrai, le principe d'un édito, c'est "Vous avez un canard entre les mains, mais je vais vous dire tout de suite ce qu'il y a dedans". A part ceux de Ceccaldi ("chef"), mais lui c'est à part. Au lieu de dire "cet album est bien", ce qui est stupide puisque c'est marqué dans l'article, il vaudrait mieux dire "Tiens, j'ai pris mon panard à écrire tel ou tel article".
Lisez l'article sur "Les sept diables supérieurs", il est marrant.

Milou.

LE BIEN CONTRE LE MAL : 1 A 0 (SEIZIEMES DE FINALE)

Je suis tout étonné. Tenez, regardez-moi : ghzrthygz. Vous voyez, je suis étonné.
Parce que l'album que cause cet article, est bon ET de chez Dupuis. C'est assez rare pour être signalé. En plus, il fait 94 pages ! Parce qu'il contient DEUX histoires, aussi bien l'une que l'autre !
Bien sûr, le récit de l'histoire pourrait laisser à penser que c'est pour les mômes. Les anges du paradis se battent contre les démons de "l'envers", et ça saigne. Les uns ont une arme qui rend les autres bons, alors que les autres ont une arme qui rend les uns mauvais. C'est les Tristus et les Rigolus version théologique.
Hardy et Desberg, les auteurs, ne sont pas des moitiés d'un con. Le texte est bourré de subtilités, de finesse qui accompagnent agréablement le dessin, lui-même très agréable aussi et très subtil, ainsi que fin.
Bref, c'est le pack familial de la bd.

LES SEPT DIABLES SUPERIEURS, de HARDY et DESBERG chez DUPUIS, 62 petits diablotins.

C'EST DU DESSIN ÇA ???

Non, ne vous faites pas avoir, c'est pas du dessin. C'est de la photo retouchée. De la belle photo, bien retouchée, mais pas de la vraie BD quand même. Ca raconte quelques histoires avec des gens connus, d'autres avec des inconnus. En fait, on peut même dire que c'est les aventures de Jean Teulé (l'auteur) avec ses copines. Parmi celles-ci, il y a Super-Nana (ex-animatrice de Carbone 14), Sapho (chanteuse pulpeuse, grand amour de Carali) et Marilyn Monroe (qu'on ne présente plus).
C'est très triste, quand même. Tout dans les tons "il neige, et le manteau de froidure recouvre mon coeur engourdi par les brumes de la solitude". Pas exactement ça, mais dans le style. Si vous aimez les cadrages insolites et la tristesse en béton armé, vous aimerez.

FILLES DE NUIT, de JEAN TEULE chez GLENAT, 38 photomatons.

PAPA A TOUS

Gotlib est le père de tous les dessineux qui font autre chose que des petits Mickeys fades. Les premiers coups de poing

dans la gueule, les premiers coup de pieds au cul, c'est lui qui les a donnés à la bande dessinée. Aujourd'hui, Gotlib a cinquante ans, il écrit dans son canard "Fluide glacial", il ne dessine plus que rarement mais Dargaud continue à ressortir de vieilles bandes parues dans Pilote du temps où il était encore *Mâtin, quel journal* . Après les 5 Rubrique-à-brac, les 2 Dingodossiers,voilà le deuxième Trucs en-vrac. C'est effectivement en vrac et dans le vrac y'a du bon et y'a du moins bon. C'est du Gotlib et Gotlib ne dessine plus depuis longtemps.

Trucs-en-vrac 2 de Gotlib chez Dargaud. 53 coccinelles.

TIENS, UN TRES BON ALBUM !

Le héros de cette histoire s'appelle Jérôme K. Jérôme Bloche. Bloche, c'est une référence à l'auteur de SF Robert Bloch, et J. K. J., c'est l'auteur de "Trois hommes dans un bateau", qui est un chef-d'oeuvre d'humour anglais. C'était pour situer.
Donc, le héros est une jeune type, la vingtaine environ, et son trip, c'est de se prendre pour un super-détective. Pour ça, il suit des cours de criminologie par correspondance. Un jour, il reçoit un devoir simple : suivre un homme qui débarque du train. Il s'y rend plein d'entrain et suit l'homme jusqu'à un cimetière où celui-ci se fait assassiner. Mais avant de mourir, il parvient à expliquer que c'est son prof, justement, que le devoir c'était de le surveiller mais bon, c'est raté. En revanche, le prof sait *qui* est l'assassin, mais ne le dit pas : "C'est ton dernier cours, à toi de découvrir qui m'a tué..." Ca part bien, hein ?
Et ça continue tout le long. C'est vraiment marrant, en plus. Mais qui a pondu ce chef-d'oeuvre ? Dodier, inconnu; Makyo, inconnu, mais Le Tendre est un scénariste efficace qui est passé dans Charlie et dans Fluide Glacial. Ce sont des auteurs à suivre, comme on dit dans la télévision.
Les suspects, ce sont les élèves du professeur, mais j'arrête là afin de ne pas vous dévoiler plus avant la teneur de cette intrigue qui s'annonce passionnante.
Je regarde trop la télé.

L'OMBRE QUI TUE, de DODIER, MAKYO et LE TENDRE, soyez détective en 33 leçons.

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

SUPER ! J'AI RÉUSSI À PIRATER UN LOGICIEL VACHEMENT RIGOLO !

MICHEL IL FAUT QUE JE TE PARLE : QUAND VAS-TU ARRÊTER DE FAIRE DE L'INFORMATIQUE ?

AVEC ÇA JE VAIS POUVOIR TROUVER LA CLÉ DU CRAQUEUR BEUL-1 COMME RIEN !

QUAND NOUS T'AVONS EU, TA MÈRE ET MOI, NOUS ESPÉRIONS FAIRE DE TOI UNE VRAIE ROCK-STAR...

ON VOULAIT TE FAIRE APPRENDRE LA GRATTE OU LE SAX...

OUAAIS ! JE VIENS DE DÉCODER LE SYSTÈME CARTE BLEUE DE LA POSTE D'EN BAS !

AU LIEU DE ÇA, TU RESTES DEVANT TES CLAVIERS FROIDS ET HOSTILES..

NOUS ON TE VOYAIT PLUTÔT FACE À UN PUBLIC PASSIONNÉ, DES MILLIERS DE GENS VENUS TE VOIR ALORS QUE TES PARENTS RESTERAIENT FIERS ET BLOTTIS L'UN ET L'AUTRE AU FOND DE LA SALLE..

INCROYABLE ! JE VIENS DE PIRATER LE RÉSEAU CONFIDENTIEL DES RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX !

UNE FOULE ENTIÈRE À TES PIEDS, DES MILLIERS D'YEUX TOURNÉS VERS TOI. DES ADMIRATEURS, DES ENNEMIS, DES JALOUX, DU PUBLIC, QUOI...

GÉNIAL ! JE VIENS DE DÉCOUVRIR LE SYSTÈME D'ENTRÉE DU BUNKER PRÉSIDENTIEL !

ÉTAIT-CE PÉCHÉ D'ORGUEIL OU T'AVIOUS NOUS SURESTIMÉ ? TOUJOURS EST-IL QUE TU PRÉFÈRES LES DISQUETTES AUX 33 TOURS...

OUAOUH ! JE VIENS DE PERCER LE CODE DU RÉSEAU DE COMMUNICATION DE LA DÉFENSE AMÉRICAINE !!

QUOI !! JE VIENS DE CAPTER DES MESSAGES DÉCODÉS PROVENANT D'UNE CIVILISATION SPATIALE INCONNUE

À LA PLACE DU CONTACT CHAUD ET VIRIL DE LA SCÈNE TU RESTES DANS TON PETIT ANONYMAT MESQUIN...

ENFER ! JE VIENS DE PERCER LA BANQUE DE DONNÉES CONFIDENTIELLES DE MODES & TRAVAUX !!

ENFIN BREF... ON A SONNÉ... J'Y VAIS.

!!!

EUH... BON, OUBLIE CE QUE J'AI DIT, MICHEL..

81

MODES ET TRAVAUX

THIRIET

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

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

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

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

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

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

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

BC'S QUEST FOR TIRES
La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

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

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

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

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

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

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

ELIDON
Voletez 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 ballades 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 bas les barrages noyeurs de vallées.

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

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

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

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

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 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
7 DALLAS	DISK	A V R *	245
8 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
9 OPERATION MERCURY	DISK	F R M *	390
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 IFR, 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 priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y parait.

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 fileront 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 mers 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. 98

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	A 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 BIKER	K7	F J M *	90
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 MEUTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	160
4 MR WIMPY	K7	F J *	50
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	A 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 Dr 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

Eureka!

Personne n'a encore trouvé !

Avec 5 jeux d'aventures passionnants en francais, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours et 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA.. 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)

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.

ORIC

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.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Saint-Tropez, 4 heures de l'après-midi. Le soleil, par sa puissance, efface le relief des choses. C'est dommage, la petite brune qui vient de passer devant moi semblait en avoir un bon paquet, de reliefs. Saleté de soleil.
C'est ça, le farniente. Ne rien faire, sinon regarder les glaçons du whisky fondre lentement. Ca me change un peu des poursuites avec les agents de la DGSE. La dernière affaire, c'était le coup du bateau, là, de redpeace ou je ne sais quoi. J'ai bien essayé de les en empêcher, mais je n'ai pas réussi. C'est pour ça que le chef m'a envoyé en vacances pour une durée indeterminée. Alors, je glande toute le journée en attendant un signe de lui.
5 heures. J'ai commandé un nouveau whisky, mais le barman qui me l'a apporté n'est pas celui que j'avais aperçu tout-à-l'heure. Celui-ci m'a glissé en même temps une feuille de papier froissé que je m'empresse de lire.
"Solution du Mystère de Kikekankoi pour Amstrad par JC Prunet.
O, prendre batterie, e, e, e, e, prendre seau, e, n, prendre lampe, s, o, o, o, o, d, e, e, e, prendre fiole, o, o, o, o, prendre sable, e, prendre barque, décoller adhésif, prendre clef, prendre bouteille, ramer, laisser barque, d, ouvrir trappe, d, laisser clef, o, boire fiole, o, prendre ampoule, e, e, m, n, e, e, laisser fiole, prendre delta, o, o, s, m, o, visser ampoule, brancher batterie, allumer lampe, jetter sable, laisser seau, o, éteindre lampe, débrancher batterie, n, n, entrer traiteur, vendre delta, sortir, o, prendre maillet, s, entrer médecin, avaler aspirine, prendre masque, sortir, laisser maillet, entrer chausseur, acheter espadrilles, sortir, e, s, entrer tailleur, laisser batterie, acheter robe, prendre batterie, sortir, n, e, e, n, laisser batterie, laisser lampe, s, prendre broche, o, o, o, prendre maillet, e, e, e, n, laisser maillet, laisser broche, prendre lampe, prendre batterie, laisser chaussures, entrer temple, mettre masque, casser bouteille, prendre débris, n, délivrer fille, donner robe, donner espadrilles, laisser débris, s, o, brancher batterie, allumer lampe, prendre bombe, éteindre lampe, débrancher batterie, e, s, prendre broche, prendre maillet, entrer temple, e, e, s, creuser mur.

Pour empêcher l'énergie de baisser au cours du jeu : charger le programme, lorsque vous avez le message"voulez-vous reprendre une ancienne partie", répondre oui (O), puis sans mettre le magnétophone en route, appuyez sur une touche et faire un break (Esc). On peut alors lister la partie basic du programme. Supprimer la ligne 10 et en début de ligne 15000 rajouter CH= 251 :GOTO 15010. Après un RUN, l'énergie reste bloquée à 99.9."
C'est le chef qui m'envoie ses instructions. Comme je connais la clef du code, je comprends sans peine que ma mission va être de contacter PVH afin qu'il me donne le moyen de déplomber "The way of the exploding fist" sur Amstrad. En arriver à ça ! Après avoir été l'un des plus grands agents secrets d'une puissance dont je tairai le nom ! Bien sûr, j'ai subi un échec avec l'affaire du "Rainbow Glabouilleur", mais quand même !

A cet instant, quelqu'un s'approche de moi et me dit : "Je suis PVH. Voulez-vous savoir comment on déplombe The Way Of The Exploding Fist sur Amstrad ?
-Euh... Oui...
-Alors écoutez. Chargez d'abord le premier programme de l'original par LOAD "FIST", 43520 puis sauvegardez-le sur une cassette vierge par SAVE "FIST", 43520, 250, 43520. Tapez ensuite le programme qui suit et lancez-le. Placez l'original et appuyez sur une touche. A chaque arrêt du magnéto, changez l'original par la cassette de copie et vice-versa, en passant dans le mode approprié (lecture ou enregistrement) et appuyez sur une touche.

```
10 M= 10000 : MEMORY M-1 : MODE 0
20 FOR I= M TO M+ 23 : READ A$ : POKE I, VAL("& "+ A$ ) : NEXT I
30 FOR I= 1 TO 4 : READ A$ , B$ , C$ , D$
40 POKE M+ 1, VAL("& "+ B$ ) : POKE M+ 2, VAL("& "+ A$ )
50 POKE M+ 4, VAL("& "+ D$ ) : POKE M+ 5, VAL("& "+ C$ )
60 CALL M : NEXT I : MODE 1 : PRINT "FIN DE LA COPIE" : END
70 DATA 21, 00, 00, 11, 00, 00, 3E, 16, E5, D5
80 DATA F5, CD, A1, BC, CD, 06, BB, F1, D1, E1
90 DATA CD, 9E, BC, C9, C0, 00, 40, 00, 40, 00
99 DATA 40, 00, 80, 00, 14, 50, C0, 00, 3F, BF
```

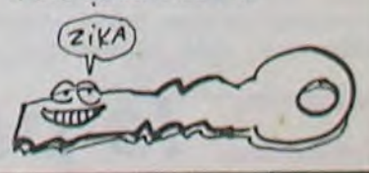
Voilà. Au revoir."
Et le type disparait. Le chef va être content. Enfin, une mission que je réussis ! Maintenant, peut-être qu'il va me confier un truc un peu délicat sur les relations Est-Ouest !

AU RAYON DES LASERS

Au rayon des lasers, on trouve la nouvelle imprimante Xérox 3700 dont la résolution est de 14 000 points au centimètre carré. Essayez de faire pareil avec une pointe BIC et vous m'en direz des nouvelles. Cette bête peut vous débiter quelque chose comme 1200 lignes par minute, autant dire qu'il vous faudra plus de temps pour tout lire. Dans la bécane elle-même se trouve un cerveau de dix mégas me disent mes gars et une unité de disquette format 5 pouces 1/4. On peut visualiser son boulot sur un écran et changer des tas de paramètres, le nec plus ultra dans le genre,quoi. Enfin c'est ce qu'on pourrait croire, mais il parait qu'Agfa fait aussi bien, sinon mieux pour moins cher. En effet, la Xérox 3700 coûte près de 30 bâtons (seulement 20 pour l'Agfa). Mais à ce stade là, on n'est plus à quelques briques près.

TIENS ! UN PASSE-PARTOUT...

S'il existe une catégorie de livres parfaitement utiles et rarement ratés, il s'agit certainement des ouvrages décrivant, sans le moindre addendum de l'auteur, les capacités internes d'une machine. Dans le cas de **Clefs Pour MSX**, Tome 1, l'auteur Rémy Pineau s'est contenté d'organiser les informations de façon à rendre agréable l'usage de cet ouvrage de référence. Comme son nom l'indique, vous n'y découvrirez pas de techniques de programmation mais toutes les adresses stratégiques de la machine ainsi que le fonctionnement de l'ensemble de ses processeurs (son, graphisme, Z80...). Dans le cadre du second tome vous pourrez trouver toutes les indications concernant les périphériques, non encore traités dans cet ouvrage consacré au système de base. **Clefs Pour MSX**, Tome 1, des éditions du PSI.



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 94
ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87 94
APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88 94
THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84 89 94
COMMODORE ----> 60 65 70 75 85 90 94

Nous arriverons, à partir de l'ordinogramme du dernier cours, à construire un algorithme ressemblant approximativement à ce qui vient. Méfiez-vous de la numérotation que je donne indicativement et non vindicativement ! Votre programme d'assembleur vous proposera sans aucun doute une autre numérotation.

100 mettre les octets du quotient à zéro

110 soustraire du dividende le diviseur et stocker le résultat dans le dividende

120 si N= 0 alors aller en 140

130 incrémenter le quotient d'une unité en appelant la routine décrite précédemment

140 effectuer une rotation à droite d'une position du diviseur (dans le but de pratiquer une division par deux)

150 si le reste (stocké dans le dividende) est inférieur strictement au diviseur alors aller en 170

160 incrémenter le quotient d'une unité (appel à la routine d'incrémentation multi-octets)

170 fin

Nous venons d'arriver à bout de la quatrième opération arithmétique. Ces algorithmes qui viennent d'illustrer le cours ne constituent pas l'aboutissement ultime dans le domaine de la programmation en langage machine, mais ils donnent une bonne idée de la méthode à suivre pour concevoir des algorithmes efficaces et sans bugs.

Jusqu'à présent nous nous sommes exclusivement consacré à des problèmes de programmation linéaire, ne nous souciant guère des possibilités de multi-traitement propres à nos machines. Bien qu'il soit difficilement envisageable de pratiquer plusieurs opérations simultanément, la rapidité du langage machine ouvre la porte à des programmations biscornues qui laissent croire à l'utilisateur que différents calculs s'effectuent en même temps. Le principe de cette programmation s'appuie sur un système de gestion, nécessaire au bon fonctionnement de l'ordinateur, nommé **les interruptions**.

LES INTERRUPTIONS

Voilà une excellente tête de chapitre pour nous intéresser à la dernière grande partie restée encore intraitée dans ce cours. Tout d'abord procédons par étapes intuitives pour arriver à une approximation de ce que pourrait être ces mystérieuses interruptions. A quoi vous fait penser, de prime abord, ce terme d'interruption ? A interrupteur ? Si vous voulez. A interrompre ? Pas mal !

Sachez déjà que des interruptions, nous dégagerons deux grands types : celles provoquées par le système (le microprocesseur de votre machine) et celles que vous commandez. Toutes fonctionnent sur un modèle identique : un travail est en cours, ce travail est interrompu pour qu'une opération plus urgente soit effectuée et, dès celle-ci terminée, le premier travail reprend là où il avait été abandonné.

Facile comme principe de fonctionnement, n'est-ce pas ? Mais à quoi servent ces subtiles interruptions ? Rien de plus simple que d'observer le fonctionnement de votre micro-ordinateur pour déduire de celui-ci l'existence et le rôle des interruptions dirigées par le micro-processeur.

Vous vous trouvez sous le contrôle du Basic et vous admirez, sur votre écran vide, le clignotement du curseur. Vous tapez sur n'importe quelle touche et le caractère s'affiche immédiatement sur l'écran (sauf erreur de branchement de votre part). Déjà, rien qu'à ce qui précède, vous devriez sentir l'immense ingéniosité qui a permis aux concepteurs de votre micro de le rendre capable d'autant d'actions d'éclat à la fois. Le curseur clignote : une routine en langage machine fait donc varier l'état de ce dernier tous les X centièmes de seconde; premier travail à surveiller. Vous tapez sur une touche : l'ordinateur se rend compte que vous avez enfoncé cette touche (et pas une autre en plus), il scrute donc à intervalles réguliers l'état de l'ensemble du clavier pour savoir si vous lui envoyez des caractères en pâture ou pas. S'il trouve qu'une touche a été enfoncée (grâce à la scrutation du clavier), il appelle la routine d'affichage d'un caractère à l'écran. Le caractère, une fois à l'écran, le curseur se déplace et continue à clignoter.

Vous vous rendez enfin compte des miracles que réalise, à la vitesse de son horloge, votre micro-ordinateur. Imaginons que vous avez découvert, dans le bouquin contenant le dessassemblage de la ROM de votre machine, l'adresse de début de la routine se chargeant de la scrutation du clavier. Imaginons encore que vous modifiez le premier octet de cette routine en plaçant une instruction de fin de sous-programme. Vous supprimerez de cette façon la scrutation du clavier. Du coup toutes les autres opérations effectuées par votre micro se pratiqueront d'autant plus vite qu'il ne devra plus aller vérifier en permanence l'état des touches. Voici de quoi révolutionner votre conception

de la machine qui se trouve non loin de vous, mais ce n'est pas fini ! Je viens de vous décrire allègrement un minime exemple de ce que les interruptions dues au système peuvent provoquer. Reste à savoir que vous aussi vous pouvez gérer des interruptions en programmant.

Cette catégorie d'interruptions se nomme les interruptions logicielles. Vous pouvez en contrôler le fonctionnement grâce à un bit du registre d'état et surtout les instructions servant à modifier la valeur de ce bit, indiquant si les interruptions logicielles sont autorisées ou non. A l'aide de ces interruptions, vous pouvez à volonté permettre l'exécution de plusieurs fonctions quasi-simultanément : par exemple avoir une petite ritournelle musicale alors qu'un graphisme s'affiche à l'écran. Pour réaliser ce genre de mise en image sonore vous devrez créer une routine d'interruption qui se chargera d'exécuter la zizique à intervalles réguliers et ce durant une durée déterminée suffisamment courte pour laisser croire que dessin et musique sont simultanés.

Ces quelques exemples imagés ont dû vous pénétrer de l'imperceptible saveur que vous ne pourrez manquer d'intégrer dans vos futures créations. Reste à savoir comment ça fonctionne ! Ce n'est pas tout de connaître l'existence de cette possibilité intrinsèque de votre ordinateur, son exploitation doit débuter dans les plus brefs délais.

Tout ce qui concerne les interruptions se retrouve canalisé sur une broche spéciale du microprocesseur dirigeant le fonctionnement de votre micro. Cette ligne hardware, la ligne d'interruption, est connectée à autant d'organes d'entrées-sorties que le constructeur (ou vous-même) le désire. En effet les interruptions servent à classifier l'ordre de priorité des différentes opérations à effectuer par les périphériques (dans l'acceptation la plus large, ainsi l'écran en est un au même titre que le clavier).

A un moment donné, un organe d'entrées-sorties estime avoir besoin d'être servi par le microprocesseur. Il envoie donc un signal sous la forme d'une impulsion électrique sur cette ligne d'interruption. Dès cet instant, le processeur va chercher à satisfaire la demande du périphérique, mais pas avant d'avoir terminé l'exécution de l'instruction en cours. Dès qu'il s'est libéré de cette entrave, il sauvegarde dans la pile les registres et l'adresse de la prochaine instruction à exécuter et s'occupe de la demande émanant du périphérique. Il répond à cette demande en lançant l'exécution d'une routine de traitement des interruptions. Dès cette routine terminée, le processeur restaure les registres et le compteur ordinal de telle façon que le travail reprend comme si de rien n'était.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

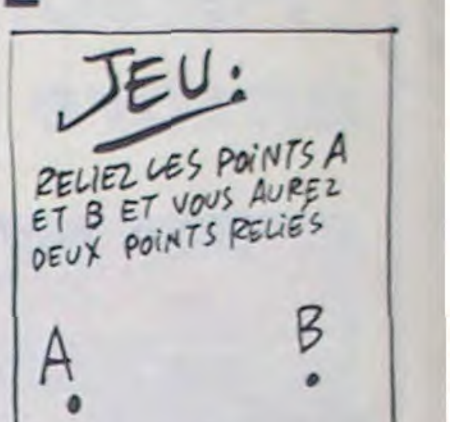
Langage machine... Sur THOMSON

Ah ! Aujourd'hui, c'est un grand jour. Nous allons clore enfin le chapitre "registre d'état", par un superbe topo sur les fameuses interruptions du 6809.

- C'est pas trop tôt !..
Avouez qu'il n'était pas inintéressant de s'attarder comme nous l'avons fait, sur les indicateurs H, N, Z, V et C du registre d'état. Il est temps maintenant d'exprimer notre talent au sujet des bits E, F et I qui concernent...
- Les interruptions. Bon c'est quoi ?
Imaginez votre microprocesseur qui fait son boulot tranquille mais reçoit cycliquement dans une de ses broches, un signal envoyé par un organe d'entrée sortie (pas moyen d'être tranquille). Notre ami comprend qu'il va devoir interrompre momentanément son travail, pour rendre un menu service au copain qui réclame ses services (il faut tout faire dans cette maison, pire qu'à l'HHHHebdo !). Pas d'affolement, tonton 6809 finit d'exécuter l'instruction en cours et sauve méthodiquement (en fait il empile dans S) le contenu du PC, du registre d'état (CC) et, si nécessaire, celui des registres destiné à être modifié par la routine d'interruption. Ainsi, en dépilant ces registres après l'exécution de la routine, il retrouvera intact son travail laissé en plan et pourra le poursuivre normalement.
- Mais c'est pour quoi qu'il interruptionne ?
Exemple : sous BASIC, la scrutation du clavier fait appel à une sous-routine d'interruption facile à comprendre. Il est évident que le microprocesseur en plus de son travail sur un programme donné, doit constamment examiner l'état du clavier pour détecter par exemple, un éventuel CNT/C. Il en est de même pour le clignotement du curseur, la répétition du clavier etc.. Vous imaginez facilement que la réponse aux diverses demandes d'interruptions du système, ne peut se faire en dépit du bon sens. C'est là qu'interviennent nos fameux bits E, F et I du registre CC. Sachez qu'il existe deux types d'interruptions, les "masquables" et les "non masquables". Sont appelées masquables, celles qui peuvent être inhibées ou autorisées par le programmeur en forçant un bit du CC. Sont appelées "non-masquables", celles qui ne peuvent être inhibées.

INTERRUPTIONS HARWARE (provoquées par le système) :
IRQ (masquable) est autorisée lorsque le bit I est à 0 et ignorée lorsqu'il est à 1. IRQ est une demande d'interruption "normale", en ce sens que lorsqu'elle survient, le PC, le CC et les registres (à l'exception de S) sont sauvés dans la pile système. Dès lors, la mise à 1 du bit E indique que l'état complet du 6809 est sauvegardé. De plus I est mis à 1 pour interdire tout autre IRQ. Le microprocesseur va chercher en $ FFF8 et $ FFF9 et place dans le PC, l'adresse où est située le début de la routine d'interruption IRQ. Cette adresse de branchement est appelée "vectrur".
FIRQ (masquable) est autorisée lorsque le bit F est à 0 et ignorée lorsqu'il est à 1. FIRQ est une demande d'interruption "rapide", car lorsqu'elle survient, seuls PC et CC sont sauvés dans S (donc exécution plus rapide), ce qui a pour effet de laisser E à 0, indiquant par là que ce n'est pas l'état complet du 6809 qui a été sauvegardé. De plus, F et I sont mis à 1 pour interdire tout autre interruption. Le microprocesseur place dans le PC, le vecteur FIRQ situé en $ FFF6 et $ FFF7. A signaler qu'une interruption de type IRQ, laisse le bit F à 0 et autorise ainsi pendant son déroulement, une interruption de type FIRQ.
NMI (non masquable) provoque la sauvegarde du PC, CC et de tous les registres (sauf S) dans S, ainsi que la mise à 1 des bits E, F et I du registre d'état. Le PC est chargé de l'adresse du vecteur se trouvant en $ FFFC et $ FFFD.
DMA/BREQ stoppe purement et simplement le fonctionnement du 6809 et s'octroie l'utilisation du bus d'adresses et de données. Ceci permet d'effectuer un transfert nécessitant l'emploi des bus précités, entre un dispositif d'entrée-sortie à grande vitesse et la mémoire.

INTERRUPTIONS SOFTWARE (ou logicielles, demandées par une instruction de programme) :
SWI (non masquable) provoque la sauvegarde du total dans S et la mise à 1 des bits E, F et I du CC. Le PC est chargé de l'adresse du vecteur située en $ FFFA et $ FFFB.
SWI2 (non masquable) provoque la sauvegarde etc, et la mise à 1 de E. Donc, pendant l'exécution de cette interruption, IRQ et FIRQ peuvent intervenir. Le PC est chargé de l'adresse du vecteur située en $ FFF4 et $ FFF5.
SWI3 (non masquable) identique à SWI2, mais le PC est chargé de l'adresse du vecteur située en $ FFF2 et $ FFF3.
RTI est l'unique instruction de retour de TOUTES les routines



d'interruption. Elle a pour effet de dépiler et de restituer le contenu des registres préalablement sauvegardés.
- D'accord, mais comment détourner une interruption vers une routine maison.
En profitant d'un branchement en RAM d'une routine d'interruption (routine "vectorisée" en RAM), il est possible de "greffer" notre propre routine à une routine existante. Pour cela, il faut bien sur connaître l'adresse où se situe le vecteur RAM et placer à cet endroit l'adresse de notre sous-programme. Par exemple, la routine TIMER (qui fait partie de IRQ), gère le clignotement du curseur et la répétition des touches et nous savons qu'elle possède un vecteur RAM en $ 6027 et $ 6028 (registre TIMEPT). La mise à 1 du bit 5 du registre STATUS situé en $ 6019, permet l'aiguillage sur le vecteur placé dans TIMEPT. Donc chargeons le registre D (16 bits) de l'adresse de notre programme et faisons un STD >$ 6027. Notre vecteur ainsi chargé, plaçons dans A le contenu de $ 6019 et faisons-lui subir un ORA # $ 20 pour forcer le bit 5 à 1; voici notre aiguillage autorisé. Il faudra ensuite terminer notre programme par un JMP $ E830 (KBIN$), qui aura pour effet de nous renvoyer à la suite de la routine d'interruption un instant détournée et de permettre ainsi sa continuatioh. Pour imager notre démonstration, nous vous proposons un petit exemple assez marrant. Une ligne diminue en bas de l'écran et figure le temps dont vous disposez pour taper une phrase ou pourquoi pas, un programme (c'est possible). Vous allez devoir être très rapide, car la disparition de cette ligne provoque un CLS qui vous oblige à tout recommencer. Vous remarquerez que l'emploi de l'interruption précitée, n'empêche ni la frappe ni le clignotement du curseur. Dans un jeu, il est possible d'appliquer ce principe pour permettre par exemple, l'accompagnement musical d'une action, etc... Voilà enfin clos le chapitre "registres du 6809" (A, B, D, X, Y, U, S, DP, PC, CC, comme le temps passe), à suivre...

Les testeurs fous habituels et merci Florent (hic !..)

```
              **********************
        E830  KBIN    EQU    $E830
        7CFF  FLDEB   EQU    $7CFF
        7CFD  ADREC   EQU    $7CFD
              **********************
8D00                  ORG    $8D00
8D00 CC 7D00          LDD    #INTER
8D03 FD 6027          STD    >$6027
8D06 B6 6019          LDA    >$6019
8D09 8A 20            ORA    #$20
8D0B B7 6019          STA    >$6019
8D0E 7F 7CFF          CLR    FLDEB
8D11 39               RTS

7D00                  ORG    $7D00
7D00 B6 7CFF  INTER   LDA    FLDEB
7D03 27 15            BEQ    EFFACE
7D05 8D 30            BSR    FLC
7D07 BE 7CFD          LDX    ADREC
7D0A 6F 82            CLR    ,-X
7D0C 8C 5F18          CMPX   #$5F18
7D0F 26 03            BNE    B2
7D11 7F 7CFF          CLR    FLDEB
7D14 BF 7CFD  B2      STX    ADREC
7D17 7E E830          JMP    KBIN
7D1A C6 0C    EFFACE  LDB    #12
7D1C BD E803          JSR    >$E803
7D1F BD 7D37          JSR    FLC
7D22 8E 5F18          LDX    #$5F18
7D25 86 FF            LDA    #255
7D27 A7 80    B1      STA    ,X+
7D29 8C 5F3F          CMPX   #$5F3F
7D2C 2D F9            BLT    B1
7D2E BF 7CFD          STX    ADREC
7D31 7C 7CFF          INC    FLDEB
7D34 7E E830          JMP    KBIN
7D37 B6 E7C3  FLC     LDA    >$E7C3
7D3A 8A 01            ORA    #1
7D3C B7 E7C3          STA    >$E7C3
7D3F 39               RTS
        0000          END
```

```
10 CLS:SCREEN4,0,0:CLEAR,&H7D00:FORI=&H8D00 TO &H8D11:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
20 FORI=&H7D00 TO &H7D3F:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:EXEC&H8D00
30 DATACC,7D,0,FD,60,27,B6,60,19,8A,20,B7,60,19,7F,7C,FF,39
40 DATAB6,7C,FF,27,15,8D,30,BE,7C,FD,6F,82,8C,5F,18,26,3,7F,7C,FF,BF,7C,FD,7E,E8,30,C6,0C,BD,E8,03
50 DATABD,7D,37,8E,5F,18,86,FF,A7,80,8C,5F,3F,2D,F9,BF,7C,FD,7C,7C,FF,7E,E8,30,B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,39
```

AMSTRAD CPC 6128 : PETIT, MAIS COSTAUD !

Suite de la page 1

LE CP/M, LA MEMOIRE ET LE RESTE

Donc, sur l'une de ces disquettes se trouve un utilitaire rajoutant deux instructions basic. Celles-ci permettent une utilisation simple de la mémoire supplémentaire, jugez plutôt : en tapant SCREENCOPY,2,1 vous recopiez l'écran vidéo qui se trouve en position 1 (soit celui que vous avez sous les yeux) dans le bloc numéro 2. En tapant SCREENSWAP,2,3 vous intervertissez le contenu des blocs 2 et 3. Intéressant, non ? L'opération prend moins d'une demie-seconde.

Pourquoi (vous allez voir l'enchaînement) y a-t-il deux versions du CP/M ? Parce que la première (CP/M 2.2) n'était qu'une version simplifiée. La seconde (CP/M 3.1 ou CP/M Plus) permet justement l'accès à ces 64 Ko supplémentaires, comme sur des machines normales. Du coup, le CPC 6128 se trouve propulsé au rang de machine normale. Dans cette mémoire et sous CP/M Plus, on peut stocker des programmes, des variables, des chaînes de caractères, bref, tout ce qu'on veut.

Le CP/M Plus est compatible avec le 2.2, mais autorise surtout une compatibilité étendue avec d'autres machines. Il rajoute en outre une grande facilité d'utilisation, tant par ses instructions supplémentaires que par les modes d'adressages étendus sur celles qui existaient déjà. Et en plus, on a 128 Ko de mémoire, ce qui s'avère nécessaire pour la plupart des applications. Bon, de toutes façons, il y a les deux.

DEUX LOGO AUSSI

Peut-on dire qu'il y a deux Logo ? Oui, on peut le dire, puisque l'une des versions est prévue pour tourner sous CP/M 2.2 et l'autre sous CP/M Plus. Intéressons-nous à la seconde, c'est la plus intéressante.

Première constatation : le Logo est long. Ce n'est certainement pas un langage destiné à calculer les impôts rapidement. Par contre, il est vrai qu'il peut initier à l'informatique. C'est d'autant plus vrai dans le cas de l'Amstrad que le manuel est un petit bijou. Vous qui avez mis six mois à comprendre ce qu'est un DATA en basic, essayez le Logo pour vous rassurer : on peut devenir une super-bête en quelques minutes. Exemple : FD veut dire "forward", soit "en avant". RT veut dire "right turn", ça fait tourner la tortue (qui n'est en fait qu'un triangle) dans le sens des aiguilles d'une montre. Donc, vous tapez par exemple FD 90 RT 45 FD 90, et la tortue se déplace de 90 points, tourne sur elle même de 45 degrés et se redéplace de 90 points.

Bien sûr, il serait fastidieux de tracer une forme géométrique de cette façon, c'est pourquoi on peut créer des procédures. Exemple : je désire dessiner un carré. Je vais définir la procédure "carré" en tapant :

```
TO CARRE
REPEAT 4 (FD 90 RT 90)
END
```

Et lorsque je taperai "CARRE", la tortue va répéter quatre fois (REPEAT 4) le mouvement "en avant, 90 points, rotation à droite de 90 degrés" et donc me dessiner un carré. On peut imbriquer des procédures :

```
TO ROSACE
REPEAT 36 (CARRE RT 10)
END
```

De cette façon, 36 carrés vont être dessinés avec un angle de rotation de 10 degrés entre chaque, ce qui va me donner une superbe rosace.

Dernière expérience avec le Logo :

```
TO PLANTAGE
PLANTAGE
END
```

La procédure PLANTAGE va faire appel à elle-même, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mémoire disponible. Un "out of Logo workspace" apparaît alors, indiquant le manque de mémoire disponible. Rigolo, non ?

UN PEU DE BASIC ?

Quelques petites instructions, au hasard, pour vous faire saliver un peu : AFTER et EVERY génèrent des interruptions et permettent d'exécuter des sous-programmes APRES un certain temps ou TOUTES LES x secondes. DI et EI se chargent de rétablir ou de supprimer les priorités d'interruption, lorsque par exemple un AFTER et un EVERY entrent en conflit. Tout est prévu, dis donc.

Le système de gestion d'erreurs est tel que pour provoquer une erreur, il faut taper sur la machine avec un marteau. Par exemple, c'est un des rares ordinateurs (avec le Texas) à posséder une instruction EOF (End Of File, fin de fichier), qui, utilisée avec WHILE (tant que) sous la forme WHILE NOT EOF (tant qu'on n'est pas à la fin du fichier) INPUT ce qu'on veut. Ainsi, plus besoin de savoir combien d'enregistrements comporte un fichier. Du côté des erreurs, on trouve aussi ERR, DERR, ERL, ERROR, ON ERROR et RESUME. Je vous dis qu'on ne peut pas se planter.

Pour les graphismes, contrairement au 464, on trouve un FILL qui remplit des figures fermées, un FRAME qui synchronise l'affichage avec le balayage vidéo (ça donne par exemple un scrolling d'une douceur cajolinesque).

MAX retourne l'élément le plus grand d'une liste, pratique pour les High-scores, tandis que MIN retourne le plus petit, très adapté pour les impôts. ROUND arrondit un chiffre à un nombre de décimales désirées. On peut l'utiliser avec PRINT USING pour créer des tableaux.

UNT convertit un argument en un nombre entier signé en complément à deux. Avec BIN$ qui convertit un nombre quel qu'il soit en sa représentation binaire, ça peut être utile. Ca suffit avec le basic.

LE DESSERT

Les connecteurs, si ça vous branche : on trouve à l'arrière de la machine une prise pour un deuxième lecteur de disquettes, une prise moniteur, deux connecteurs pour l'alimentation (une pour l'unité centrale et une pour le lecteur de disquettes), une prise d'extension (pour un modem ou n'importe quoi d'autre, qu'importe le périphérique pourvu qu'on ait l'interface) et une prise imprimante. Sur le côté, on peut brancher un lecteur de cassettes, une manette de jeu (une seule !) et un ampli stéréo.

Ca suffit avec les connecteurs.

L'ADDITION, S'IL VOUS PLAIT

Parlons boeuf mais parlons chien : les prix. Pour 4490 francs, vous aurez la version monochrome, prête à brancher, avec unité centrale, moniteur vert, lecteur de disquettes, les deux disquettes système , le manuel d'enfer, et un seul fil pour brancher tout ça. Pour la version couleur, il faudra compter 1500 balles de plus. Ce qui est tout de même (je le dis ? Allez :) le meilleur rapport qualité/prix du marché, puisque l'Atari 520 ST n'est toujours pas là.

EN CONCLUSION DE GUISE

Je profite de cette conclusion pour placer quelques informations : le CPC 6128 devrait être disponible dès début septembre, ainsi qu'une interface RS 232 à 590 francs et un stylo optique à 290 francs. La compagnie britannique Hisoft vient de sortir un compilateur C, qui vaut quand même près de 500 balles. Voilà.

Des projets ? Non, tout au plus des coups d'oeil vers une souris, vers le disque optique, des logiciels intégrés en cartouche, rien de précis. 1986 devrait être une année de consolidation pour Amstrad. Enfin, presque : on murmure qu'un produit révolutionnaire devrait sortir bientôt. Wait and see. ■

POURQUOI PAYER PLUS CHER ?

L'ENSEMBLE : 990 f.

Photo non contractuelle

ORIC ATMOS + PERITEL + ALIM + 3 CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTEROIDS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARN 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 I	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 !

ORIC 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.

DEULIGN...IMITABLE!

Après un bref séjour (m'enfin, à quand les onze mois de vacances ?) dans la Transe profonde, nous voici prêts à flemmarder à nouveau tels les lézards au soleil, juste le temps de pondre les deulignes hebdomadaires. Y'a pas à dire, vous ramez encore plus en vacances que pendant l'année : la production du mois frise le zéro absolu. Un skandâl, oui madame. Pour un peu l'infarctus me laissait raide... Allez les mecs, au boulot ! Les vacances, c'est pour l'année prochaine maintenant !

● ● ● ● ●

Gérard COLLIN profite de ce doux mois de septembre pour se remettre (financièrement) de son voyage à Monaco.

Listing Spectrum ▼

```
  1 BEEP .1,50: BEEP .5,40: LET
 s=s-2: PRINT AT 0,0;s;" $": F
OR f=130 TO 0 STEP -2: POKE 2360
6,f: BEEP .002,f/10: PRINT AT 10
,10; INK 1; PAPER 7;a(1); PAPER
5;"▬"; PAPER 7;a(2); PAPER 5;"▬"
; PAPER 7;a(3): NEXT f: LET s=s+
2.5*(a(1)<>a(2) AND a(2)<>a(3) A
ND a(1)<>a(3))+8*(a(1)=a(2) AND
a(1)=a(3)): PRINT AT 0,0;s;" $
": IF s>=2 THEN PRINT AT 21,0;"M
ETTEZ 2$": PAUSE 0: PRINT AT 21,
0;"                    ": FOR i=1 TO 3: LET
 r=INT (RND*3): LET a(i)=r: NEXT
 i: GO TO 1
  2 PRINT "UNE TOUCHE SVP": PAU
SE 0: PAPER 0: BORDER 1: INK 7:
CLS : DIM a(3): LET d=6: LET s=2
0: FOR i=1 TO 3: LET r=INT (RND*
3): LET a(i)=r: NEXT i: LET a$="
                    ": FOR f=0 TO 7: FOR i=1
TO 9: PRINT AT f+9,i+8; INK d;a
$(i+9*f): NEXT i: LET d=INT (RND
*6)+1: NEXT f: PRINT AT 21,0;"ME
TTEZ 2$";AT 0,0;s;" $": PAUSE 0:
 PRINT AT 21,0;"                    ": GO T
O 1
```

● ● ● ●

Laurent GAUTHIER, fils spirituel des impressionnistes, se complait à vous impressionner... la rétine !

Listing Commodore ▼

```
0 DATA165,211,141,134,2,76,49,234:
FORA=0TO7:READQ:POKER+49152,Q:NEXT
1 POKE56334,0:POKE788,0:POKE789,19
2:POKE56334,1
```

● ● ● ● ●

Didier BALLOUARD souffre visiblement d'une myopie non seulement congénitale mais sûrement galopante.

Listing Oric ▼

```
0 FORI=600TO650:POKEI,10:NEXT
1 HIRES:PRINTCHR$(4);:TEXT:PRINT
```

● ● ● ● ●

Sylvain ACQUISTAPACE révolutionne son micro en lui offrant la parole. Champion toute catégorie de la brièveté, il vous propose du coup plusieurs solutions !

Listings ZX 81 ▼

```
1 RUN USR 1000
2 RUN

1 LPRINT
2 RUN

1 RUN USR 3
2 RUN
```

● ● ● ●

Le sourire que vous offre Michel LAYAT vaut bien un ou deux logiciels, regardez...

Listing Apple ▼

```
1  FOR X = 1 TO 12:Y =  - X: HOME
   : FLASH : GR : HTAB X + 5: VTAB
   5: PRINT "àààààà": HTAB Y +
   27: PRINT "àDDUDDDDDà": HTAB
   X + 2: PRINT "àDDDUDDDDDDD":
    HTAB Y + 26: PRINT "DU77777
   7TDDDD": HTAB X + 1: PRINT "
   DDU777777UUDDDà": HTAB Y + 2
   5: PRINT "DUU77777WUUTDDD": HTAB
   X + 1: PRINT "DUUWWW77WWWWDD
   DD": HTAB Y + 25: PRINT "DUU
   5EU7U5EUUDDDD"
2  HTAB X + 1: PRINT "D77WU57U75
   57DDDD": HTAB Y + 24: PRINT
   "àD777777U77WUDDDD": HTAB X:
    PRINT "DDU77777U77UEDDDD": HTAB
   Y + 24: PRINT "DDEU77WGE77UD
   DDDD": HTAB X: PRINT "DDDUU7
   7777UUDDDDD": HTAB Y + 24: PRINT
   "DDDDU51111UUDDDDD": HTAB X:
    PRINT "DDDDDG75UUEDDDDDD": HTAB
   Y + 25: PRINT "DDDDDDGGEDDDDD
   DDD": NEXT
```

● ● ● ● ●

Tâchez de vous remettre dare-dare à vos claviers, je m'ennuie sans deulignes.

TOFILE

THOMSON TO7, TO70, MO5

Aiguisez vos réflexes de pilote, en affrontant les dangers d'un circuit de compétition.

Jean Claude BUCAILLE

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et sauvegardez le programme BASIC. Tapez ensuite le programme chargeur et après lancement, rentrez les codes hexa de la façon suivante :
- Spécifiez l'adresse de départ : A388
- Rentrez un à un les codes de chaque ligne.
- A la question "Total de la ligne :", tapez le nombre situé en fin de ligne. Les erreurs éventuelles vous seront signalées.
- Tapez "FIN" pour terminer l'implantation.

Sauvegardez ensuite ce travail à la suite du premier programme par SAVEM"TOFILE",41864,45017,0. Ce jeu comporte 2 tableaux :
1-Vous devez dans un temps donné, réussir un parcours de qualification pour accéder au second tableau. Vous disposez de 4 vitesses que vous passez en tapant le chiffre correspondant (vous pouvez passer de 4ème en 1ere et inversement).
- Aucun tableau n'apparait, roulez en 4eme.
- Flèche à 45 degrés, ne dépassez pas la 3eme.
- Flèche à angle droit, ne dépassez pas la troisième.
- Le troisième tableau apparait, roulez en 1ere.
- Vous devez rétrograder avant que le panneau ne dépasse l'arriere de la voiture.

2-Vous devez à bord de la voiture rouge, dépasser les véhicules roulant à droite en prenant garde aux concurrents plus rapides qui vous dépassent. Pour éviter ces derniers, rabattez-vous en utilisant la flèche de droite. Freinez par ESPACE en attendant de pouvoir à nouveau déboiter par la flèche de gauche. Le nombre de voitures de gauche est fonction du niveau de difficulté.
Il est possible d'augmenter la vitesse en tapant POKE 42072, 57, dans ce cas les bords du circuit ne défilent plus. Tapez POKE 42072, 189 pour revenir au déroulement normal.

```
1 ')()()()()()()()()()()()()()()()()()(
2 ')           TOFILE                 (
3 ')     BUCAILLE JEAN-CLAUDE         (
4 ')       TO7+16K et TO7/70          (
5 ')()()()()()()()()()()()()()()()()()(
6 '
8 CLS:SCREEN7,0,0:LOCATE9,10,0:PRINT"APP
UYER SUR UNE TOUCHE"
9 A$=INKEY$:Z=RND:IFA$=""THEN9
10 CLS:PLAY"O4A10T1L2":T$="TOFILE":ATTRB
1,1
11 T1$="":FORI=1TO6:IFL1(I)<>I THEN L1(I
)=0
12 NEXT
13 LOCATE8,10,0:FORI=1TO6
14 IFL1(I)=I THEN 20
15 L=INT(RND*6)+1
18 L1(I)=L
20 COLORL1(I):PRINTMID$(T$,L1(I),1);" ";
:PLAY"DORE#":NEXTI
22 FORI=1TO6:T1$=T1$+MID$(T$,L1(I),1):NE
XT
24 IFT1$<>T$ THEN GOTO11
50 BOX(56,64)-(248,96),7
52 BOX(52,60)-(252,100),7
60 ATTRB0,0:LOCATE0,22,0:PRINT"UN PEU DE
 PATIENCE, JE CHARGE LE JEU..."
70 LOADM"
90 '
100 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
104 '%        Initialisations          %
106 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
108 '
270 SCREEN0,7,5
275 CLEAR,41849,5:A$=INKEY$:POKEVARPTR(A
$),0
280 DEFGR$(1)=4,2,127,130,132,128,128,12
8
282 DEFGR$(0)=56,68,132,149,142,132,128,
128
284 DEFGR$(2)=28,12,20,32,64,128,128,128
286 DEFGR$(3)=0,0,0,0,0,0,0,0
288 DEFGR$(4)=204,204,51,51,204,204,51,5

1
290 '
291 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
292 '%         1ere epreuve            %
293 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
294 '
297 CLS:ATTRB0,1:LOCATE8,12,0:PRINT"APPU
YER SUR UNE TOUCHE":A$=INKEY$:Q=RND:PLAY
"A3L602SI":IFA$=""THEN297
299 CLS:LOCATE14,4,0:PRINT"1ere EPREUVE"
:LOCATE10,12,0:PRINT"DIFFICULTE (1 ou 2)
":LOCATE15,15,0:PRINT"(1=facile)";:A$=IN
PUT$(1):DI=VAL(A$)
300 SCREEN0,7,5:CLS:LOCATE0,0,0
301 FORI=8TO296STEP32:BOXF(I,134)-(I+4,1
43),0:NEXTI:BOXF(0,134)-(319,137),0
302 FORI=144TO198 STEP2:LINE(0,I)-(319,I
),-3:LINE(0,I+1)-(319,I+1),-4:NEXTI
303 FORI=0TO54 STEP2:LINE(0,I)-(319,I),-
7:LINE(0,I+1)-(319,I+1),-5:NEXTI
304 BOXF(0,56)-(319,72),-4
306 ATTRB1,1:COLOR0,3:LOCATE1,8,0:PRINT"
TO";:ATTRB1,0:PRINT"FILE"
307 ATTRB1,1:COLOR0,3:LOCATE16,8,0:PRINT
"1985"
308 ATTRB0,1:COLOR0,3:LOCATE27,8,0:PRINT
"1ere EPREUVE"
309 A=0:FORI=106TO316STEP105:BOX(A,56)-(
I,72),0:A=I+3:NEXTI:LINE(0,56)-(319,56):
LINE(0,72)-(319,72)
311 BOXF(16,168)-(112+64/DI,190),-2
333 POKE44195,78:POKE44196,16:POKE44234,
83:POKE44235,136:POKE42978,0:POKE42979,3
9:POKE42976,167:POKE42977,148
334 FORI=42900TO42965:Z=INT(RND*8)+128:I
F Z>130 THEN Z=131
335 POKEI.Z:NEXTI
336 POKE42966,132:POKE42974,0:POKE42975,
0:POKE42970,0:POKE42971,0:POKE42968,&H5A
:POKE42969,&H42:POKE42967,10:POKE42972,4
337 EXEC44190:EXEC44243
338 GOTO339:POKE59331,PEEK(59331) OR 1
339 COLOR1,7:ATTRB1,0:LOCATE24,20,0:PRIN
T"VITESSE":LOCATE7,19,0:PRINT"TEMPS"
340 LOCATE5,10,0:ATTRB0,0:PRINT"Passer 1
a 1ere pour commencer":ATTRB1,0:C$=INPUT
$(1):IF C$<>"1" THEN 340 ELSE POKE42975,
128:LOCATE30,23:PRINT"1"
341 EXEC44285
342 ATTRB0,0:IFPEEK(42976)*256+PEEK(4297
7)<>42967 THEN 350
345 EXEC44190:EXEC44243
346 LOCATE17,13,0:ATTRB1,1:COLOR6,0:PRIN
TGR$(4):ATTRB0,0:LOCATE0,11,0:PRINT"Parc
ours reussi"
347 P=PEEK(42970)*256+PEEK(42971):IF (P
<3960 AND DI=2) OR (P<4840 ANDDI=1) THEN
 CR=1:LOCATE0,15,0:PRINT"La course va co
mmencer" :GOTO360 ELSE LOCATE0,15,0:PRIN
T"Mais le temps est depasse":GOTO360
350 LOCATE0,10,0:PRINT"Il faut ralentir"
:LOCATE0,13,0:PRINT"avant les virages"
360 FORW=1TO2000:NEXTW:EXEC44960:IFCR=1
THEN CR=0:GOTO1000 ELSE 299
988 '
990 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
992 '%           Course                %
994 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
996 '
1000 CLS:SCREEN0,0,5
1560 IFDI1=1 THEN 1610 ELSE COLOR1:ATTRB
1,1:LOCATE13,4,0:PRINT"COURSE":LOCATE1,1
0,0:PRINT"DIFFICULTE (1 ou 2)":LOCATE9,1
3,0:PRINT"(1=facile)";:A$=INKEY$:Z=RND:I
F A$="" OR A$<"1" OR A$>"2"THEN 1560
1570 POKE42223,VAL(A$)-1:LOCATE21,10,0:P
RINTSPC(17):LOCATE9,13:PRINTSPC(22):LOCA
TE22,10,0:PRINT"--->";A$
1580 COLOR2:LOCATE5,16,0:PRINT"VITESSE (
0 a 9)":LOCATE10,20,0:PRINT"(0=rapide)";
:A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):IF A>9 THEN 1580
1590 A1=(A*300)+1:LOCATE19,16,0:PRINTSPC
(15):LOCATE10,20:PRINTSPC(22):LOCATE20,1
6,0:PRINT"---->";A$
1600 POKE42229,A1 @ 256:POKE42230,A1 MOD
 256
1610 CLS:SCREEN0,0
1620 FORI=2TO192 STEP32:BOXF(93,I)-(95,I
+16),3:NEXT
1630 FORI=18TO192 STEP32:BOXF(88,I)-(90,
I+16),3:NEXT
1640 FORI=2TO192 STEP32:BOXF(184,I)-(186
,I+16),3:NEXT
1650 FORI=18TO192 STEP32:BOXF(189,I)-(19
1,I+16),3:NEXT
1660 RESTORE1670:ATTRB0,0:COLOR3,0:FORI=
10TO20:READX$:LOCATE11,I:PRINTX$:NEXTI
1670 DATA"T"," ","O"," ","F"," ","I"," "
,"L"," ","E","1"," ","9"," ","8"," ","5"
1680 BOXF(32,34)-(46,180),-6
1690 FORI=0TO6:READX$:LOCATE23,I:PRINTX$
:NEXTI
1700 ATTRB1,1:COLOR5,5:FORI=7TO19 STEP2:
READX$:LOCATE4,I,0:PRINTX$:NEXTI
1710 DATA T,E,R,M,I,N,E
1720 ATTRB0,0:POKE41850,0:POKE42221,0
1730 AG=INT(RND*9):VG=19238-(320*AG):POK
E42211,VG @ 256:POKE42212,VG MOD 256
1740 AD=INT(RND*8):VD=18281+(320*AD):POK
E42215,VD @ 256:POKE42216,VD MOD 256
1750 POKE42213,87:POKE42214,166:POKE4221
7,92:POKE42218,169
1760 EXEC42004
1770 ATTRB1,1:LOCATE28,7,0:COLOR7,1:PRIN
T"SCORE":ATTRB0,1:LOCATE3,2,0:PRINT"TEMP
S"
1780 EXEC42231
1782 '
1784 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
1786 '%         Classement            %
1788 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

1790 '
1800 LOCATE25,18,0:PRINT"PRENOM: ":LOCATE
25,20,0:INPUT"",PR$(8):SC(8)=PEEK(41850)
1810 BOXF(192,0)-(319,199),0
1820 COLOR6,0:T$="CLASSEMENT":L=5
1830 FORI=1TO10:LOCATEI+26,L:PRINTMID$(T
$,I,1):L=L+1:NEXTI
1840 IF SC(8)<= SC(7) THEN 1900  ELSE SC
(7)=SC(8):PR$(7)=PR$(8)
1850 FORT=1TO7
1860 FORC=1TO7
1870 IF SC(C)<SC(T) THEN SC1(T)=SC(C):PR
1$(T)=PR$(C):SC(C)=SC(T): PR$(C)=PR$(T):
SC(T)=SC1(T):PR$(T)=PR1$(T)
1880 NEXTC
1890 NEXTT
1900 BOXF(192,0)-(319,199),0
1910 FORU=1TO7:IF SC(U)=0 THEN GOTO1930
1920 LOCATE25,(U)*2:COLORU,0:PRINTPR$(U)
:LOCATE30,(U)*2+1:PRINTSC(U)
1930 NEXTU
1940 COLOR1,7:LOCATE29,18,0:PRINT"En tet
e":CC=25+(14-(LEN(PR$(1))))/2:LOCATECC,2
0,0:PRINTPR$(1)
1950 LOCATE31,23,0:PRINT"--->":A$=INPUT$
(1)
1960 BOXF(192,0)-(319,199),0
1970 LOCATE25,4,0:PRINT"Meme niveau:1":L
OCATE25,8,0:PRINT"Autre niveau:2":LOCATE
25,12,0:PRINT"FIN:3"
1980 A$=INPUT$(1):DI1=VAL(A$):ON DI1 GOT
O300,299,1990,1980
1990 SCREEN3,0,0:CLS:EXEC44190:ATTRB1,1:
LOCATE14,6,0:PRINT"SALUT!":LOCATE0,22,0:
ATTRB0,0
```

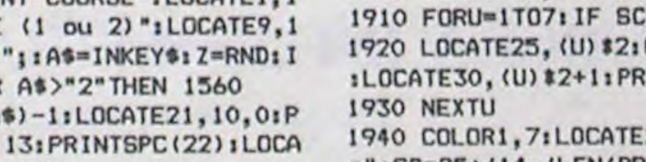
PROGRAMME A UTILISER POUR IMPLANTER LE LANGAGE MACHINE:

```
10 CLS:SCREEN7,0,0:PRINT:INPUT"ADRESSE D
E DEPART :",AD$:AD=VAL("&H"+AD$)
20 COLOR7:T=0:PRINT:PRINTHEX$(AD)" >":CO
LOR2:FORI=1TO16
30 LINEINPUTH$
40 IFH$=""THEN30
50 IFH$="FIN"THEN END
60 V=VAL("&H"+H$):POKEAD,V:AD=AD+1:T=T+V
:NEXTI
70 COLOR3:INPUT"TOTAL DE LA LIGNE :",TT:
IF TT=T THEN PRINT"D'ACCORD, LIGNE SUIVA
NTE":GOTO20 ELSE PLAY"DOSODO":PRINT"ERRE
UR, RECOMMENCER CETTE LIGNE":AD=AD-16:GO
TO20
```

```
A388) 00 7E 00 07 7E E0 07 FF E0 07 7E E0 00 3C 00 00  = 1386
A398) 3C 00 03 3C C0 03 FF C0 03 3C C0 00 18 00 C0 F0  = 1476
A3A8) C0 F8 F0 F8 F8 F0 F8 F8 F0 F8 C0 F0 C0 C0 F0 C0  = 3648
A3B8) F8 F0 F8 F8 F0 F8 F8 F0 F8 C0 F0 C0 00 18 00 03  = 2859
A3C8) 3C C0 03 FF C0 03 3C C0 00 3C 00 00 3C 00 07 7E  = 1210
A3D8) E0 07 FF E0 07 7E E0 00 7E 00 C0 C8 C0 F8 C8 F8  = 2473
A3E8) F8 C8 F8 F8 C8 F8 C0 C8 C0 C0 C8 C0 F8 C8 F8 F8  = 3504
A3F8) C8 F8 F8 C8 F8 C0 C8 C0 00 05 00 19 00 37 00 73  = 1928
A408) 00 FF 01 05 01 7D 02 05 03 05 1E 05 C6 F0 F7 60  = 1218
A418) 3B BE 00 1A 10 BE 00 01 C6 7F F7 60 41 BD EB 33  = 1591
A428) 31 22 10 BC 00 19 26 F0 30 02 BC 00 2A 26 E5 BE  = 1183
A438) 00 1B 10 BE 00 02 C6 7F F7 60 41 BD EB 33 31 22  = 1475
A448) 10 BC 00 1B 26 F0 30 02 BC 00 29 26 E5 39 12 12  = 1049
A458) BD A7 09 C6 C7 BE 5F 23 A6 84 B7 40 0B A6 0C B7  = 1951
A468) 40 17 30 88 D8 A6 84 A7 88 28 A6 0C A7 88 34 5A  = 1751
A478) 26 F0 39 B6 A3 7A C6 02 BE 00 C8 BF A3 7F B1 A3  = 2165
A488) B0 24 08 5A 27 08 30 88 9C 20 F0 B0 A3 B0 CB 30  = 1639
A498) F7 A3 7B C6 09 BE 00 5A BF A3 7F B1 A3 B0 24 08  = 1965
A4A8) 5A 27 08 30 88 F6 20 F0 B0 A3 B0 CB 30 F7 A3 7C  = 2091
A4B8) BB 30 B7 A3 7D BE 00 1E 10 BE 00 0C B6 06 B7 60  = 1419
A4C8) 39 CE A3 7B A6 C0 34 40 B7 60 41 BD EB 33 35 40  = 1936
A4D8) 11 B3 A3 7E 27 04 30 03 20 EA 39 47 66 57 A6 4B  = 1355
A4E8) 01 5B 41 53 49 01 FF 00 FF 01 FF 5C 74 00 01 4F  = 1368
A4F8) 5F 34 06 B6 28 B7 A4 F1 BE 45 2C BF A4 F3 C6 09  = 1975
A508) 7E A6 3F BD A4 5B BE A4 E3 BD A7 09 5F E7 B4 E7  = 2431
A518) 01 E7 02 30 88 D8 BD A6 75 BF A4 E3 BD A6 98 10  = 2211
A528) BE A3 A6 BE A4 E3 BD A6 B4 B6 A4 EF 27 23 BE A4  = 2600
A538) E5 BD A7 09 5F E7 B4 E7 01 E7 02 30 88 D8 BD A6  = 2272
A548) 75 BF A4 E5 BD A6 98 10 BE A3 A6 BE A4 E5 BD A6  = 2633
A558) B4 F6 A4 ED C1 01 27 46 BE A4 E7 BD A7 09 5F E7  = 2406
A568) B4 E7 01 E7 02 30 88 28 BD A6 7F BF A4 E7 BD A6  = 2244
A578) CC 10 BE A3 A6 BE A4 E7 BD A6 EB BE A4 E9 BD A7  = 2806
A588) 09 5F E7 B4 E7 01 E7 02 30 88 28 BD A6 7F BF A4  = 1993
A598) E9 BD A6 CC 10 BE A3 A6 BE A4 E9 BD A6 EB 35 06  = 2512
A5A8) C3 00 01 10 B3 17 70 26 01 39 34 06 7A A4 F1 26  = 1197
A5B8) 17 B6 28 B7 A4 F1 BE A4 F3 30 88 28 BF A4 F3 BD  = 2393
A5C8) A7 00 B6 30 A7 84 A7 01 34 06 FC A4 F5 B3 00 01  = 1667
A5D8) 26 FB 35 06 B6 E7 C1 B8 08 B7 E7 C1 BE A4 E7 30  = 2338
A5E8) 88 FD BC A4 EB 27 0D BE A4 E9 30 88 FD BC A4 EB  = 2639
A5F8) 27 02 20 0B B6 A3 7A BB 04 B7 A3 7A BD A4 7B BD  = 1827
A608) A7 28 BD EB 09 26 03 7E A5 0B BD EB 06 C1 08 26  = 1646
A618) 26 7F A4 ED BE A4 EB 30 88 FD BC 53 46 25 18 BF  = 2137
A628) A4 EB BD A6 98 BE A4 EB 30 03 BD A7 12 10 BE A3  = 2241
A638) E2 BE A4 EB BD A6 B4 C1 09 26 26 7F A4 ED BE A4  = 2510
A648) EB 30 03 BC 53 49 22 19 BF A4 EB BD A6 98 BE A4  = 2092
A658) EB 30 88 FD BD A7 12 10 BE A3 E2 BE A4 EB BD A6  = 2537
A668) B4 C1 20 26 05 C6 01 F7 A4 ED 7E A5 0B BC 3F E6  = 2030
A678) 27 01 39 BE 5F 26 39 BC 5E B9 24 01 39 5F B6 05  = 1128
A688) E7 B4 E7 01 E7 02 30 88 28 4A 26 F4 BE 3F E9 39  = 1903
A698) 10 BE A3 88 C6 0A BD A7 09 A6 A0 A7 B0 A6 A0 A7  = 2144
A6A8) B0 A6 A0 A7 B4 30 88 D6 5A 26 EE 39 C6 0A BD A7  = 2138
A6B8) 00 A6 A0 A7 B0 A6 A0 A7 B0 A6 A0 A7 B4 30 88 D6  = 2265
A6C8) 5A 26 EE 39 10 BE A3 C4 C6 0A BD A7 09 A6 A0 A7  = 2006
```

Suite page 20

FX-FROGGY



FX 702 P

Comment éviter une mort atroce à une pauvre grenouille inconsciente.

Christophe BREUIL

Mode d'emploi :
Faites DEFM 2. Votre grenouille "+ " doit traverser une route à 5 voies, prendre un moustique "* " sur le bord supérieur, retraverser la route et déposer l'insecte sur le bord inférieur. Le jeu consiste à réaliser cette opération le plus possible, vous disposez de trois grenouilles. Les bords sont matérialisés par les flèches qui représentent les cases. Pour changer de voie (numéro de celle-ci indiqué à gauche), tapez "A" pour monter et "P" pour descendre. Déplacez-vous par "5" pour aller à gauche et "* " pour aller à droite. Les voies sont parcourues par les voitures "-" qu'il vous faut éviter et les convois "= " qui entraînent la grenouille et se confondent avec elle; dans ce cas, ils la protègent des voitures. La vitesse de ces véhicules est variable (3 vitesses) ainsi que leur sens de déplacement. Vous ne pouvez changer de voie qu'après le passage d'un véhicule, en anticipant légèrement l'action. Une fois sur la voie 5 (ou la 1 en possession d'un moustique), bien vérifier votre position pour ne pas tomber sur une flèche. La grenouille en possession d'un moustique, est symbolisée par "# " à la place de "+ ". Deux sortes de bonus apparaissent de temps à autre sur les voies ("* " ou "* * * "). Si votre grenouille parvient à les atteindre, elle sera directement transportée dans une case du bord inférieur ou supérieur suivant son déplacement. A noter que son transport par le convoi annule cet effet. Vous ne pouvez transporter qu'un moustique à la fois et n'en déposer qu'un par case. Le bord supérieur une fois vide est à nouveau rempli, tandis que le bord inférieur est vidé des moustiques qu'il contenait. Le record de prises s'affiche en fin de partie.

```
1 SAC :VAC :WAIT
  2:$="FX-FROGGY"
  :GSB 1E3
2 FOR Q=0 TO 8:A$
  (Q)="*":NEXT Q
3 FOR Q=9 TO 17:A
  $(Q)="":NEXT Q
4 X=0:D$="+":Z=2*
  INT (RAN#*9)+1:
  GSB 300
5 P=0:K=RAN#:R=RA
  N#
6 IF I=1;IF KEY≠"
  A";IF KEY≠"P" T
  HEN 6
10 IF KEY="A";IF X
  <6;X=X+1:PRT
11 IF KEY="P";IF X
  >0;X=X-1:PRT
14 IF X=6;I=1:GOTO
  120
15 IF X=0;I=1:GOTO
  130
20 I=0:B=RAN#:IF B
  >0.4;U$="-"
23 IF B<.6;S$="="
30 V=INT (RAN#*4)+
  2:W=INT (RAN#*4
  )+2:IF RAN#*RAN
  #>.49;GSB 900
31 IF K<.5;I=18:W=
  -W
32 IF R>.5;P=18:V=
  -V
33 IF KEY="5";IF Z
  >0;Z=Z-1
34 IF KEY="*";IF Z
  <18;Z=Z+1
35 GSB 1100
40 IF O$≠"";IF ABS
  (F-Z+N≤N;IF Z≠
  P;Z=2*INT (RAN#
  *9)+1:GOTO 100
41 IF U$≠"";IF Z=I
  ;IF Z≠P THEN 80
  0
42 IF S$≠"";IF Z=P
  ;IF P+V≥0;IF P+
  V≤18;Z=P+V
43 IF U$≠"";IF I+W
  ≥0;IF I+W≤18;I=
  I+W:GOTO 45
44 IF U$≠"";U$="":
  O$="":IF S$="";
  GSB 1100:GOTO 5
45 IF S$≠"";IF P+V
  ≥0;IF P+V≤18;P=
  P+V:GOTO 50
46 IF S$≠"";S$="":
  O$="":IF U$="";
  GSB 1100:GOTO 5
50 GOTO 33
100 IF C=1;X=0:I=1:
  GOTO 130
110 IF C=0;X=6:I=1
120 GSB 200:GSB 700
  :GSB 400:GOTO 1
  40
130 GSB 300:GSB 700
  :GSB 500:GSB 60
  0
140 GOTO 5
200 PRT "↑ ↑ ↑ ↑ ↑
  ↑ ↑ ↑ ↑";
210 FOR Q=0 TO 8:PR
  T CSR 2*Q+1;A$(
  Q);:NEXT Q:PRT
  CSR Z;D$:RET
300 PRT "↑ ↑ ↑ ↑ ↑
  ↑ ↑ ↑ ↑";
310 FOR Q=9 TO 17:P
  RT CSR 2*Q-17;A
  $(Q);:NEXT Q:PR
  T CSR Z;D$:RET
400 Q=(Z-1)/2
410 IF A$(Q)≠"";IF
  C=0;A$(Q)="":C=
  1:D$="#":M=M+1
420 RET
500 Q=(Z+17)/2
510 IF A$(Q)="";IF
  C=1;A$(Q)="*":C
  =0:D$="+":J=J+1
520 RET
600 IF C=0;IF M=9;M
  =0:GOTO 2
610 RET
700 IF Z/2=INT (Z/2
  THEN 800
710 RET
800 C=0:IF Z≤3;PRT
  CSR 0;"COAAA!!"
  :GOTO 830
810 IF Z≥15;PRT CSR
  12;"COAAA!!":G
  OTO 830
820 PRT CSR Z-3;"CO
  AAA!!"
830 GSB 600
840 G=G+1:IF G=3;PR
  T J;" MOUCHE(S)
  RAPPORTEE(S)":
  GOTO 860
850 GOTO 4
860 IF SX<J;SAC :ST
  AT J
870 PRT "RECORD :";
  SX;" MOUCHE(S)
  RAPPORTEE(S)"
875 INP "ON REJOUE
  (O/N)",L$:IF L$
  ="O";VAC :GOTO
  2
880 $="GAME-OVER":G
  SB 1E3:END
900 F=INT (RAN#*14)
  +2:N=INT (RAN#*
  2)
910 IF N=0;O$="*":G
  OTO 930
920 O$="***"
930 RET
1000 FOR I=18 TO 0 S
  TEP -1:PRT CSR
  I;"+":NEXT I
1010 FOR J=9 TO 1 ST
  EP -1
1020 FOR I=0 TO 4+J:
  PRT CSR I;" +";
  MID(J,1)::NEXT
  I
1030 FOR I=4+J TO 0
  STEP -1:PRT CSR
  I;"+ "::NEXT I
1040 NEXT J:PRT :RET
1100 PRT #;X;CSR Z;D
  $;CSR I;U$;CSR
  P;S$;CSR F;O$:R
  ET
```

ENQUETE

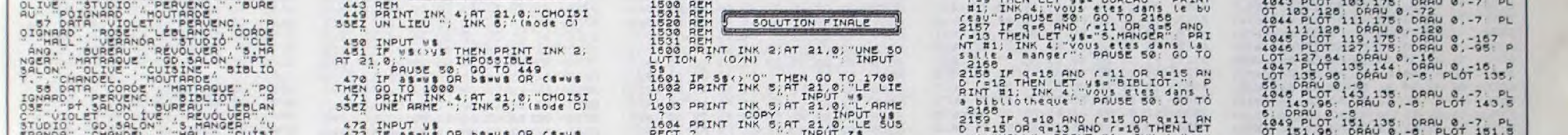
SPECTRUM

Détectives d'opérette, éprouvez votre perspicacité par quelques enquêtes gratinées.

Pascal GICQUIAU

```
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM      PASCAL GICQUIAU
5 REM
6 REM
7 REM      PRESENTE "CLUEDO"
8 REM
9 REM
10 REM     sur spectrum 48K
11 REM
12 REM
32 LET v=0: LET d=0
33 GO SUB 5100: GO SUB 5000: GO SUB 4078
37 REM
38 REM
39 REM  DISTRIBUTION CARTES
40 REM
41 REM
42 LET v=0: LET SET=0: LET p=(1+INT (RND*10))
43 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
44 IF p=1 THEN RESTORE 54
45 IF p=2 THEN RESTORE 55
46 IF p=3 THEN RESTORE 56
47 IF p=4 THEN RESTORE 57
48 IF p=5 THEN RESTORE 58
49 IF p=6 THEN RESTORE 59
50 IF p=7 THEN RESTORE 60
51 IF p=8 THEN RESTORE 61
52 IF p=9 THEN RESTORE 62
53 IF p=10 THEN RESTORE 63
54 DATA "OLIVE","MATRAQUE","CLE ANG.","POIGNARD","BIBLIOT.","STUDIO","VIOLET","PERVENC.","VERANDA","HALL","CHANDEL.","CUISINE","REVOLVER","ROSE","PT.SALON","MOUTARDE","BUREAU","S.MANGER","GD.SALON","CORDE","LEBLANC"
55 DATA "BUREAU","OLIVE","LEBLANC","ROSE","CHANDEL.","PERVENC.","CLE ANG.","VERANDA","STUDIO","PT.SALON","CORDE","POIGNARD","MOUTARDE","GD.SALON","REVOLVER","S.MANGER","BIBLIOT.","CUISINE","HALL","MATRAQUE","VIOLET"
56 DATA "ROSE","CORDE","REVOLVER","HALL","VIOLET","CLE ANG.","VERANDA","PT.SALON","MATRAQUE","LEBLANC","BIBLIOT.","CUISINE","CHANDEL.","S.MANGER","GD.SALON","OLIVE","STUDIO","PERVENC.","BUREAU","POIGNARD","MOUTARDE"
57 DATA "VIOLET","PERVENC.","POIGNARD","ROSE","LEBLANC","CORDE","HALL","VERANDA","STUDIO","CLE ANG.","BUREAU","REVOLVER","S.MANGER","MATRAQUE","GD.SALON","PT.SALON","OLIVE","CUISINE","BIBLIOT.","CHANDEL.","MOUTARDE"
58 DATA "CORDE","MATRAQUE","POIGNARD","PERVENC.","BIBLIOT.","ROSE","PT.SALON","BUREAU","LEBLANC","VIOLET","OLIVE","REVOLVER","STUDIO","GD.SALON","S.MANGER","VERANDA","CHANDEL.","HALL","CUISINE","CLE ANG.","MOUTARDE"
59 DATA "HALL","BIBLIOT.","POIGNARD","CORDE","PT.SALON","LEBLANC","OLIVE","REVOLVER","VIOLET","CUISINE","VERANDA","PERVENC.","BUREAU","MOUTARDE","MATRAQUE","CLE ANG.","GD.SALON","STUDIO","S.MANGER","CHANDEL.","ROSE"
60 DATA "S.MANGER","PT.SALON","VERANDA","MOUTARDE","OLIVE","CLE ANG.","ROSE","REVOLVER","CHANDEL.","BUREAU","HALL","STUDIO","LEBLANC","POIGNARD","BIBLIOT.","GD.SALON","MATRAQUE","PERVENC.","CUISINE","CORDE","VIOLET"
61 DATA "VERANDA","STUDIO","MOUTARDE","PERVENC.","CHANDEL.","ROSE","CLE ANG.","POIGNARD","MATRAQUE","LEBLANC","PT.SALON","S.MANGER","REVOLVER","OLIVE","HALL","GD.SALON","BIBLIOT.","BUREAU","CUISINE","CORDE","VIOLET"
62 DATA "ROSE","CORDE","LEBLANC","MATRAQUE","PT.SALON","VIOLET","STUDIO","CUISINE","REVOLVER","CLE ANG.","OLIVE","VERANDA","S.MANGER","GD.SALON","BIBLIOT.","PERVENC.","HALL","CHANDEL.","BUREAU","POIGNARD","MOUTARDE"
63 DATA "STUDIO","REVOLVER","HALL","POIGNARD","CORDE","LEBLANC","CLE ANG.","MOUTARDE","MATRAQUE","GD.SALON","BIBLIOT.","PT.SALON","OLIVE","VERANDA","PERVENC.","VIOLET","BUREAU","CUISINE","S.MANGER","CHANDEL.","ROSE"
68 FOR n=1 TO 21
69 READ x$
70 IF n=1 THEN LET a$=x$
80 IF n=2 THEN LET b$=x$
90 IF n=3 THEN LET c$=x$
100 IF n=4 THEN LET d$=x$
110 IF n=5 THEN LET e$=x$
120 IF n=6 THEN LET f$=x$
130 IF n=7 THEN LET g$=x$
140 IF n=8 THEN LET h$=x$
150 IF n=9 THEN LET i$=x$
160 IF n=10 THEN LET j$=x$
170 IF n=11 THEN LET k$=x$
180 IF n=12 THEN LET l$=x$
190 IF n=13 THEN LET m$=x$
200 IF n=14 THEN LET n$=x$
210 IF n=15 THEN LET o$=x$
220 IF n=16 THEN LET p$=x$
230 IF n=17 THEN LET q$=x$
239 IF n=18 THEN LET r$=x$
240 IF n=19 THEN LET t$=x$
241 IF n=20 THEN LET u$=x$
242 IF n=21 THEN LET v$=x$
243 NEXT n
244 REM
245 REM
246 REM  DESSIN DES CARTES
247 REM
248 REM
250 PRINT AT 2,1;"JOUEUR 1"
251 PRINT AT 2,12;"JOUEUR 2"
252 PRINT AT 2,23;"JOUEUR 3"
253 PRINT AT 8,1;"JOUEUR 4"
254 PRINT AT 8,12;"JOUEUR 5"
255 PRINT AT 8,23;"JOUEUR 6"
300 PLOT 0,175: DRAW 75,0: DRAW 0,-39: DRAW -75,0: DRAW 0,39
310 PLOT 90,175: DRAW 75,0: DRAW 0,-39: DRAW -75,0: DRAW 0,39
320 PLOT 180,175: DRAW 75,0: DRAW 0,-39: DRAW -75,0: DRAW 0,39
330 PLOT 0,128: DRAW 75,0: DRAW 0,-39: DRAW -75,0: DRAW 0,39
340 PLOT 90,128: DRAW 75,0: DRAW 0,-39: DRAW -75,0: DRAW 0,39
360 PRINT INK 5;AT 7,23;p$;AT 8,23;q$;AT 9,23;r$
362 INK 1: PAPER 5
371 FOR f=3 TO 13 STEP 5: PRINT AT 12,f;"▀▀▀▀": PRINT AT 13,f;"█  █": PRINT AT 14,f;"█  █": PRINT AT 15,f;"█  █": PRINT AT 16,f;"█  █": PRINT AT 17,f;"▄▄▄▄": NEXT f
372 FOR f=4 TO 14 STEP 5: FLASH 1: PAPER 5: PRINT AT 13,f;"  ";AT 14,f;"@@";AT 15,f;"@@";AT 16,f;"  ": NEXT f
378 INK 6
379 FLASH 0: PAPER 0: PRINT INK 2;AT 20,1;"AVEZ VOUS MEMORISE VOS CARTES ?"
381 REM
382 REM
383 REM  ORIENTATION
384 REM
385 REM
386 LET d=d+1
401 GO SUB 9079
402 GO TO 3995
404 GO TO 2000
427 REM
428 REM
429 REM  PROPOSITION
430 REM
431 REM
432 INPUT INK 1;"SUSPECT No: ? (1 a 5)";s$
433 IF s$="1" THEN GO TO 449
434 IF s$="2" THEN GO TO 481
435 IF s$="3" THEN GO TO 494
436 IF s$="4" THEN GO TO 507
437 IF s$="5" THEN GO TO 520
438 IF s$<"1" OR s$>"5" THEN GO TO 431
439 REM
440 REM
441 REM  JOUEUR 1
442 REM
443 REM
449 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN LIEU "; INK 6;"(mode C)"
450 INPUT w$
451 IF w$<>y$ THEN PRINT INK 2;AT 21,0;"        IMPOSSIBLE        ": PAUSE 50: GO TO 449
470 IF a$=w$ OR b$=w$ OR c$=w$ THEN GO TO 1000
471 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UNE ARME "; INK 6;"(mode C)"
472 INPUT y$
473 IF a$=y$ OR b$=y$ OR c$=y$ THEN GO TO 1010
474 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN SUSPECT"; INK 6;"(mode C)"
475 INPUT z$
476 IF a$=z$ OR b$=z$ OR c$=z$ THEN GO TO 1020
477 GO TO 3000
478 REM
479 REM  JOUEUR 2
480 REM
481 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN LIEU  "; INK 6;"(mode C)"
482 INPUT w$: IF w$<>y$ THEN PRINT INK 2;AT 21,0;"        IMPOSSIBLE        ": PAUSE 50: GO TO 481
483 IF d$=w$ OR e$=w$ OR f$=w$ THEN GO TO 1000
484 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UNE ARME "; INK 6;"(mode C)"
485 INPUT y$
486 IF d$=y$ OR e$=y$ OR f$=y$ THEN GO TO 1010
487 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN SUSPECT"; INK 6;"(mode C)"
488 INPUT z$
489 IF d$=z$ OR e$=z$ OR f$=z$ THEN GO TO 1020
490 GO TO 3000
491 REM
492 REM  JOUEUR 3
493 REM
494 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN LIEU  "; INK 6;"(mode C)"
495 INPUT w$: IF w$<>y$ THEN PRINT INK 2;AT 21,0;"        IMPOSSIBLE        ": PAUSE 50: GO TO 494
496 IF g$=w$ OR h$=w$ OR i$=w$ THEN GO TO 1000
497 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UNE ARME "; INK 6;"(mode C)"
498 INPUT y$
499 IF g$=y$ OR h$=y$ OR i$=y$ THEN GO TO 1010
500 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN SUSPECT"; INK 6;"(mode C)"
501 INPUT z$
502 IF g$=z$ OR h$=z$ OR i$=z$ THEN GO TO 1020
503 GO TO 3000
504 REM
505 REM  JOUEUR 4
506 REM
507 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN LIEU  "; INK 5;"(mode C)"
508 INPUT w$: IF w$<>y$ THEN PRINT INK 2;AT 21,0;"        IMPOSSIBLE        ": PAUSE 50: GO TO 507
509 IF j$=w$ OR k$=w$ OR l$=w$ THEN GO TO 1000
510 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UNE ARME "; INK 6;"(mode C)"
511 INPUT y$
512 IF j$=y$ OR k$=y$ OR l$=y$ THEN GO TO 1010
513 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN SUSPECT"; INK 6;"(mode C)"
514 INPUT z$
515 IF j$=z$ OR k$=z$ OR l$=z$ THEN GO TO 1020
516 GO TO 3000
517 REM
518 REM  JOUEUR 5
519 REM
520 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN LIEU  "; INK 6;"(mode C)"
521 INPUT w$: IF w$<>y$ THEN PRINT INK 2;AT 21,0;"        IMPOSSIBLE        ": PAUSE 50: GO TO 520
522 IF m$=w$ OR n$=w$ OR o$=w$ THEN GO TO 1000
523 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UNE ARME "; INK 6;"(mode C)"
524 INPUT y$
525 IF m$=y$ OR n$=y$ OR o$=y$ THEN GO TO 1010
526 PRINT INK 4;AT 21,0;"CHOISISSEZ UN SUSPECT "; INK 6;"(mode C)"
527 INPUT z$
528 IF m$=z$ OR n$=z$ OR o$=z$ THEN GO TO 1020
529 GO TO 3000
1000 PRINT AT 21,0;"                                "
1001 LET SET=SET+1: PRINT AT 21,0;"VOUS AVEZ TROUVE:"; INK 2;w$; INK 6;"      ": PAUSE 50: GO TO 1600
1010 PRINT AT 21,0;"                                "
1011 LET SET=SET+1: PRINT AT 21,0;"VOUS AVEZ TROUVE:"; INK 2;y$; INK 6;"      ": PAUSE 50: GO TO 1600
1020 PRINT AT 21,0;"                                "
1021 LET SET=SET+1: PRINT AT 21,0;"VOUS AVEZ TROUVE:"; INK 2;z$; INK 6;"      ": PAUSE 50: GO TO 1600
1500 REM
1501 REM
1520 REM  SOLUTION FINALE
1530 REM
1531 REM
1600 PRINT INK 2;AT 21,0;"UNE SOLUTION ? (O/N)          ": INPUT S$
1601 IF S$<>"O" THEN GO TO 1700
1602 PRINT INK 5;AT 21,0;"LE LIEU ?          ": INPUT w$
1603 PRINT INK 5;AT 21,0;"L'ARME ?     COPY     ": INPUT y$
1604 PRINT INK 5;AT 21,0;"LE SUSPECT ?          ": INPUT z$
1605 INPUT "DONNEZ VOTRE NOM :";S$: IF LEN S$>10 THEN PRINT #1;"     TROP GRAND !": PAUSE 30: GO TO 1605
1606 IF w$<>t$ THEN GO TO 7000
1607 IF y$<>u$ THEN GO TO 7000
1608 IF z$<>v$ THEN GO TO 7000
1609 GO TO 8000
1700 GO SUB 3995
1709 REM
1710 REM
1720 REM  CHOIX DE CASE
1730 REM
1731 REM
1801 LET s=(1+INT (RND*8))
1802 IF s=1 THEN LET q=0: LET r=5: GO TO 1997
1803 IF s=2 THEN LET q=0: LET r=15: GO TO 1997
1804 IF s=3 THEN LET q=21: LET r=5: GO TO 1997
1805 IF s=4 THEN LET q=21: LET r=15: GO TO 1997
1806 IF s=5 THEN LET q=7: LET r=20: GO TO 1997
1807 IF s=6 THEN LET q=14: LET r=20: GO TO 1997
1808 IF s=7 THEN LET q=13: LET r=0: GO TO 1997
1809 IF s=8 THEN LET q=8: LET r=0: GO TO 1997
1997 PRINT AT r,q;"£"
1998 REM
1999 REM
2000 REM  LANCE de DE
2001 REM
2002 REM
2003 IF v>=3 THEN GO TO 2099
2004 RESTORE 2005: FOR k=USR "c" TO USR "f"+7
2005 READ a: POKE k,a
2006 NEXT k
2023 REM
2024 DATA BIN 00000000
2025 DATA BIN 01100000
2026 DATA BIN 01100000
2027 DATA BIN 00000000
2028 DATA BIN 00000000
2029 DATA BIN 00000110
2030 DATA BIN 00000110
2031 DATA BIN 00000000
2032 REM
2033 DATA BIN 11000011
2034 DATA BIN 11000011
2035 DATA BIN 00000000
2036 DATA BIN 00000000
2037 DATA BIN 00000000
2038 DATA BIN 00000000
2039 DATA BIN 11000011
2040 DATA BIN 11000011
2041 REM
2042 DATA BIN 11000011
2043 DATA BIN 11000011
2044 DATA BIN 00000000
2045 DATA BIN 00011000
2046 DATA BIN 00011000
2047 DATA BIN 00000000
2048 DATA BIN 11000011
2049 DATA BIN 11000011
2050 REM
2051 DATA BIN 11000011
2052 DATA BIN 11000011
2053 DATA BIN 00000000
2054 DATA BIN 11000011
2055 DATA BIN 11000011
2056 DATA BIN 00000000
2057 DATA BIN 11000011
2058 DATA BIN 11000011
2099 PRINT INK 5;AT 4,25;"JETEZ";AT 5,24; INK 5;"LES DES": IF INKEY$="" THEN GO TO 2099
2100 PRINT INK 5;AT 4,25;"VOICI";AT 5,24; INK 5;"VOS DES"
2102 LET p$=CHR$ (INT (RND*6)+144)
2110 LET q$=CHR$ (INT (RND*6)+144)
2130 PRINT AT 10,25;"  "; INK 6; PAPER 1;p$; INK 6; PAPER 0;" "; INK 6; PAPER 2;q$; INK 6; PAPER 0
2135 LET v=r: LET t=q: PRINT AT 21,0;"  "
2141 INPUT INK 6;"horizontalement ?";q
2142 IF q<0 OR q>20 THEN GO TO 2142
2143 INPUT INK 6;"verticalement ?";r
2144 IF r<0 OR r>20 THEN GO TO 2144
2145 IF v=r AND t=q THEN PRINT INK 2;AT 21,0;"       IMPOSSIBLE       ": PAUSE 30: GO TO 2135
2146 PRINT AT v,t;" "
2147 PRINT AT r,q;"£"
2148 REM
2149 REM
2150 REM  DEPLACEMENT
2151 REM
2152 REM
2153 IF q=4 AND r=4 THEN LET y$="CUISINE": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans la cuisine": PAUSE 50: GO TO 2168
2154 IF q=7 AND r=2 OR q=14 AND r=4 OR q=8 AND r=5 OR q=13 AND r=5 THEN LET y$="GD.SALON": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans le grand salon": PAUSE 50: GO TO 2168
2155 IF q=16 AND r=3 THEN LET y$="PT.SALON": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans le petit salon": PAUSE 50: GO TO 2168
2156 IF q=16 AND r=7 OR q=19 AND r=9 THEN LET y$="BUREAU": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans le bureau": PAUSE 50: GO TO 2168
2157 IF q=6 AND r=11 OR q=5 AND r=13 THEN LET y$="S.MANGER": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans la salle a manger": PAUSE 50: GO TO 2168
2158 IF q=18 AND r=11 OR q=15 AND r=12 THEN LET y$="BIBLIOT.": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans la bibliotheque": PAUSE 50: GO TO 2168
2159 IF q=10 AND r=15 OR q=11 AND r=15 OR q=13 AND r=16 THEN LET y$="HALL": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans le hall      ": PAUSE 50: GO TO 2168
2160 IF q=5 AND r=16 THEN LET y$="VERANDA": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans la veranda     ": PAUSE 50: GO TO 2168
2161 IF q=15 AND r=16 THEN LET y$="STUDIO": PRINT #1; INK 4;"vous etes dans le studio     ": PAUSE 50: GO TO 2168
2162 IF q=1 AND r=4 THEN LET y$="STUDIO": PRINT #1; INK 4;"passage secret!(cuisine->studio)": PAUSE 50: LET v=r: LET t=q: LET q=19: LET r=16: GO TO 2168
2163 IF q=1 AND r=16 THEN LET y$="PT.SALON": PRINT #1; INK 4;"passage secret!(veranda->p.sal.)": LET v=r: LET t=q: LET q=19: LET r=4: PAUSE 50: GO TO 2168
2164 IF q=20 AND r=16 THEN LET y$="CUISINE": PRINT #1; INK 4;"passage secret!(studio->cuisine)": LET v=r: LET t=q: LET q=2: LET r=4: PAUSE 50: GO TO 2168
2165 IF q=20 AND r=4 THEN LET y$="VERANDA": PRINT #1; INK 4;"passage secret!(p.sal.->veranda)": LET v=r: LET t=q: LET q=2: LET r=16: PAUSE 50: GO TO 2168
2167 LET SET=SET+1: PRINT #1; INK 4;"vous ne pouvez pas jouer     ": GO TO 2170
2168 PRINT AT r,q;"£";AT v,t;" "
2169 GO SUB 428
2170 PRINT AT r,q;"£": PAUSE 50: GO TO 3995
2995 REM
2996 REM
2997 REM  RIEN TROUVE
2998 REM
2999 REM
3000 LET SET=SET+1: PRINT #1; INK 3;"    AUCUNE BONNE PROPOSITION !": PAUSE 50
3001 GO SUB 3995: GO TO 244
3990 REM
3991 REM
3992 REM  PLAN DU BATIMENT
3993 REM
3994 REM
3995 LET v=v+1
3996 INK 1: CLS : PRINT INK 2;AT 4,1;"#";AT 4,20; INK 2;"#";AT 16,1; INK 2;"#";AT 16,20; INK 2;"#"
3997 FOR n=0 TO 9: PRINT AT 20,n;n: PRINT AT 20,(n+10);n: NEXT n: FOR w=0 TO 1: PRINT AT 20,(w+20);w: NEXT w
3998 FOR n=0 TO 9: PRINT AT n,0;n: PRINT AT n+10,0;n: NEXT n
3999 PRINT AT 0,8;"©";AT 0,13;"©";AT 5,0;"©";AT 5,21;"©";AT 15,0;"©";AT 15,21;"©";AT 20,7;"©";AT 20,14;"©"
4000 PLOT 7,175: DRAW 161,0
4001 PLOT 47,168: DRAW 24,0: PLOT 103,168: DRAW 24,0
4002 PLOT 47,160: DRAW 8,0: PLOT 119,160: DRAW 8,0
4003 PLOT 47,152: DRAW 8,0: PLOT 119,152: DRAW 8,0
4004 PLOT 47,143: DRAW 8,0: PLOT 119,143: DRAW 16,0
4005 PLOT 0,135: DRAW 55,0
4006 PLOT 0,128: DRAW 176,0
4007 PLOT 7,120: DRAW 120,0
4008 PLOT 39,112: DRAW 88,0
4009 PLOT 55,104: DRAW 72,0
4010 PLOT 55,96: DRAW 16,0: PLOT 103,96: DRAW 55,0
4011 PLOT 55,88: DRAW 16,0: PLOT 103,88: DRAW 55,0
4012 PLOT 55,80: DRAW 16,0: PLOT 103,80: DRAW 24,0
4013 PLOT 55,72: DRAW 54,0
4014 PLOT 7,64: DRAW 120,0
4015 PLOT 0,56: DRAW 176,0
4016 PLOT 0,48: DRAW 63,0: PLOT 111,48: DRAW 55,0
4017 PLOT 55,40: DRAW 8,0: PLOT 111,40: DRAW 8,0
4018 PLOT 55,32: DRAW 8,0: PLOT 111,32: DRAW 8,0
4019 PLOT 55,24: DRAW 8,0: PLOT 111,24: DRAW 8,0
4020 PLOT 7,16: DRAW 161,0
4021 PLOT 55,8: DRAW 8,0: PLOT 111,8: DRAW 8,0
4030 PLOT 0,135: DRAW 0,-7: PLOT 0,56: DRAW 0,-8
4031 PLOT 7,175: DRAW 0,-159
4032 PLOT 15,135: DRAW 0,-15: PLOT 15,64: DRAW 0,-16
4033 PLOT 23,135: DRAW 0,-15: PLOT 23,64: DRAW 0,-16
4034 PLOT 31,135: DRAW 0,-15: PLOT 31,64: DRAW 0,-16
4035 PLOT 39,135: DRAW 0,-23: PLOT 39,64: DRAW 0,-16
4036 PLOT 47,175: DRAW 0,-63: PLOT 47,64: DRAW 0,-16
4037 PLOT 55,175: DRAW 0,-167
4038 PLOT 63,175: DRAW 0,-7: PLOT 63,128: DRAW 0,-120
4039 PLOT 71,175: DRAW 0,-7: PLOT 71,128: DRAW 0,-72
4040 PLOT 79,128: DRAW 0,-24: PLOT 79,72: DRAW 0,-16
4041 PLOT 87,128: DRAW 0,-24: PLOT 87,72: DRAW 0,-16
4042 PLOT 95,128: DRAW 0,-24: PLOT 95,72: DRAW 0,-16
4043 PLOT 103,175: DRAW 0,-7: PLOT 103,128: DRAW 0,-72
4044 PLOT 111,175: DRAW 0,-7: PLOT 111,128: DRAW 0,-120
4045 PLOT 119,175: DRAW 0,-167
4046 PLOT 127,175: DRAW 0,-95: PLOT 127,64: DRAW 0,-16
4047 PLOT 135,144: DRAW 0,-16: PLOT 135,96: DRAW 0,-8: PLOT 135,56: DRAW 0,-8
4048 PLOT 143,135: DRAW 0,-7: PLOT 143,96: DRAW 0,-8: PLOT 143,56: DRAW 0,-8
4049 PLOT 151,135: DRAW 0,-7: PLOT 151,96: DRAW 0,-8: PLOT 151,56: DRAW 0,-8
4050 PLOT 159,135: DRAW 0,-7: PLOT 159,96: DRAW 0,-8: PLOT 159,56: DRAW 0,-8
4051 PLOT 168,175: DRAW 0,-158
4052 PLOT 176,135: DRAW 0,-7: PLOT 176,56: DRAW 0,-8
4053 PLOT 0,135: DRAW 31,0: PLOT 38,135: DRAW 15,0: PLOT 119,135: DRAW 57,0
4054 INK 6: PLOT 64,128: DRAW 7,0: PLOT 104,128: DRAW 6,0: PLOT 152,96: DRAW 6,0: PLOT 144,87: DRAW 6,0: PLOT 40,64: DRAW 6,0: PLOT 80,55: DRAW 15,0
4056 INK 6: PLOT 47,47: DRAW -7,0: PLOT 121,47: DRAW 6,0: PLOT 56,152: DRAW 0,7: PLOT 119,136: DRAW 0,7: PLOT 128,112: DRAW 0,7: PLOT 120,72: DRAW 0,7: PLOT 111,40: DRAW 0,7: PLOT 31,136: DRAW 7,0
4060 PRINT INK 3;AT 2,1;"CUI-";AT 3,1;"SINE"
4061 PRINT INK 4;AT 2,8;"GRAND";AT 4,8;"SALON"
4062 PRINT INK 6;AT 2,16;"PETIT";AT 3,16;"SALON"
4063 PRINT INK 6;AT 9,1;"SALLE";AT 10,1;"A";AT 11,1;"MANGER"
4064 PRINT INK 5;AT 7,17;"BUR-";AT 8,17;"EAU"
4065 PRINT INK 6;AT 12,15;"BIBLIO"
4066 PRINT INK 5;AT 17,2;"VER-";AT 18,2;"ANDA"
4067 PRINT INK 2;AT 17,9;"HALL"
4068 PRINT INK 4;AT 17,16;"STU-";AT 18,16;"DIO"
4069 PLOT 128,144: DRAW 7,0: PLOT 55,80: DRAW 0,7: PLOT 120,72: DRAW 0,7
4071 FOR n=0 TO 20: PRINT AT n,22;" ": NEXT n
4072 IF v<=1 THEN GO TO 4079
4073 PRINT AT r,q;"£"
4075 IF v>=2 THEN GO TO 4123
4079 RESTORE 4082: FOR h=USR "g" TO USR "j"+7
4080 READ a: POKE h,a
4081 NEXT h
4082 DATA BIN 00000000
4083 DATA BIN 00000000
4084 DATA BIN 00000011
4085 DATA BIN 00000111
4086 DATA BIN 00000110
4087 DATA BIN 00000000
4088 DATA BIN 00000000
4089 DATA BIN 00000001
4091 DATA BIN 00000000
4092 DATA BIN 00000000
4093 DATA BIN 11000000
4094 DATA BIN 11100000
4095 DATA BIN 01100000
```

A SUIVRE...



CBM 64

Suite de la page 5

```
1000 DATA173,8,192,208,3,76,144,204,173,27,212,201,75,16,5,169,115,141,13
1005 DATA208,201,200
1010 DATA48,2,169,165,141,13,208,169,64,13,21,208,141,21,208,169,64,13,16,208
1020 DATA141,16,208,169,83,141,12,208,169,3,141,45,208,169,0,141,8,192,96
1030 DATA173,12,208,208,15,173,16,208,73,64,141,16,208,169,255,141,12,208,208,22
1040 DATA206,12,208,173,12,208,208,15,173,16,208,9,191,201,191,208,6,169,1
1050 DATA141,8,192,96,173,10,192,9,190,201,255,208,11,169,0,141,12,208,141,3,208
1060 DATA76,212,197,96
1070 DATA173,9,192,208,3,76,13,205,173,27,212,201,75,16,5,169,130,141,15
1075 DATA208,201,200
1080 DATA48,2,169,150,141,15,208,169,128,13,21,208,141,21,208,169,128,13,16,208
1090 DATA141,16,208,169,83,141,14,208,169,7,141,46,208,169,0,141,9,192,96
1100 DATA173,14,208,208,15,173,16,208,73,128,141,16,208,169,255,141,14,208,208
1110 DATA22,206,14,208,173,14,208,208,15,173,16,208,9,127,201,127,208,6,169,1
1120 DATA141,9,192,96,173,10,192,9,126,201,255,208,11,169,0,141,14,208,141,3,208
1130 DATA76,212,197,96
1140 DATA169,0,141,10,192,173,16,208,9,251,201,255,208,3,24,144,10,173,4,208
1150 DATA237,0,208,201,44,48,3,24,144,4,201,232,16,3,24,144,10,173,5,208,237,1
1160 DATA208,201,11,48,3,24,144,4,201,240,16,3,24,144,5,169,5,141,10,192
1170 DATA173,16,208,9,247,201,255,208,3,24,144,10,173,6,208,237,0,208,201,44
1180 DATA48,3,24,144,4,201,232,16,3,24,144,10,173,7,208,237,1,208,201,9,48,3
1190 DATA24,144,4,201,240,16,3,24,144,8,173,10,192,9,9,141,10,192
1200 DATA173,16,208,9,239,201,255,208,3,24,144,10,173,8,208,237,0,208,201,46
1210 DATA48,3,24,144,4,201,232,16,3,24,144,10,173,9,208,237,1,208,201,10,48,3
1220 DATA24,144,4,201,235,16,3,24,144,8,173,10,192,9,17,141,10,192
1230 DATA173,16,208,9,223,201,255,208,3,24,144,10,173,10,208,237,0,208,201,44
1240 DATA48,3,24,144,4,201,232,16,3,24,144,10,173,11,208,237,1,208,201,6,48,3
1250 DATA24,144,4,201,238,16,3,24,144,8,173,10,192,9,33,141,10,192
1260 DATA173,16,208,9,191,201,255,208,3,24,144,10,173,12,208,237,0,208,201,45
1270 DATA48,3,24,144,4,201,232,16,3,24,144,10,173,13,208,237,1,208,201,7,48,3
1280 DATA24,144,4,201,237,16,3,24,144,8,173,10,192,9,65,141,10,192
1290 DATA173,16,208,9,127,201,255,208,3,24,144,10,173,14,208,237,0,208,201,44
1300 DATA48,3,24,144,4,201,232,16,3,24,144,10,173,15,208,237,1,208,201,12,48,3
1310 DATA24,144,4,201,235,16,3,24,144,8,173,10,192,9,129,141,10,192,96
1320 DATA169,1,141,3,192,141,5,192,141,6,192,141,7,192,141,8,192,141,9,192,76
1330 DATA89,197
10000 DATA96,999
11930 O=50000
11940 READA:IFA<>999THENPOKEO,A:O=O+1:GOTO 11940
20000 DATA169,5,141,60,3,169,3,141,0,192,141,1,192,32,72,201,169,0,133,252
20005 DATA169,1,141,3,192,141,5,192,141,6,192,141,7,192,141,8,192,141,9,192
20010 DATA32,80,195,32,231,198,32,90,195,32,207,195,32,247,195,32,135,197
20020 DATA32,18,197,32,89,197,32,45,197,32,127,201,32,220,202,32,89,203
20025 DATA32,214,203,32,83,204,32,208,204,165,252,201,10,208,7,32,223,195,169,0
20030 DATA133,252,162,160,173,1,192,208,3,32,48,199,232,208,245,32,77,205
20040 DATA162,0,234,234,232,208,251,230,252,173,31,208,9,254,201,255,208,3
20045 DATA32,212,197,173,0,192,208,1,96,76,64,193,888
20050 O=49408
20060 READA:IFA<>888THENPOKEO,A:O=O+1:GOTO 20060
20070 PRINT"♥":PRINT:PRINT:PRINT"▶     LES CODES SONT EN MEMOIRE"
20080 PRINT:PRINT:PRINT"       ▮▮▮▮PRET A JOUER ?"
20090 PRINT:PRINT:PRINT"       ▮ APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
20095 POKE198,0:WAIT198,1
20097 PRINT"♥"
20098 REM
20099 REM APPELLE DE LA ROUTINE
20100 SYS49408
20110 REM
20120 REM JEU TERMINE
20200 POKE53280,11:POKE53281,13
20210 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
20220 PRINT"▮          ⌒⌒⌒⌒"
20230 PRINT"▮          ⌐⌐⌐⌐"
20240 PRINT"▮          ⌣⌣⌣⌣"
20250 PRINT
20260 PRINT"▮          ⌒⌒⌒⌒"
20270 PRINT"▮          ⌐⌐⌐⌐"
20280 PRINT"▮          ⌣⌣⌣⌣"
20290 V=54272:POKE53248+21,0
20300 POKEV+4,0:POKEV+24,5
20350 POKEV+5,165:POKEV+6,192
20370 POKEV,0:POKEV+1,0
20375 POKEV+4,17:L=PEEK(53248+31)
20380 FORN=0 TO 100
20400 A=INT(RND(1)*20)+235
20420 POKEV+1,A
20500 FORI=0TO20:NEXTI
20510 NEXTN
20515 POKEV+4,0
20520 PRINT:PRINT:PRINT
20540 PRINT"♥ UNE AUTRE PARTIE (O/N)"
20550 GETA$:IFA$="" THEN 20550
20560 IF A$="O" THEN PRINT"♥":POKE53280,14:POKE53281,6:GOTO 20080
20570 IF A$="N" THEN END
20580 GOTO 20540
```

JEEP 123

APPLE

Cherchons volontaires un peu kamikazes, pour tester par le combat les capacités exceptionnelles du prototype "JEEP 123".

Didier POGLIO

Mode d'emploi :
Les listings 1 et 2 sont les programmes objets à rentrer à partir de CALL-151, vérifiez par HEX-CHECK.
- LISTING 1 : à sauvegarder par BSAVE JEEP 123,A$ 8000,L$ 107A
- LISTING 2 : à sauvegarder par BSAVE FORMES,A$ 6000,L$ 5AA

LISTING 1

```
8000- A2 00 8D 0F 80 F0 16 20 ($56)
8008- 3D FD E8 E0 0E D0 F3 84 ($B1)
8010- C2 CC CF C1 C4 C6 CF D2 ($1F)
8018- CD C5 D3 8D 00 A2 60 86 ($12)
8020- FE A2 00 86 FD A2 31 86 ($32)
8028- FC A2 60 86 FB A2 91 86 ($F6)
8030- FA A2 96 86 F9 A2 9F 86 ($0A)
8038- F8 A2 AB 86 F7 A2 C1 86 ($65)
8040- F6 A2 D7 86 F5 A2 E7 86 ($33)
8048- F4 A2 F2 86 F3 A2 61 86 ($94)
8050- DF A2 02 86 F2 A2 12 86 ($30)
8058- F1 A2 22 86 F0 A2 24 86 ($07)
8060- DE A2 33 86 DD A2 44 86 ($74)
8068- DC A2 6D 86 DB A2 A2 86 ($C8)
8070- DA A2 DF 86 9F A2 ED 86 ($77)
8078- 9E A2 F7 86 9C A2 62 86 ($97)
8080- 9D A2 03 86 9B A2 0E 86 ($0B)
8088- 9A A2 1B 86 99 A2 28 86 ($30)
8090- 98 A2 36 86 97 A2 47 86 ($7E)
8098- 96 A2 56 86 95 A2 63 86 ($36)
80A0- 94 A2 76 86 93 A2 E8 86 ($99)
80A8- 92 A2 F5 86 91 A2 63 86 ($95)
80B0- 90 A2 00 86 8F A2 06 86 ($19)
80B8- 8E A2 38 86 8D A2 80 86 ($BB)
80C0- 8C A2 A4 86 8B A2 D9 86 ($7A)
80C8- 8A A2 64 86 88 A2 2B 86 ($4D)
80D0- 89 A2 7C 86 87 A2 CA 86 ($B8)
80D8- 86 A2 F0 86 85 A2 C8 86 ($3B)
80E0- 00 A2 00 86 17 A2 A0 86 ($B7)
80E8- 04 A2 07 86 01 A2 00 86 ($02)
80F0- 05 A2 28 86 06 A2 0A 86 ($21)
80F8- 07 86 0B A2 1E 86 08 A2 ($1A)
8100- 03 86 09 A2 00 86 0C 86 ($22)
8108- 4B A2 64 86 0D A2 01 86 ($23)
8110- 16 A2 00 86 47 A2 00 86 ($51)
8118- 10 86 4A 86 40 A2 9C 86 ($A2)
8120- 12 A2 0E 86 14 A2 0E 86 ($06)
8128- 41 A2 06 86 49 A2 06 86 ($08)
8130- 82 A2 05 86 53 A2 06 86 ($D2)
8138- 57 A2 0B 86 55 A2 00 86 ($09)
8140- 56 A2 70 86 51 A2 00 86 ($77)
8148- 5B A2 04 86 5E A2 0C 86 ($0D)
8150- 61 A2 00 86 64 A2 14 86 ($11)
8158- 63 A2 B5 86 67 A2 FE 86 ($4F)
8160- 79 A2 82 86 6E A2 8A 86 ($1F)
8168- 6D A2 92 86 6C A2 9A 86 ($09)
8170- 6B A2 A2 86 6A A2 AA 86 ($09)
8178- 69 A2 B2 86 68 A2 00 86 ($B3)
8180- 6F 86 70 86 71 86 72 86 ($1C)
8188- 73 86 74 86 75 A2 00 86 ($56)
8190- 62 A2 9C 86 60 A2 00 A2 ($BA)
8198- 70 86 52 A2 59 86 59 A2 ($22)
81A0- C8 86 5A A2 96 86 43 A2 ($47)
81A8- 0A 86 0E 86 0F 20 55 83 ($FD)
81B0- A2 00 8E 10 C0 A2 01 86 ($D9)
81B8- E7 86 50 20 D8 F3 A2 20 ($B8)
81C0- 86 E6 20 8E 83 20 AA 8B ($4C)
81C8- 20 56 8F 2C 54 C0 2C 52 ($3F)
81D0- C0 A2 64 86 E4 A6 E4 E8 ($CE)
81D8- 86 E4 E0 80 F0 20 86 1A ($4E)
81E0- A2 00 86 19 A2 05 86 18 ($04)
81E8- 20 B8 83 A2 64 A0 00 A9 ($D4)
81F0- 32 20 5C 83 A6 85 A4 88 ($C2)
81F8- 20 62 83 4C D5 81 20 32 ($CB)
8200- 85 20 32 85 A2 03 20 EC ($7F)
8208- F6 20 0F 82 4C 4C 82 A2 ($7B)
8210- 73 A0 00 A9 46 20 5C 83 ($C3)
8218- A6 88 A4 90 20 62 83 20 ($F8)
8220- 62 84 20 90 84 A2 5F A0 ($8F)
8228- 00 A9 5A 20 5C 83 A6 8A ($20)
8230- 44 90 20 62 83 20 90 84 ($C1)
8238- 20 62 84 A2 7E A0 00 A9 ($13)
8240- 5A 20 5C 83 A6 89 A4 88 ($A6)
8248- 20 62 83 60 2C 54 C0 2C ($35)
8250- 52 C0 2C 57 C0 2C 50 C0 ($95)
8258- AE 10 C0 E0 7F B0 17 A6 ($E0)
8260- FF E8 86 FF CA F0 06 EA ($B8)
8268- EA EA 4C 64 82 2C 54 C0 ($12)
8270- 2C 51 C0 4C 4C 82 A2 00 ($9D)
8278- 20 EC F6 20 0F 82 A2 64 ($51)
8280- A0 00 A9 32 20 5C 83 A6 ($62)
8288- 85 A4 88 20 62 83 20 64 ($2C)
8290- 88 20 8A 88 20 EF 88 20 ($CD)
8298- 34 89 20 79 89 A6 52 8A ($13)
82A0- 18 69 7B 85 52 20 EF 88 ($9A)
82A8- A5 52 38 E9 7B 20 BE 89 ($4A)
82B0- 20 88 8A 20 D9 8A 20 18 ($69)
82B8- 8B 20 96 8E A2 03 20 EC ($DE)
82C0- F6 A6 03 E0 00 F0 03 4C ($0C)
82C8- 0F 83 A2 00 20 EC F6 A6 ($B2)
82D0- 02 A0 00 A5 04 20 5C 83 ($FC)
82D8- A6 FC A4 FE 20 62 83 A2 ($63)
82E0- 03 20 EC F6 A6 00 86 02 ($1B)
82E8- A0 00 A5 04 20 5C 83 A6 ($58)
82F0- FD A4 FE 20 62 83 20 D7 ($91)
82F8- 83 20 8F 85 20 A8 85 20 ($84)
8300- FF 85 20 1C 86 20 66 83 ($05)
8308- A2 01 86 03 4C 8E 82 A2 ($C4)
8310- 00 20 EC F6 A6 02 A0 00 ($3E)
8318- A5 04 20 5C 83 A6 FD A4 ($A1)
8320- FE 20 62 83 A2 03 20 EC ($52)
8328- F6 A6 00 86 02 A0 00 A5 ($D1)
8330- 04 20 5C 83 A6 FC A4 FE ($FB)
8338- 20 62 83 20 D7 83 20 8F ($1A)
8340- 85 20 A8 85 20 FF 85 20 ($F2)
8348- 1C 86 20 66 83 A2 00 86 ($7B)
8350- 03 4C 8E 82 60 20 E2 F3 ($12)
8358- AD 52 C0 60 20 11 F4 A9 ($33)
8360- 00 60 20 01 F6 60 A2 00 ($75)
8368- 20 1E FB C0 EB B0 12 C0 ($8C)
8370- 1E 90 01 60 A6 00 E0 1E ($B7)
8378- 90 06 38 8A E5 01 85 00 ($45)
8380- 60 A6 00 E0 F0 B0 F9 18 ($87)
8388- 8A 65 01 85 00 60 A2 02 ($AB)
8390- 20 EC F6 A9 A0 85 FF A0 ($E9)
8398- 00 A6 FF E8 E0 A7 F0 17 ($11)
83A0- 8A 85 FF A2 00 20 11 F4 ($97)
83A8- A9 17 A2 01 A4 FF 20 3A ($5C)
83B0- F5 20 CB F5 4C 97 83 60 ($D3)
83B8- A6 17 E0 01 D0 01 60 18 ($F9)
83C0- A0 00 AD 30 C0 A6 1A CA ($8B)
83C8- D0 FD C6 18 D0 F4 C4 19 ($0A)
83D0- F0 04 C6 19 50 EC 60 A4 ($53)
83D8- 05 C0 00 F0 19 C0 01 F0 ($1D)
83E0- 09 C0 02 F0 09 C0 03 F0 ($01)
83E8- 09 60 20 DA 8E 60 20 76 ($2B)
83F0- 8F 60 20 C0 8F 60 A6 47 ($01)
83F8- F0 04 20 41 87 60 20 35 ($67)
8400- 84 A2 00 20 EC F6 A6 0A ($B0)
8408- A0 00 A5 0B 20 5C 83 A6 ($57)
8410- F8 A4 FE 20 62 83 A2 03 ($C1)
8418- 20 EC F6 A6 07 A0 00 A5 ($9E)
8420- 08 20 5C 83 A6 FB A4 FE ($F0)
8428- 20 62 83 20 52 84 20 61 ($76)
8430- 85 20 77 86 60 A6 07 86 ($13)
8438- 0A E4 00 B0 03 4C 49 84 ($DC)
8440- A6 07 8A 38 E5 09 85 07 ($7D)
8448- 60 A6 07 8A 18 65 09 85 ($BA)
8450- 07 60 A2 01 86 19 A0 00 ($FB)
8458- 84 18 A9 01 85 1A 20 B8 ($33)
8460- 83 60 A2 00 86 15 A6 15 ($61)
8468- E8 86 15 E0 50 F0 10 86 ($AD)
8470- 1A A2 01 86 18 A2 00 86 ($03)
8478- 19 20 B8 83 4C 66 84 60 ($CC)
8480- A2 00 86 19 A0 02 84 18 ($03)
8488- A5 07 85 1A 20 B8 83 60 ($46)
8490- A2 1E 86 15 A6 15 E8 86 ($F2)
8498- 15 E0 64 F0 10 86 1A A2 ($4F)
84A0- 01 86 18 A2 00 86 19 20 ($82)
84A8- B8 83 4C 94 84 60 A2 00 ($A5)
84B0- 86 19 A0 02 84 18 A5 43 ($47)
84B8- 85 1A 20 B8 83 60 A2 00 ($46)
84C0- 86 19 A0 02 84 18 A9 FF ($F7)
84C8- 85 1A 20 B8 83 60 A2 00 ($46)
84D0- 86 19 A0 02 84 18 A9 66 ($6E)
84D8- 85 1A 20 B8 83 60 A2 00 ($46)
84E0- 86 15 A6 15 E8 E8 E8 86 ($4E)
84E8- 15 E0 78 F0 10 86 1A A2 ($53)
84F0- 01 86 18 A2 00 86 19 20 ($B2)
84F8- B8 83 4C E2 84 60 A2 00 ($D3)
8500- 86 15 A6 15 E8 86 15 E0 ($BB)
8508- FF F0 26 86 1A A2 01 86 ($90)
8510- 18 A2 00 86 19 20 B8 83 ($3E)
8518- 20 80 84 A5 15 38 E9 0A ($4F)
8520- AA 86 1A A2 01 86 18 A2 ($A9)
8528- 00 86 19 20 B8 83 4C 02 ($CA)
8530- 85 60 A2 00 86 15 A6 15 ($67)
8538- E8 86 15 E0 FF F0 21 86 ($33)
8540- 1A A2 01 86 18 A2 00 86 ($03)
8548- 19 20 B8 83 A2 00 86 19 ($3F)
8550- A0 02 84 18 A5 15 69 C8 ($2F)
8558- 85 1A 20 B8 83 4C 36 85 ($7B)
8560- 60 A6 08 86 0B A6 0C E0 ($09)
8568- 00 F0 12 A6 08 E0 19 90 ($25)
8570- 07 8A 38 E5 16 85 08 60 ($AB)
8578- A2 00 86 0C 60 A6 08 E4 ($02)
8580- 0D B0 07 8A 18 65 16 85 ($DE)
8588- 08 60 A2 01 86 0C 60 A6 ($87)
8590- 10 E0 01 F0 12 AE 61 C0 ($1C)
8598- E0 80 90 0B A2 01 86 10 ($CE)
85A0- A6 00 86 11 20 62 84 60 ($97)
85A8- A6 10 F0 FB A2 00 20 EC ($D3)
85B0- F6 A6 13 A0 00 A5 12 20 ($74)
85B8- 5C 83 A6 FA A4 FE 20 62 ($9B)
85C0- 83 A2 03 20 EC F6 A6 11 ($AF)
85C8- A0 00 A5 12 20 5C 83 A6 ($4E)
85D0- FA A4 FE 20 62 83 A6 11 ($D6)
85D8- 86 13 8A 38 E5 14 85 11 ($42)
85E0- C9 0F 90 01 60 A2 00 86 ($13)
85E8- 10 A2 00 20 EC F6 A6 13 ($3D)
85F0- A0 00 A5 12 20 5C 83 A6 ($4E)
85F8- FA A4 FE 20 62 83 60 A6 ($A7)
8600- 40 E0 01 F0 16 AE 62 C0 ($4B)
8608- E0 80 90 0F A2 01 86 40 ($9A)
8610- A6 00 8A 18 69 03 85 42 ($99)
8618- 20 90 84 60 A6 40 F0 FB ($B9)
8620- A2 00 20 EC F6 A5 44 A0 ($D9)
8628- 00 A6 42 20 5C 83 A6 F9 ($44)
8630- A4 FE 20 62 83 A2 03 20 ($1A)
8638- EC F6 A6 42 A0 00 A5 43 ($BB)
8640- 20 5C 83 A6 F9 A4 FE 20 ($DA)
8648- 62 83 A6 43 86 44 8A 38 ($74)
8650- E5 41 85 43 C9 0F 90 01 ($35)
8658- 60 A2 00 86 40 A2 00 20 ($86)
8660- EC F6 A5 44 A0 00 A6 42 ($BF)
8668- 20 5C 83 A6 F9 A4 FE 20 ($DA)
8670- 62 83 A2 91 86 43 60 A6 ($D1)
8678- 40 E0 00 F0 27 A6 08 86 ($5F)
8680- 46 A4 07 84 45 E4 43 90 ($13)
8688- 1B 8A 38 E9 0D AA E4 43 ($40)
8690- B0 12 98 38 E9 07 C5 42 ($6B)
8698- B0 0A 18 69 0C C5 42 90 ($D0)
86A0- 03 20 A5 86 60 A2 00 86 ($44)
86A8- 40 A2 91 86 43 A2 00 20 ($34)
86B0- EC F6 A5 44 A0 00 A6 42 ($BF)
86B8- 20 5C 83 A6 F9 A4 FE 20 ($DA)
86C0- 62 83 A2 00 20 EC F6 A4 ($DD)
86C8- 05 C0 00 F0 0D C0 01 F0 ($09)
86D0- 25 C0 02 F0 3A C0 03 F0 ($1E)
86D8- 4F 60 A6 07 A0 00 A5 0B ($80)
86E0- 20 5C 83 A6 FB A4 FE 20 ($D8)
86E8- 62 83 A2 01 86 47 A2 00 ($21)
86F0- 86 48 20 23 8F 60 A6 07 ($83)
86F8- A0 00 A5 08 20 5C 83 A6 ($54)
8700- 8E A4 90 20 62 83 A2 01 ($D8)
8708- 86 47 A2 00 86 48 60 A6 ($6B)
8710- 07 A0 00 A5 0B 20 5C 83 ($F6)
8718- A6 8C A4 90 20 62 83 A2 ($7D)
8720- 01 86 47 A2 00 86 48 60 ($CC)
8728- A6 07 A0 00 A5 08 20 5C ($D0)
8730- 83 A6 86 A4 88 20 62 83 ($4E)
8738- A2 01 86 47 A2 00 86 48 ($0E)
8740- 60 A2 03 20 EC F6 A6 48 ($15)
8748- E8 86 48 E0 0B F0 33 E0 ($EE)
8750- 01 F0 32 E0 02 F0 2E E0 ($1F)
8758- 03 F0 41 E0 04 F0 3D E0 ($7B)
8760- 05 F0 60 E0 06 F0 5C E0 ($3F)
8768- 07 F0 0E E0 08 F0 0D E0 ($0C)
8770- 09 20 7C 87 E0 0A 20 7F ($67)
8778- 87 4C E7 87 4C F9 87 4C ($D5)
8780- FF 87 4C 03 88 A6 07 A0 ($BE)
8788- 00 A5 0B 20 5C 83 A6 F7 ($00)
8790- A4 FE 20 62 83 20 52 84 ($6D)
8798- 20 80 84 60 A2 00 20 EC ($2A)
87A0- F6 20 85 87 A2 01 20 EC ($B8)
87A8- F6 A6 07 A0 00 A5 0B 20 ($79)
87B0- 5C 83 A6 F6 A4 FE 20 62 ($97)
87B8- 83 20 80 84 20 68 8D 20 ($42)
87C0- AE 84 60 A2 00 20 EC F6 ($D2)
87C8- 20 A9 87 A2 07 20 EC F6 ($91)
87D0- A6 07 A0 00 A5 0B 20 5C ($D3)
87D8- 83 A6 F5 A4 FE 20 62 83 ($4B)
87E0- 20 AE 84 20 52 84 60 A2 ($3E)
87E8- 00 20 EC F6 20 D0 87 20 ($6D)
87F0- BE 84 20 68 8D 20 CE 84 ($95)
87F8- 60 EA 20 68 8D EA 60 20 ($E5)
8800- BE 84 60 A2 00 86 48 20 ($16)
8808- 52 84 20 80 84 20 AE 84 ($F8)
8810- A4 05 C0 00 F0 0D C0 01 ($5D)
8818- F0 16 C0 02 F0 1F C0 03 ($08)
8820- F0 2C 60 A0 01 84 05 A2 ($3E)
8828- 00 86 47 A2 0A 86 07 60 ($88)
8830- A0 02 84 05 A2 00 86 47 ($40)
8838- A2 0A 86 07 60 A0 03 84 ($6E)
8840- 05 A2 00 86 47 A2 FF 86 ($BD)
8848- 07 A2 6E 86 08 60 A0 00 ($85)
8850- 84 05 A2 00 86 47 A2 0A ($4A)
8858- 86 07 A2 64 86 08 86 0B ($44)
8860- 20 0B 90 60 A6 4A E8 86 ($59)
8868- 4A E4 49 F0 01 60 A2 01 ($D5)
8870- 86 4B A6 07 E8 E8 E8 86 ($02)
8878- 4D A6 08 86 4C A2 00 86 ($0D)
8880- 5B A2 00 86 5D A6 4D 86 ($4F)
8888- 5C 60 A6 4B E0 00 F0 38 ($F9)
8890- A2 00 20 EC F6 A5 81 A0 ($1C)
8898- 00 A6 4D 20 5C 83 A6 F8 ($4A)
88A0- A4 FE 20 62 83 A2 03 20 ($1A)
88A8- EC F6 A6 4D A0 00 A5 4C ($B8)
88B0- 20 5C 83 A6 F8 A4 FE 20 ($DB)
88B8- 62 83 A6 4C 86 81 8A 18 ($9E)
88C0- 65 82 85 4C C9 9B B0 01 ($CD)
88C8- 60 A2 00 20 EC F6 A5 81 ($DC)
88D0- A0 00 A6 4D 20 5C 83 A6 ($12)
88D8- F8 A4 FE 20 62 83 A2 00 ($C1)
88E0- 86 4B A2 01 86 5B A2 A0 ($B1)
88E8- 86 5D A6 4D 86 5C 60 A2 ($28)
88F0- 00 20 EC F6 A6 50 A0 00 ($6C)
88F8- A5 51 20 5C 83 A6 F0 A4 ($F9)
8900- DF 20 62 83 A2 03 20 EC ($73)
8908- F6 A6 52 A0 00 A5 51 18 ($4E)
8910- 69 01 85 51 C9 9B B0 15 ($4B)
8918- 20 5C 83 A6 F0 A4 DF 20 ($F2)
8920- 62 83 A6 52 86 50 8A 18 ($51)
8928- 65 53 85 52 60 A2 0A 86 ($AF)
8930- 51 4C 18 89 A2 00 20 EC ($E2)
8938- F6 A6 54 A0 00 A5 55 20 ($74)
8940- 5C 83 A6 F0 A4 DF 20 62 ($B0)
8948- 83 A2 06 20 EC F6 A6 56 ($ED)
8950- A0 00 A5 55 18 69 01 85 ($A5)
8958- 55 C9 9E B0 15 20 5C 83 ($58)
8960- A6 F0 A4 DF 20 62 83 A6 ($4A)
8968- 56 86 54 8A 18 65 57 85 ($A1)
8970- 56 60 A2 0A 86 55 4C 5D ($5C)
8978- 89 A2 00 20 EC F6 A6 58 ($EF)
8980- A0 00 A5 59 20 5C 83 A6 ($05)
8988- F0 A4 DF 20 62 83 A2 07 ($EF)
8990- 20 EC F6 A6 5A A0 00 A5 ($C3)
8998- 59 18 69 01 85 59 C9 9E ($A2)
89A0- B0 15 20 5C 83 A6 F0 A4 ($A8)
89A8- DF 20 62 83 A6 5A 86 58 ($3C)
89B0- 8A 18 65 53 85 5A 60 A2 ($B9)
89B8- 0A 86 59 4C A2 89 A2 07 ($17)
89C0- 20 EC F6 A6 5B F0 27 E8 ($F8)
89C8- 86 5B E0 0A F0 38 E0 02 ($1D)
89D0- F0 1D E0 03 F0 19 E0 04 ($03)
89D8- F0 2F E0 05 F0 2B E0 06 ($07)
89E0- F0 4E E0 07 F0 4A E0 08 ($0B)
89E8- F0 6D E0 09 F0 69 60 A6 ($2B)
89F0- 5C A0 00 A5 5D 20 5C 83 ($FB)
89F8- A6 F4 A4 FE 20 62 83 20 ($E9)
8A00- 52 84 20 75 8E 60 4C 7B ($5A)
8A08- 8A A2 00 20 EC F6 20 EF ($D0)
8A10- 89 A2 03 20 EC F6 A6 5C ($E8)
8A18- A0 00 A5 5D 20 5C 83 A6 ($01)
8A20- F3 A4 FE 20 62 83 20 80 ($C8)
8A28- 84 20 80 84 20 75 8E 60 ($1B)
8A30- A2 00 20 EC F6 20 16 8A ($24)
8A38- A2 07 20 EC F6 A6 5C A0 ($C5)
8A40- 00 A5 5D 20 5C 83 A6 F2 ($53)
8A48- A4 DF 20 62 83 20 AE 84 ($B0)
8A50- 20 52 84 20 75 8E 60 A2 ($EF)
8A58- 00 20 EC F6 20 3D 8A A2 ($0F)
8A60- 03 20 EC F6 A6 5C A0 00 ($63)
8A68- A5 5D 20 5C 83 A6 F1 A4 ($F4)
8A70- DF 20 62 83 20 80 84 20 ($1A)
8A78- AE 84 60 A2 00 20 EC F6 ($D2)
8A80- 20 64 8A A2 00 86 4A 60 ($C0)
8A88- A6 62 E8 86 62 E4 63 90 ($DF)
8A90- 3C A6 64 D0 38 A2 00 20 ($94)
8A98- EC F6 A6 5F A0 00 A5 60 ($86)
8AA0- 20 5C 83 A6 DE A4 DF 20 ($DC)
8AA8- 62 83 A2 07 20 EC F6 A6 ($D8)
8AB0- 61 A0 00 A5 60 20 5C 83 ($F8)
8AB8- A6 DE A4 DF 20 62 83 A6 ($64)
8AC0- 61 86 5F 8A 18 65 5E 85 ($94)
8AC8- 61 C5 00 B0 01 60 A2 06 ($D1)
8AD0- 86 80 20 F5 8D 20 E4 8A ($10)
8AD8- 60 A6 10 F0 06 A6 61 E4 ($03)
8AE0- 11 B0 01 60 A2 00 86 10 ($F4)
8AE8- 20 EC F6 A6 13 A0 00 A5 ($8A)
8AF0- 12 20 5C 83 A6 FA A4 FE ($EB)
8AF8- 20 62 83 A6 5F A0 00 A5 ($3D)
8B00- 60 20 5C 83 A6 DE A4 DF ($9C)
8B08- 20 62 83 A6 61 86 66 A6 ($40)
8B10- 60 86 65 A2 01 86 64 60 ($A2)
8B18- A2 07 20 EC F6 A6 64 F0 ($A0)
8B20- 13 E8 86 64 E0 05 F0 6C ($60)
8B28- E0 02 F0 09 E0 03 F0 1C ($14)
8B30- E0 04 F0 3C 60 A6 66 A0 ($28)
8B38- 00 A5 65 20 5C 83 A6 DD ($44)
8B40- A4 DF 20 62 83 20 CE 84 ($00)
8B48- 20 68 8D 60 A2 00 20 EC ($CB)
8B50- F6 20 35 8B A2 03 20 EC ($05)
8B58- F6 A6 66 A0 00 A5 65 20 ($76)
8B60- 5C 83 A6 DC A4 DF 20 62 ($9C)
8B68- 83 20 52 84 20 68 8D 60 ($D0)
8B70- A2 00 20 EC F6 20 59 8B ($6A)
8B78- A2 07 20 EC F6 A6 66 A0 ($EF)
8B80- 00 A5 65 20 5C 83 A6 DB ($42)
8B88- A4 DF 20 62 83 20 80 84 ($9E)
8B90- 20 68 8D 60 A2 00 86 64 ($E5)
8B98- 86 62 A2 0C 86 61 A2 00 ($0F)
8BA0- 20 EC F6 20 7D 8B 20 CE ($02)
8BA8- 84 60 A2 07 20 EC F6 A2 ($D9)
8BB0- 50 A0 00 A5 67 38 E9 01 ($E2)
8BB8- 20 5C 83 A6 DA A4 DF 20 ($D8)
8BC0- 62 83 A2 03 20 EC F6 20 ($5A)
8BC8- 4E 8C 20 69 8C 20 84 8C ($2F)
8BD0- 20 9F 8C 20 BA 8C 20 D5 ($D0)
8BD8- 8C 20 F0 8C A2 03 20 EC ($BD)
```

A SUIVRE...

TO7, TO7 70

Suite de la page 18

```
A6D8) B0 A6 A0 A7 B0 A6 A0 A7 B4 30 88 26 5A 26 EE 39 = 2019
A6E8) C6 0A BD A7 00 A6 A0 A7 B0 A6 A0 A7 B0 A6 A0 A7 = 2299
A6F8) B4 30 88 26 5A 26 EE 39 B6 E7 C3 B4 FE B7 E7 C3 = 2380
A708) 39 B6 E7 C3 BA 01 B7 E7 C3 39 BD A7 09 5F 86 0A = 2074
A718) E7 84 E7 01 E7 02 30 88 DB 4A 26 F4 BE A4 EB 39 = 2230
A728) BD A7 09 BE A4 EB 30 88 29 A6 84 26 08 30 89 FE = 1962
A738) 71 A6 84 27 56 B6 A3 7A B1 0A 24 03 4F 20 02 B0 = 1422
A748) 0A B7 A3 7A BD A4 7B BE A4 EB 10 8E 00 10 BD A6 = 2072
A758) 9C 10 8E A4 00 C6 06 B6 E7 C1 88 08 B7 E7 C1 AE = 2213
A768) A4 30 1F 26 FC 5A 26 EF AE A1 10 8C A4 14 25 E5 = 1841
A778) BE A4 EB BD A7 12 BE A4 EB 30 03 BF A4 EB BD A6 = 2548
A788) 98 10 8E A3 E2 BE A4 EB BD A6 B4 39 81 83 81 82 = 2399
A798) 80 83 83 81 83 83 83 83 83 83 83 81 81 83 81 83 = 2085
A7A8) 83 81 83 83 83 81 80 83 83 80 83 80 83 80 81 83 = 2078
A7B8) 83 83 83 81 82 83 81 83 80 81 80 83 80 83 83 82 = 2079
A7C8) 83 83 83 83 83 80 83 80 83 81 80 83 83 83 84 09 = 1964
A7D8) 5D 12 00 B5 04 FF 00 88 A7 95 00 0A 00 00 00 00 = 1013
A7E8) 00 00 12 12 12 12 12 12 12 12 12 FF FF FF FF = 1200
A7F8) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 1592
A808) 60 CF 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 1696
A818) 00 C7 FF CF FF CF FF CF FF CF F8 CF 00 C7 00 C7 = 2900
A828) 00 C7 60 CF 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 1696
A838) 00 C7 00 C7 FF CF FF CF FF CF FF CF F8 CF 00 C7 = 2900
A848) 00 C7 01 CF E0 CF 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 1833
A858) 00 C7 00 C7 00 C7 7F CF FF CF FF CF FF CF F8 CF = 2772
A868) 00 C7 07 CF FF CF E0 CF F8 D7 00 C7 00 C7 00 C7 = 2366
A878) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 7F CF 00 C2 FF CF FF CF = 2248
A888) FB CF 01 CF FF CF FF CF E1 CF FC D7 00 C7 00 C7 = 2884
A898) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 7F CF 00 C2 FF CF = 1985
A8A8) FF CF F0 CF 1F CF FF CF FF CF E1 CF FC D7 00 C7 = 3169
A8B8) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 3F CF 00 C2 = 1658
A8C8) FF CF FF CF C1 CF FF CF FF CF FF CF E1 CF FC D7 = 3609
A8D8) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 3F CF = 1663
A8E8) FF CF FF CF F8 CF 1F CF FF CF FF CF FF CF E1 CF = 3435
A8F8) FC D7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 1860
A908) 3F CF FF CF FF CF C0 CF 7F CF FF CF FF CF FF CF = 3313
A918) E1 CF E0 D7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 2065
A928) 00 C7 1F CF FF CF FC CF 07 CF FF CF FF CF FF CF = 2958
A938) FF CF E1 CF E0 D7 00 C7 80 CF 00 C7 00 C7 00 C7 = 2464
A948) 00 C7 00 C7 07 E7 F0 CF 00 C7 3F CF FF CF FF CF = 2476
A958) FF CF FF CF F3 CF FC D7 01 CF 10 CF 00 C7 00 C7 = 2670
A968) 00 C7 00 C7 00 C7 07 E7 F0 CF 00 C7 7F CF FF CF = 2277
A978) FF CF FF CF FF CF FB CF F8 D7 02 CF 3E CF 00 C7 = 2984
A988) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 07 E7 F0 CF 01 CF FF CF = 2151
A998) FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF F0 D7 04 CF 7F CF = 3310
A9A8) C0 CF 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 07 E7 03 C4 07 C8 = 1839
A9B8) FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF FF CF = 3696
A9C8) FF CF E0 CF 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 07 E7 1F C4 = 2154
A9D8) F0 C4 00 C4 00 C4 00 C4 00 C4 00 C4 00 C4 00 C4 = 1808
A9E8) 00 C4 00 C4 F0 E0 F0 C7 00 C7 00 C7 00 C7 07 E7 = 2130
A9F8) 7F C4 FC C4 00 C4 00 C4 00 C4 00 C4 00 C4 00 C4 = 1947
AA08) 00 C4 00 C4 00 C4 C0 E0 03 F8 00 C7 00 C7 00 C7 = 1852
AA18) 0F E7 00 C0 01 D0 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 = 1617
AA28) 00 C2 00 C4 00 C4 00 C4 80 E0 01 F8 00 C7 00 C7 = 1781
AA38) 00 C7 0F E7 00 C0 00 C0 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 = 1605
AA48) 00 C2 00 C2 00 C4 00 C4 00 C4 00 C0 00 C0 00 C7 = 1559
AA58) 00 C7 00 C7 03 C7 03 F0 80 F0 80 C2 00 C2 00 C2 = 1921
AA68) 00 C2 00 C2 00 C2 00 C4 00 C4 01 C4 01 F0 80 F0 = 1780
AA78) 80 C7 00 C7 00 C7 03 C7 07 F0 E0 F0 C0 C2 00 C2 = 2218
AA88) C0 D4 C3 E2 C0 E2 00 C2 00 C4 00 C4 01 C4 07 F0 = 2273
AA98) E0 F0 C0 C7 00 C7 00 C7 07 C7 1F F0 F0 F0 C0 C2 = 2596
AAA8) 00 C2 00 C2 84 E2 20 E2 00 C2 00 C4 00 C4 03 C4 = 1789
AAB8) 0F F0 F0 F0 C0 C7 00 C7 00 C7 07 C7 1E F0 F0 F0 = 2480
AAC8) C0 C2 00 C2 00 C2 88 E2 10 F2 00 C2 00 C2 00 C2 = 1960
AAD8) 03 C2 1E F0 F8 F0 E0 C7 00 C7 00 C7 07 C7 3F F0 = 2285
AAE8) F8 F0 C0 C2 00 C2 01 E2 08 E2 10 E2 00 C2 00 C2 = 2159
AAF8) 00 C2 07 C2 1F F0 F8 F0 E0 C1 00 C7 00 C7 0F C7 = 2183
AB08) 3F F0 F8 F0 C0 C2 00 C2 02 E2 08 E2 10 E2 00 C2 = 2269
AB18) 00 C2 00 C2 07 C2 1F F0 F8 F0 E0 C1 80 CF 00 C7 = 2299
AB28) 0F C7 33 F0 C8 F0 C0 C2 00 C2 1F E2 88 E2 10 E2 = 2386
AB38) 00 C2 00 C2 00 C2 07 C2 13 F0 C8 F0 E0 C1 F0 CF = 2346
AB48) 00 C7 07 C7 1F F0 F8 F0 C0 C2 00 C2 04 E2 08 E2 = 2208
AB58) 10 E2 00 C2 00 C2 00 C2 03 C2 1F F0 F8 F0 C0 C1 = 2165
AB68) FC CF 00 C7 03 C7 1F F0 F0 F0 C0 C2 00 C2 08 E2 = 2425
AB78) 08 E2 10 E2 00 C2 00 C2 00 C2 03 C2 0F F0 F8 F0 = 1998
AB88) 80 C2 00 C1 00 C7 03 C7 0E F0 F0 F0 80 C2 00 C2 = 2166
AB98) 08 E2 08 E2 10 E2 00 C2 00 C2 00 C2 03 C2 0E F0 = 1743
ABA8) F0 F0 80 C2 C0 D1 C0 CF 03 C7 07 F0 E0 F0 80 C2 = 2837
ABB8) 00 C2 10 E2 08 E2 10 E2 00 C2 00 C2 00 C2 01 C2 = 1689
ABC8) 07 F0 E0 F0 80 C2 F8 D1 F0 CF 01 C7 00 C0 00 C0 = 2521
ABD8) B0 C2 00 C2 10 E2 04 E2 20 E2 00 C2 00 C2 00 C2 = 1828
ABE8) 01 C2 00 C0 00 C0 80 C2 00 C2 FC CF 00 C7 00 C0 = 1945
ABF8) 00 C0 00 C2 00 C2 20 E2 03 E2 C0 E2 00 C2 00 C2 = 1873
AC08) 00 C2 00 C2 00 C0 00 C0 00 C2 00 C2 FE CF 00 C7 = 1820
AC18) 00 C0 00 C0 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 = 1548
AC28) 00 C2 00 C2 00 C2 80 D0 00 C0 00 C2 00 C2 01 CA = 1701
AC38) 00 C7 80 F8 03 D0 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 = 1756
AC48) 00 C2 00 C2 00 C2 00 C2 C0 D0 FC C2 00 C2 00 C2 = 2010
AC58) 03 CA 00 C7 E0 F8 F8 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 2119
AC68) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 E0 F8 F8 C7 00 C7 = 2113
AC78) 00 C7 00 C7 00 C7 03 C7 C0 C7 00 C7 00 C7 00 C7 = 1787
AC88) 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 00 C7 03 C7 C0 C7 = 1787
AC98) 00 C7 00 C7 00 C7 10 8E A7 F8 BE 4E 1B 34 10 C6 = 1683
ACA8) 11 B6 E7 C3 BA 01 B7 E7 C3 A6 A0 A7 B4 B6 E7 C3 = 2606
ACB8) 84 FE B7 E7 C3 A6 A0 A7 B0 5A 26 E5 35 10 30 88 = 2226
ACC8) 28 8C 53 93 24 04 34 10 20 D5 39 C6 08 34 04 B6 = 1267
ACD8) E7 C1 88 08 B7 E7 C1 C6 23 BE AC A3 B6 FF A7 B4 = 2621
ACE8) 30 88 28 5A 26 F8 7C AC A4 7C AC CB BD AC 9E 35 = 2131
ACF8) 04 5A 26 D9 39 34 06 BE 48 C0 10 BE A7 E4 C6 10 = 1637
AD08) A6 B4 A7 A0 5A 27 05 30 88 28 20 F4 BE 48 C0 34 = 1717
AD18) 10 C6 10 A6 01 A7 B4 5A 27 05 30 88 28 20 F4 35 = 1383
AD28) 10 30 01 BC 48 E7 26 E7 BE 48 E7 10 BE A7 E4 C6 = 1973
AD38) 10 A6 A0 A7 B4 5A 27 05 30 88 28 20 F4 BE 55 90 = 1646
AD48) 10 BE A7 E4 C6 06 A6 B4 A7 A0 5A 27 05 30 88 28 = 1740
AD58) 20 F4 BE 55 90 34 10 C6 06 A6 01 A7 B4 5A 27 05 = 1519
AD68) 30 88 28 20 F4 35 10 30 01 BC 55 B7 26 E7 BE 55 = 1522
AD78) B7 10 BE A7 E4 C6 06 A6 A0 A7 B4 5A 27 05 30 88 = 1883
AD98) B7 E7 C3 BE AC A3 F6 A7 DC C1 04 26 18 30 89 03 = 2214
ADA8) C1 B6 3F A7 B4 30 0B A7 B4 30 89 FF 7D B6 1E A7 = 1943
ADB8) 84 A7 0B 20 17 C1 03 26 15 30 89 03 49 B6 1F A7 = 1213
ADC8) 84 A7 0B 30 88 79 B6 C8 A7 B4 A7 0B 20 17 C1 02 = 1676
ADD8) 26 15 30 89 03 C2 86 F8 A7 B4 A7 0B 30 88 77 B6 = 1737
ADE8) 0E A7 B4 A7 0B 20 17 C1 01 26 13 30 89 04 39 B6 = 1177
ADF8) 0F A7 B4 A7 0B 30 88 88 B6 33 A7 B4 A7 0B 7A A7 = 1763
AE08) DC 26 05 B6 04 B7 A7 DC FC A7 DE 27 5A 83 00 7F = 1999
AE18) 10 83 00 01 26 05 CC 00 04 20 19 10 83 00 02 26 = 643
AE28) 05 CC 00 03 20 0E 10 83 00 03 26 05 CC 00 02 20 = 689
AE38) 03 CC 00 01 34 06 F3 A7 DA FD A7 DA 7A A7 D7 26 = 2074
AE48) 1B B6 0A B7 A7 D7 BE A7 D8 B6 FF A7 B4 30 88 28 = 2221
AE58) BC 5D DA 25 04 30 89 FC 69 BF A7 DB 35 06 83 00 = 1798
AE68) 01 27 04 34 06 20 D5 BD E8 09 24 3A BD E8 06 27 = 1337
AE78) 35 8D 3E C1 31 26 07 35 06 CC 27 10 20 2A C1 32 = 1178
AE88) 26 07 35 06 CC 13 88 20 1F C1 33 26 07 35 06 CC = 1078
AE98) 07 D0 20 14 C1 34 26 07 35 06 CC 00 01 20 09 C1 = 1055
AEA8) 0D 26 03 35 06 39 35 06 34 06 83 00 01 26 FB 20 = 740
AEB8) 19 34 04 CB 4F F7 A7 DF BE 00 1F 10 BE 00 17 35 = 1407
AEC8) 04 1F 98 B7 60 41 BD E8 33 39 BE A7 E2 10 BE 00 = 1801
AED8) 0A B6 20 B7 60 41 BD EB 33 7A A7 E3 BE A7 E2 27 = 2130
AEE8) 1A FE A7 E0 A6 C4 8C 00 0A 23 27 B7 60 41 BD E8 = 2022
AEF8) 33 B6 E7 C3 BA 01 B7 E7 C3 20 14 BE 00 27 BF A7 = 1998
AF08) E2 7C A7 E1 BE A7 E0 BC A7 D7 26 03 35 06 39 7E = 2128
AF18) AC FF B1 A7 DF 25 02 20 D2 C6 32 34 04 BE 4D C0 = 1990
AF28) 63 B0 8C 53 D8 25 F9 CC 01 F4 83 00 01 26 FB 35 = 1875
AF38) 04 5A 26 E7 12 12 12 B6 E7 C3 BA 01 B7 E7 C3 BE = 1915
AF48) 4D 70 4F A7 B0 BC 53 B0 26 F9 B6 E7 C3 B4 FE B7 = 2426
AF58) E7 C3 BE 4D 70 B6 C7 A7 B0 8C 53 B0 26 F9 10 BE = 2229
AF68) A8 1A BE 54 DB 34 10 C6 11 B6 E7 C3 BA 01 B7 E7 = 2083
AF78) C3 A6 A0 A7 B4 B6 E7 C3 B4 FE B7 E7 C3 A6 A0 A7 = 2916
AF88) B0 5A 26 E5 35 10 30 88 D8 8C 4F 8B 23 04 34 10 = 1419
AF98) 20 D5 35 06 39 FF FF FF BE 40 27 34 10 B6 E7 C3 = 2047
AFA8) BA 01 B7 E3 C3 B6 00 A7 B4 B6 E7 C3 B4 FE B7 E7 = 2589
AFB8) C3 B6 60 38 A7 B4 30 88 29 BC 5F 40 25 DF CC 13 = 1835
AFC8) B8 B3 00 01 26 FB 35 10 30 B9 FF FF BC 3F FE 26 = 1816
AFD8) CA 39 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 = 257
```

JACK'S MINE

MSX

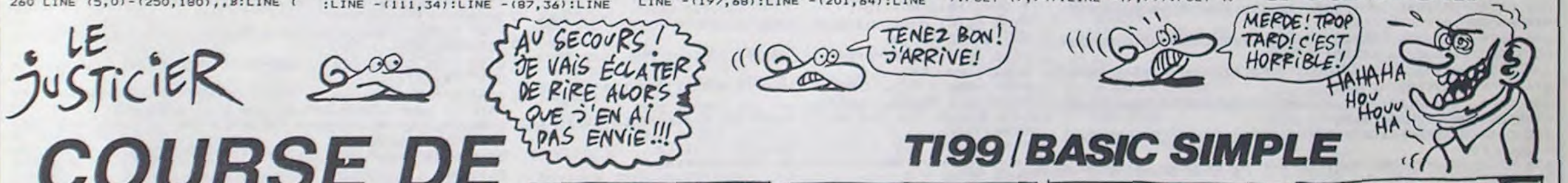
Epouvantable et difficile, mais ça peut rapporter gros...

Laurence DOREAU

Mode d'emploi :
Occupe environ 12 Ko. JACK'S doit ramasser des diamants éparpillés dans une mine peuplée de monstres implacables. La vitesse du jeu augmente à chaque nouveau tableau.

```
10 REM*******************************
20 REM*                             *
30 REM* JACK'S MINE par L.DOREAU    *
40 REM*                             *
50 REM*          SANYO MSX          *
60 REM*                             *
70 REM*******************************
80 DEFINTA-Z
90 REM DEF.SPRITES
100 DIMA$(23):FORN=1TO23:FORM=1TO8
:READX$:A$(N)=A$(N)+CHR$(VAL("&B"+
X$)):NEXTM,N
110 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN2,2,0
:OPEN"GRP:"AS#1
120 SPRITE$(1)=A$(1)+A$(2):SPRITE$
(2)=A$(3)+A$(4):SPRITE$(3)=A$(5)+A
$(6):SPRITE$(4)=A$(7):SPRITE$(5)=A
$(8):SPRITE$(6)=A$(9):SPRITE$(7)=A
$(10)
130 SPRITE$(8)=A$(11):SPRITE$(9)=A
$(12):SPRITE$(10)=A$(13):SPRITE$(1
1)=A$(14):SPRITE$(12)=A$(15):SPRIT
E$(13)=A$(16):SPRITE$(14)=A$(17):S
PRITE$(15)=A$(18)+A$(19):SPRITE$(1
6)=A$(20)+A$(21):SPRITE$(17)=A$(22
)+A$(23)
140 COLOR6:PRESET(25,9):PRINT#1,"J
ACK'S MINE  ":COLOR13:PRINT#1,"pa
r L.DOREAU"
150 LINE(5,0)-(250,22),4,B:LINE(8,
2)-(247,20),7,B:LINE(5,26)-(180,16
0),15,B:LINE(185,26)-(250,160),15,
B
160 PUTSPRITE8,(30,50),12,8:PUTSPR
ITE3,(90,50),13,7:PUTSPRITE12,(150
,45),15,15:PUTSPRITE14,(30,100),6,
14:PUTSPRITE10,(90,100),14,10:PUTS
PRITE15,(150,100),12,4:PUTSPRITE1,
(212,45),9,1
170 COLOR10:PRESET(10,70):PRINT#1,
"SPIDER  BIRDY  GHOST  JACK":PRE
SET(213,110):PRINT#1,"Le":PRESET(1
0,120):PRINT#1," POPY  HEAD  BU
MP  Heros":COLOR13:PRESET(25,175
):PRINT#1,"1] JOYSTICK  2] KEYBOA
RD"
180 K$=INKEY$
190 IFK$=CHR$(49)THENST=1:GOTO230
200 IFK$=CHR$(50)THENST=0:GOTO230
210 IFK$<>CHR$(49)ORK$<>CHR$(50)TH
EN180
220 REM
230 REM  DESSIN TABLEAU
240 REM
250 V=10:VT=4:OB=0:COLOR5,1,1:CLS:
FORN=1TO15:PUTSPRITEN,,0:NEXT
260 LINE (5,0)-(250,180),,B:LINE (
5,181)-(250,181)
270 PSET (10,30):LINE -(45,30):LIN
E -(45,35):LINE -(40,34):LINE -(31
,33):LINE -(31,35):LINE -(21,34):L
INE -(14,36):LINE -(8,37)
280 LINE -(7,43):LINE -(6,54):LINE
 -(9,60):LINE -(45,60):LINE -(45,6
5):LINE -(22,64):LINE -(18,66):LIN
E -(13,64)
290 LINE -(8,68):LINE -(6,76):LINE
 -(8,90):LINE -(7,104)
300 PSET (6,105):LINE -(8,120):LIN
E -(58,120):LINE -(58,126):LINE -(
50,124):LINE -(43,126):LINE -(37,1
23):LINE -(27,125)
310 LINE -(16,123):LINE -(8,130):L
INE -(6,134):LINE -(6,147):LINE -(
8,150):LINE -(120,150):LINE -(118,
157):LINE -(120,166):LINE-(118,176
):LINE-(118,179)
320 PSET (111,179):LINE -(114,176)
:LINE -(115,169):LINE -(116,155):L
INE -(112,152):LINE -(102,153):LIN
E -(87,154):LINE -(75,152)
330 LINE -(68,153):LINE -(63,155):
LINE -(58,153):LINE -(49,154):LINE
 -(44,152):LINE -(38,155):LINE -(3
3,152):LINE -(24,153)
340 LINE -(16,154):LINE -(12,153):
LINE -(6,156):LINE -(5,164):LINE -
(5,172):PSET (6,176):LINE -(6,179)
350 PSET (68,120):LINE -(120,120):
LINE -(120,126):LINE -(106,122):LI
NE -(101,126):LINE -(96,123):LINE
-(87,124)
360 LINE -(80,122):LINE -(80,126):
LINE -(75,124):LINE -(67,125):LINE
 -(67,120)
370 PSET (17,90):LINE -(79,90):LIN
E -(79,95):LINE -(74,93):LINE -(66
,95):LINE -(58,93):LINE -(51,95)
380 LINE -(49,96):LINE -(41,94):LI
NE -(29,92):LINE -(20,94):LINE -(1
6,95):LINE -(16,90)
390 PSET (91,90):LINE -(120,90):LI
NE -(120,95):LINE -(117,93):LINE -
(111,94):LINE -(106,92):LINE -(101
,93):LINE-(96,95):LINE-(92,94):LIN
E-(91,91)
400 PSET (58,60):LINE -(120,60):LI
NE -(120,66):LINE -(116,65):LINE -
(108,64):LINE -(104,67):LINE -(96,
64):LINE -(82,63)
410 LINE -(72,66):LINE -(61,63):LI
NE -(58,65):LINE -(58,61):PSET (58
,30):LINE -(120,30):LINE -(120,36)
:LINE -(111,34):LINE -(87,36):LINE
 -(83,33)
420 LINE -(78,32):LINE -(77,36):LI
NE -(66,34):LINE -(58,38):LINE -(5
8,31)
430 PSET (10,30):LINE -(7,23):LINE
 -(8,9):LINE -(10,2):LINE -(20,3):
LINE -(29,5):LINE -(40,2)
440 LINE -(44,4):LINE -(52,2):LINE
 -(53,7):LINE -(63,4):LINE -(82,3)
:LINE -(85,8)
450 LINE -(99,6):LINE -(110,3):LIN
E -(111,7):LINE -(120,8):LINE -(13
7,2):LINE -(141,6)
460 LINE -(163,4):LINE -(184,7):LI
NE -(188,4):LINE -(201,6):LINE -(2
12,3):LINE-(225,4):LINE-(245,3)
470 LINE -(247,8):LINE -(248,16):L
INE -(246,30):LINE -(189,30):LINE
-(189,37):LINE -(211,33):LINE -(22
0,35)
480 LINE -(231,36):LINE -(232,33):
LINE -(241,34):LINE -(247,44):LINE
 -(247,58):LINE -(246,60):LINE -(2
18,60)
490 LINE -(218,65):LINE -(224,63):
LINE -(233,64):LINE -(243,63):LINE
 -(248,67):LINE -(248,79):LINE -(2
46,90)
500 LINE -(183,90):LINE -(183,97):
LINE -(190,94):LINE -(207,95):LINE
 -(221,97):LINE -(234,93)
510 LINE -(242,95):LINE -(248,99):
LINE -(248,109):LINE -(246,120):LI
NE -(214,120):LINE -(214,126)
520 LINE -(220,125):LINE -(229,123
):LINE -(234,128):LINE -(236,124):
LINE -(241,129):LINE -(246,125):LI
NE -(248,134)
530 LINE -(247,150):LINE -(195,150
):LINE -(195,156):LINE -(208,153):
LINE -(222,154):LINE -(228,157):LI
NE -(235,153)
540 LINE -(244,155):LINE -(247,160
):LINE -(248,175):LINE -(245,179)
550 PSET (175,30):LINE -(134,30):L
INE -(134,37):LINE -(141,34):LINE
-(154,32):LINE -(161,35):LINE -(16
4,33)
560 LINE -(164,33):LINE -(175,37):
LINE -(175,31):LINE-(175,37):LINE-
(175,31)
570 PSET (205,60):LINE -(134,60):L
INE -(134,66):LINE -(150,67):LINE
-(155,63):LINE -(162,65):LINE -(17
7,68)
580 LINE -(185,65):LINE -(194,64):
LINE -(197,68):LINE -(201,64):LINE
 -(205,67):LINE -(205,61)
590 PSET (170,90):LINE -(134,90):L
INE -(134,95):LINE -(146,93):LINE
-(158,95):LINE -(164,93):LINE -(17
0,96):LINE -(170,91)
600 PSET (204,120):LINE -(134,120)
:LINE -(134,123):LINE -(154,126):L
INE -(169,122):LINE -(178,126)
610 LINE -(182,124):LINE -(187,127
):LINE -(198,123):LINE -(204,126):
LINE -(204,121)
620 PSET(179,150):LINE -(134,150):
LINE -(134,157):LINE -(145,153):LI
NE -(156,153):LINE -(165,155)
630 LINE -(172,156):LINE -(173,153
):LINE -(179,155):LINE -(179,151)
640 PSET (120,37):LINE -(118,54):L
INE -(120,59):LINE -(119,77):LINE
-(120,90):LINE -(118,104)
650 LINE -(121,113):LINE -(119,120
):LINE -(120,131):LINE -(118,143):
LINE -(120,150)
660 PSET (114,150):LINE -(116,142)
:LINE -(117,126):PSET (117,120):LI
NE -(116,102):LINE -(117,94)
670 PSET (114,90):LINE -(117,87):L
INE -(116,71):LINE -(115,66):PSET
(114,60):LINE -(115,50):LINE -(117
,41):LINE-(116,36)
680 PSET (134,4):LINE -(133,27):LI
NE -(134,29):PSET (134,38):LINE -(
135,49):LINE -(133,59)
690 PSET (134,67):LINE -(133,87):L
INE -(134,89):PSET (134,96):LINE -
(135,112):LINE -(133,120)
700 PSET (133,124):LINE -(135,139)
:LINE -(133,149):PSET (137,150):LI
NE -(136,145):LINE -(138,125)
710 PSET (138,120):LINE -(137,95):
PSET (138,90):LINE -(136,78):LINE
-(138,66)
720 PSET (138,60):LINE -(137,46):L
INE -(138,36):PSET (139,31):LINE -
(135,27):LINE -(136,17)
730 LINE -(137,4):LINE -(138,4):PS
ET (133,28)
740 COLOR 1:PSET (137,2):PSET (135
,30):PSET (134,28):PSET (135,37):P
SET (135,60):PSET (135,66)
750 PSET (135,90):PSET (135,95):PS
ET (135,120):PSET (135,123):PSET (
135,150):LINE (136,140)-(136,142)
760 COLOR5:PSET (137,142):LINE -(1
37,140):COLOR 1:PSET (6,49):LINE -
(6,55)
770 COLOR5:PSET (7,55):LINE -(7,48
):PSET (7,74):LINE -(7,79):PSET (7
,105):LINE -(7,109):PSET(7,133):LI
NE-(7,148)
780 COLOR 1:PSET (118,36):PSET (11
8,60):PSET (118,66):PSET (118,90):
PSET (118,120):PSET (118,125)
790 PSET (118,150):PSET (6,147):LI
NE -(6,132):PSET (6,109):LINE -(6,
105):PSET (6,79):LINE -(6,74)
800 PSET (118,94),1:COLOR5:PAINT (
6,1):PAINT (44,91)
810 LINE(127,170)-(127,179),14:LIN
E(120,6)-(124,179),1,BF:LINE(127,7
)-(127,169),15
820 REM
830 REM ECHELLES
840 REM
850 E$="C10D32BM+6,-32D32U4L6U4R6U
4L6U4R6U4L6U4R6U4L6"
860 PSET(25,28):DRAW"XE$;":PSET(95
,28):DRAW"XE$;":PSET(85,148):DRAW"
XE$;":PSET(45,118):DRAW"XE$;":PSET
(75,118):DRAW"XE$;":PSET(25,88):DR
AW"XE$;":PSET(95,88):DRAW"XE$;":PS
ET(65,58):DRAW"XE$;"
870 PSET(165,28):DRAW"XE$;":PSET(2
25,28):DRAW"XE$;":PSET(145,58):DRA
W"XE$;":PSET(185,58):DRAW"XE$;":PS
ET(155,88):DRAW"XE$;":PSET(225,88)
:DRAW"XE$;":PSET(145,118):DRAW"XE$
;":PSET(205,148):DRAW"XE$;":PSET(1
55,148):DRAW"XE$;"
880 V1E=3:SC=0:N1=1
890 REM
900 REM DIAMANTS
910 REM
920 AD=50:LINE(115,8)-(119,29),5,B
F
930 D$="C3E3F3L3D1R2G1L1D1H3":EF$=
"C1E3F3L3D1R2G1L1D1H3"
940 PSET(103,173):DRAW"XD$;":PSET(
103,143):DRAW"XD$;":PSET(103,113):
DRAW"XD$;":PSET(103,83):DRAW"XD$;"
:PSET(103,53):DRAW"XD$;":PSET(103,
23):DRAW"XD$;"
950 PSET(8,143):DRAW"XD$;":PSET(8,
113):DRAW"XD$;":PSET(8,83):DRAW"XD
$;":PSET(8,53):DRAW"XD$;":PSET(8,2
3):DRAW"XD$;"
960 PSET(58,143):DRAW"XD$;":PSET(5
3,113):DRAW"XD$;":PSET(53,83):DRAW
"XD$;":PSET(48,53):DRAW"XD$;":PSET
(58,23):DRAW"XD$;"
970 PSET(233,173):DRAW"XD$;":PSET(
233,143):DRAW"XD$;":PSET(233,113):
```

à suivre...



COURSE DE LA MONTRE

TI99/BASIC SIMPLE

Testez par un circuit chronométré, vos qualités de pilote de course.

Sylvain AMOUR

Mode d'emploi :
A l'aide de votre joystick, effectuez un circuit à bord de votre bolide. Vous disposez d'un temps limite pour effectuer un tour et la collision avec un mur vous renvoie au point de départ.

```
100 CALL CHAR(46."6666666666666666")
110 CALL CHAR(45."FFFFFFFFFFFFFFFF")
120 CALL CLEAR
130 INPUT "COULEUR DE L'ECRAN":T
140 G=T
150 CO=0
160 CALL SCREEN(G)
170 CALL COLOR(2,14,G)
180 CALL CLEAR
190 PRINT TAB(8);"TOURS:0"
200 PRINT
210 PRINT
220 PRINT TAB(6);"COURSE DE VOITURE"
230 PRINT TAB(6);"CONTRE LA MONTRE"
240 FOR I=1 TO 11
250 PRINT
260 NEXT I
270 CALL SOUND(200,659,0,440,0)
280 CALL SOUND(200,523,0,440,0)
290 CALL SOUND(200,440,0,440,0)
300 CALL SOUND(200,698,0,294,0)
310 CALL SOUND(200,698,0,330,0)
320 CALL HCHAR(1,1,45,32)
330 CALL SOUND(200,698,0,349,0)
340 CALL HCHAR(24,1,45,32)
350 CALL SOUND(200,587,0,392,0)
360 CALL HCHAR(2,1,45,32)
370 CALL SOUND(200,494,0,392,0)
380 CALL HCHAR(23,1,45,32)
390 CALL SOUND(200,392,0,392,0)
400 CALL VCHAR(3,1,45,20)
410 CALL SOUND(200,659,0,262,0)
420 CALL VCHAR(3,32,45,20)
430 CALL SOUND(200,659,0,294,0)
440 CALL VCHAR(3,2,45,20)
450 CALL SOUND(200,659,0,330,0)
460 CALL VCHAR(3,31,45,20)
470 CALL SOUND(200,440,0,349,0)
480 CALL VCHAR(6,5,45,14)
490 CALL SOUND(100,440,0,294,0)
500 CALL HCHAR(6,6,45,21)
510 CALL SOUND(100,523,0,294,0)
520 CALL VCHAR(6,27,45,14)
530 CALL SOUND(100,494,0,349,0)
540 CALL HCHAR(19,6,45,21)
550 CALL SOUND(100,440,0,349,0)
560 CALL SOUND(200,415,0,330,0)
570 CALL VCHAR(20,23,46,3)
580 CALL SOUND(200,330,0,330,0)
590 CALL HCHAR(4,8,45,13)
600 CALL SOUND(200,659,0,440,0)
610 CALL HCHAR(11,28,45,2)
620 CALL SOUND(100,587,0,294,0)
630 CALL HCHAR(13,29,45,2)
640 CALL SOUND(100,523,0,294,0)
650 CALL HCHAR(15,28,45,2)
660 CALL SOUND(200,494,0,415,0)
670 CALL HCHAR(17,29,45,2)
680 CALL SOUND(200,330,0)
690 CALL VCHAR(8,4,45,10)
700 CALL SOUND(100,440,0)
710 CALL HCHAR(19,28,45,2)
720 CALL SOUND(500,440,0,262,0)
730 CALL HCHAR(21,26,45,2)
740 CALL SOUND(200,523,0,523,0)
750 CALL VCHAR(20,9,45,2)
760 CALL SOUND(200,587,0,392,0)
770 CALL VCHAR(21,11,45,2)
780 CALL SOUND(200,659,0,523,0)
790 CALL VCHAR(20,13,45,2)
800 CALL SOUND(200,440,0,349,0)
810 CALL VCHAR(21,15,45,2)
820 CALL SOUND(200,440,0,330,0)
830 CALL VCHAR(20,17,45,2)
840 CALL SOUND(200,440,0,294,0)
850 CALL VCHAR(21,19,45,2)
860 CALL SOUND(200,494,0,392,0)
870 CALL VCHAR(20,21,45,2)
880 CALL SOUND(200,523,0,392,0)
890 CALL HCHAR(22,5,45,3)
900 CALL SOUND(200,587,0,392,0)
910 CALL HCHAR(20,5,45,3)
920 CALL SOUND(200,392,0,330,0)
930 CALL VCHAR(6,2,45,13)
940 CALL SOUND(200,392,0,294,0)
950 CALL SOUND(200,392,0,262,0)
960 CALL SOUND(200,440,0,349,0)
970 CALL SOUND(200,494,0,349,0)
980 CALL SOUND(200,523,0,349,0)
990 CALL SOUND(200,494,0,392,0)
1000 CALL SOUND(200,392,0,392,0)
1010 CALL SOUND(200,784,0,494,0)
1020 CALL SOUND(100,698,0,440,0)
1030 CALL SOUND(100,659,0,440,0)
1040 CALL SOUND(200,587,0,494,0)
1050 CALL SOUND(200,523,0,349,0)
1060 CALL SOUND(500,523,0,330,0)
1070 IF G<>2 THEN 1090
1080 CALL COLOR(9,16,1)
1090 CALL CHAR(97,"D8F8FDFFFFFDF8D8")
1100 CALL CHAR(99,"183CFF7E7EFFFFFF")
1110 CALL CHAR(98,"213F7FFFFF7F3F21")
1120 CO=0
1130 CALL CHAR(100,"FF7E7E7EFF7E3C18")
1140 CALL HCHAR(21,24,97)
1150 X=22
1160 Y=21
1170 CO=0
1180 SCORE=0
1190 NOM=500
1200 CALL JOYST(1,AX,AY)
1210 CO=CO+1
1220 CALL HCHAR(24,1,45,8)
1230 IF AX+AY=0 THEN 1200
1240 CALL HCHAR(Y,X,32)
1250 X=X+AX/4
1260 Y=Y-AY/4
1270 CALL GCHAR(Y,X,Z)
1280 IF Z=45 THEN 1360
1290 IF Z=46 THEN 1420
1300 IF AX=-4 THEN 1850
1310 IF AY=4 THEN 1870
1320 IF AY=-4 THEN 1890
1330 CALL HCHAR(Y,X,97)
1340 IF CO>NOM THEN 1730
1350 GOTO 1200
1360 CALL SOUND(1000,-7,0)
1370 CALL HCHAR(Y+AY/4,X-AX/4,32)
1380 CALL HCHAR(21,24,97)
1390 X=24
1400 Y=21
1410 GOTO 1200
1420 IF AX=-4 THEN 1550
1430 CALL SOUND(100,440,0)
1440 CALL SOUND(100,330,0)
1450 CALL SOUND(100,440,0)
1460 CALL SOUND(1000,784,0)
1470 SCORE=SCORE+1
1480 NOM=NOM+260
1490 IF SCORE=4 THEN 1600
1500 CALL HCHAR(8,16,SCORE+48)
1510 X=X+1
1520 CALL HCHAR(Y,X-2,32)
1530 CALL HCHAR(Y,X,97)
1540 GOTO 1200
1550 CALL SOUND(110,-4,0)
1560 CALL SOUND(100,-6,0)
1570 X=24
1580 Y=21
1590 GOTO 1200
1600 CALL CLEAR
1610 FOR I=1 TO 24
1620 PRINT TAB(I);"BRAVO"
1630 NEXT I
1640 PRINT "LE TEMPS ECOULE EST:";CO
1650 INPUT "VOULEZ-VOUS RECOMMENCER
     ?... ....O/N ";F$
1660 IF F$="O" THEN 120
1670 IF F$="o" THEN 120
1680 CALL CLEAR
1690 FOR O=1 TO 20
1700 PRINT TAB(O);"AU REVOIR"
1710 NEXT O
1720 END
1730 CALL CLEAR
1740 FOR I=1 TO 5
1750 CALL SOUND(100,-2,0)
1760 NEXT I
1770 PRINT "VOUS AVEZ DEPASSE LE
     TEMPS  LIMITE"
1780 PRINT
1790 PRINT "NOMBRE DE TOURS:";SCORE
1800 PRINT
1810 INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER ?::
     ";REP$
1820 IF REP$="O" THEN 120
1830 IF REP$="o" THEN 120
1840 GOTO 1680
1850 CALL HCHAR(Y,X,98)
1860 GOTO 1340
1870 CALL HCHAR(Y,X,99)
1880 GOTO 1340
1890 CALL HCHAR(Y,X,100)
1900 GOTO 1340
```

NOCTURNES

EXELVISION-EXL 100

Missions aériennes et spatiales dignes d'un EXEL pilote.

Claude GOURDIN

Mode d'emploi :
Ce jeu comporte 2 tableaux et 5 niveaux progressifs de difficulté. Les indications nécessaires sont incluses.
Tableau 1 : dans le cockpit d'un avion de chasse, alignez l'avion à abattre au-dessus de la mire clignotante. Dix avions abattus dans un délai déterminé donnent accès au second tableau.
Tableau 2 : malgré la menace d'un missile, faites effectuer le tour d'un satellite par un "spoutnik" et revenez au point de départ. Fin du second tableau, retour au premier.

```
100 !** NOCTURNES **C.GOURDIN** 1985 **
110 CLS "CYY":CALL COLOR("0CYLH")
120 LOCATE (9,11):PRINT "NNOOCCTTUURRNNEESS"
130 LOCATE (10,11):PRINT "NNOOCCTTUURRNNEESS"
140 CALL COLOR("0CYL"):LOCATE (16,11):PRINT "((CCOOMMB
BAATTSS))"
150 !**** INIT ***************
160 DIM COK$(17),A$(68)
170 TIC$="0D7C8BAABAB602FC"
180 PH$(1)="0E683FC"
190 PH$(2)="7031EF040043CE0010F78C00216B040042C60010F5
840031AD08006FE"
200 PHAS$=PH$(1)&PH$(2)
210 C$(1)="077C312DD46D6F708213EC60072B58C10C66308211F
4A0072D6841823E9316EAB63"
220 C$(2)="7BAD18D6E74A2139DE8443BDAD18E7634A319CD6846
339AD18C6634A2118D68442D6A
230 C$(3)="518B5AD4A21AD5A84635AA518D4A54A21295A844294
AD1FF"
240 CARI$=C$(1)&C$(2)&C$(3)
250 CA$=C$(2)
260 C$(4)="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0901E8
1080480478F084420020570C"
270 C$(5)="EBD02110840704E118840043CE0010F78C00316B080
52C20010948800214A0000528"
280 EXPL$=C$(4)&C$(5)
290 C$(6)="0398A4AD0165B50D20A7F206E439D180BC263AA0803
C2704906BB90418107B39"
300 C$(7)="0718105B190162AB24406C190888B91C0004106B850
0624E23409C190888AD1C"
310 C$(8)="013197FF"
320 EXPL2$=C$(6)&C$(7)&C$(8)
330 DATA "984F0A780B0A790009FB0A","87AEDADD62971CBA6A37
8F7572E8AADDADD6CDA52F75"
340 DATA "A8AADDEDD6E9A50E59B5BBDD3A3B64D5EE7EEBF63055B
BFBADB34356ED1EB76E0F51"
350 DATA "B57B5CBB3D44D56E71E5F61055BBE579DA8357EDB6A7E
D0E5EB5DB9DB6BBF8C50F56"
360 DATA "55DA9DB63B58D5EE77B2F66207ABDAFD4ED75EECA217B
DE8452F7A910577 5D3EA76B"
370 DATA "3B5CE0AECBEB74AD8735FC"
380 DATA "984F0A780B0A790009FB0A","28B624BCC363A358924
EF74C4C5A1A42352B566AAA55"
390 DATA "D760CB2D8BB182C4AC96C49B2E748D9C126B3A283452
497C6A45B7C82D8D5D5504EC"
400 DATA "842CE9343248 3CCAE9DC8524F6A857C85016C9AD9A21
835444B7A84373346E523C6B"
410 DATA "43CDA36E506D65B15A294156C98D63140751675789 72

420 DATA "2802C8610C01A5A32170AA5215AA010E9846BA184970
64ABE4E6154BEEA3525CE8AC"
430 DATA "4484CB41E054A52A54034A389309BBB90951C1CCB991
C8C509B177A563524A1A5565"
440 DATA "8E113855A90AD5000514AB9EA262C8E48C764BBB67B7
31C62D289EC3966597AC78F2"
450 DATA "68419CB2AC296C48AECB82E4B451362A65DACAC694A8
54096D9950A25229A57542B6"
460 DATA "4899D2F64E452A554ADDD7EDA82C4B515895CD9AE24D
A494C2FF03"
470 SP=50860:RESTORE 380:FOR N=1 TO 10:READ L$:GOSUB 4
760:NEXT N
480 SC=0:CALL EXEC(50860):CLS "Gbb":CALL COLOR("1GbLF")
490 LOCATE (5,6):PRINT "BBIIEENNVVEENNUUEE  AA  BBOORRD
D":PAUSE 2
500 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (10,4):PRINT "VOUS ETES AUX
COMMANDES D'UN AVION "
510 PRINT:PRINT "    DE CHASSE...":IF SCO=1 THEN PAUSE 2
:GOTO 530
520 SP=50688:RESTORE 330:FOR N=1 TO 6:READ L$:GOSUB 4760
:NEXT N
530 CLS "bYY":CALL COLOR("1RYHLF"):LOCATE (2,12):PRINT
"CCHHEECCKK--LLIISSTT"
540 LOCATE (3,12):PRINT "CCHHEECCKK--LLIISSTT":CALL COL
OR("0bY"):LOCATE (6,15)
550 PRINT "(1=OUI/2=NON)":K$=KEY$:IF K$="1"THEN GOSUB 4
800:PAUSE 3
560 SCO=1:GOSUB 5330:GOSUB 4870:PAUSE 2
570 AVI$(1)="0000000107010183FF87"
580 AVI$(2)="00000000C00000B2FEC2"
590 BOU$(1)="201C06037B0F01071D21"
600 BOU$(2)="82CCF8C0EFF8C0607806"
610 ST$="01070F1F1D1B0F070000"
620 TR$="C0F0F08060D6FEB0C083"
630 RO$="33350E0F07030E041F0F"
640 OU$="FEE78000C0E1272FFEFC"
650 UM$="33350E0F07030E387F3F"
660 MP$="FEE780008080C05EFFFC"
670 PF$="33350E8FC7E7FCE0733C"
680 TR1$="40F0F080E0D6FE80C0C0"
690 MP1$="C0C080008080C05EFFFC"
700 MP2$="80E0F01B8E87C05EFFFC"
710 JE1$="E040404040C0E4FEE4C0"
720 ET1$="40404040E00000000000"
730 JE2$="000000437F4100000300"
740 ET2$="000000E1FFC18080E080"
750 COK$(3)="41FF4949410701010F01"
760 COK$(4)="04FE242404C00000E000"
770 COK$(5)="80808040404040202020"
780 COK$(6)="20101010100808080804"
790 COK$(7)="04040402020202010101"
800 COK$(8)="01010102020202040404"
810 COK$(9)="04080808081010101020"
820 COK$(10)="20202040404040808080"
830 COK$(13)="000102050A152A356AD5"
840 COK$(14)="8040A060B058AC54AA55"
850 COK$(15)="02070503070705060707"
860 COK$(17)="00000101010101010000"
870 CALL CHAR(2,AVI$(2))
880 CALL CHAR(3,AVI$(1))
890 CALL CHAR(7,BOU$(1))
900 CALL CHAR(8,BOU$(2))
910 CALL CHAR(11,ST$)
920 CALL CHAR(12,TR$)
930 CALL CHAR(13,PF$)
940 CALL CHAR(14,MP$)
950 CALL CHAR(15,UM$)
960 CALL CHAR(16,RO$)
970 CALL CHAR(17,OU$)
980 CALL CHAR(18,TR1$)
990 CALL CHAR(19,MP1$)
1000 CALL CHAR(20,MP2$)
1010 CALL CHAR(21,JE1$)
1020 CALL CHAR(22,ET1$)
1030 CALL CHAR(23,JE2$)
1040 CALL CHAR(24,ET2$)
1050 CALL CHAR(63,COK$(3))
1060 CALL CHAR(64,COK$(4))
1070 CALL CHAR(65,COK$(5))
1080 CALL CHAR(66,COK$(6))
1090 CALL CHAR(67,COK$(7))
1100 CALL CHAR(68,COK$(8))
1110 CALL CHAR(69,COK$(9))
1120 CALL CHAR(70,COK$(10))
1130 CALL CHAR(71,COK$(13))
1140 CALL CHAR(72,COK$(14))
1150 CALL CHAR(73,COK$(15))
1160 CALL CHAR(75,COK$(17))
1170 AV$=CHR$(3)&CHR$(2)
1180 BOUM$=CHR$(7)&CHR$(8)
1190 TET$=CHR$(11)&CHR$(12)
1200 PIED1$=CHR$(13)&CHR$(14)
1210 PIED2$=CHR$(15)&CHR$(14)
1220 PIED3$=CHR$(16)&CHR$(17)
1230 TET1$=CHR$(11)&CHR$(18)
1240 PIED22$=CHR$(15)&CHR$(19)
1250 PIED11$=CHR$(13)&CHR$(20)
1260 JET1$=CHR$(21)
1270 JET11$=CHR$(22)
1280 JET2$=CHR$(23)&CHR$(24)
1290 COK$(12)=CHR$(63)&CHR$(64)
1300 !******** 1er TABLEAU**********
1310 TE=400
1320 CLS "bBB":R=1:T=1:J=0:CALL COLOR("1bB")
1330 !******** DESSIN ECRAN **********
1340 FOR LI=1 TO 18 STEP 3:J=J+1:LOCATE (LI,J):PRINT C
HR$(65):LOCATE (LI+1,J)
1350 PRINT CHR$(66):LOCATE (LI+2,J):PRINT CHR$(67):NEX
T LI:J=41
1360 FOR LI=1 TO 18 STEP 3:J=J-1:LOCATE (LI,J):PRINT C
HR$(68):LOCATE (LI+1,J)
1370 PRINT CHR$(69):LOCATE (LI+2,J):PRINT CHR$(70):NEX
T LI:J=7:FOR LI=19 TO 22
1380 J=J-1:LOCATE (LI,J):PRINT CHR$(71):NEXT LI:CALL C
OLOR("0bB"):LI=3
1390 FOR J=22 TO 20 STEP -1:LI=LI+1:LOCATE (J,LI):PRIN
T CHR$(12)&CHR$(12);
1400 PRINT CHR$(12):NEXT J:FOR LI=19 TO 22:FOR J=7 TO
34:LOCATE (LI,J)
1410 PRINT CHR$(12):NEXT J:NEXT LI:LI=36:FOR J=22 TO 2
0 STEP -1:LI=LI-1
1420 LOCATE (J,LI):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)&CHR$(12):NE
XT J:CALL COLOR("1bB")
1430 LOCATE (18,20):PRINT CHR$(73):J=34:FOR LI=19 TO 2
2:J=J+1
1440 LOCATE (LI,J):PRINT CHR$(72):NEXT LI
1450 !******** PROGRESSION DIFFICULTE ****
1460 IF SC<=10 THEN CC(1)=1:CC(2)=2:CC(3)=1:CC(4)=1:CC
(5)=2:CC(6)=1
1470 IF SC>=15 AND SC<=25 THEN CC(1)=1:CC(2)=3:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=3:CC(6)=1
1480 IF SC>=30 AND SC<=40 THEN CC(1)=1:CC(2)=4:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=4:CC(6)=1
1490 IF SC>=45 AND SC<=55 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=3:CC(6)=1
1500 IF SC>=60 AND SC<=70 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=1
:CC(4)=1:CC(5)=4:CC(6)=1
1510 IF SC>=75 AND SC<=85 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=1
:CC(4)=2:CC(5)=2:CC(6)=1
1520 IF SC>=90 AND SC<=100 THEN CC(1)=2:CC(2)=2:CC(3)=
1:CC(4)=2:CC(5)=3:CC(6)=2
1530 RANDOMIZE:A=6+INTRND(24):RANDOMIZE:B=INTRND(16):C
2=A:C3=B:CALL COLOR("0YM")
1540 LOCATE (20,28):PRINT "OPER. ":LOCATE (21,28):PRIN
T "       ":LOCATE (21,29)
1550 PRINT SC
1560 LOCATE (20,8):PRINT "TEMPS ":LOCATE (21,8):PRINT
"      ":LOCATE (21,8)
1570 PRINT TE:CALL COLOR("1CBF")
1580 LOCATE (12,20):PRINT COK$(12)
1590 IF TE=400 THEN 1610
1600 CALL KEY1(D1,D2):IF D1=32 THEN A=C2:B=C3:GOTO 1710
1610 A=A+CC(1)*INT(RND*CC(2))-CC(3):C2=A
1620 B=B+CC(4)*INT(RND*CC(5))-CC(6):C3=B
1630 IF B<0 THEN B=16
1640 IF B>16 THEN B=0
1650 IF A<7 THEN A=32
1660 IF A>32 THEN A=7
1670 LOCATE (T+1,R+1):PRINT "  "
1680 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (B+1,A+1):PRINT AV$:R=A:
T=B
1690 !******** TIR **************
1700 CALL KEY1(D1,D2):IF D1<>32 THEN 1740
1710 CALL SPEECH("L,"&EXPL2$):CALL COLOR("1RB"):FOR LI
=17 TO 13 STEP -2
1720 LOCATE (LI,20):PRINT CHR$(75):LOCATE (LI,20):PRINT
" ":NEXT LI
1730 IF B=10 AND A=19 THEN GOSUB 1810
1740 IF D1<>255 THEN CALL DIR(D1,19) ELSE D1=0
1750 B=B-2*(D1=128)+2*(D1=130)
1760 A=A-2*(D1=131)+2*(D1=129):D=D1
1770 TE=TE-1:IF TE=0 THEN CALL COLOR("0bY"):CLS "YYY":
LOCATE (8,1):GOTO 5160
1780 CALL KEY1(D1,D2):IF D1=32THEN A=C2:B=C3:GOTO 1710
1790 CALL COLOR("0YM"):GOTO 1560
1800 !******** AVION ABATTU **********
1810 CALL SPEECH("L,"&EXPL$):SC=SC+1:CALL COLOR("1WB")
1820 LOCATE (11,20):PRINT BOUM$:LOCATE (12,20):PRINT "
":PAUSE .2:CLS:PAUSE 1
1830 CLS "GWW"
1840 !******** INTERLUDE **************
1850 CALL COLOR("1GW"):FOR J=1 TO 20 STEP 2:LOCATE (J,
21):PRINT JET1$
1860 LOCATE (J+1,21):PRINT JET11$:LOCATE (J,21):PRINT
" ":LOCATE (J+1,21)
1870 PRINT " ":NEXT J:CALL SPEECH("A"):CALL SPEECH("L,
"&C$(5)):LOCATE (20,21)
1880 PRINT AV$:CALL COLOR("1bW"):FOR K=1 TO 19:LOCATE
(19,K):PRINT TET$
1890 LOCATE (20,K):PRINT PIED1$:PAUSE .1:LOCATE (20,K)
:PRINT PIED2$:LOCATE (20,K
1900 PRINT PIED3$:LOCATE (19,K):PRINT "  ":LOCATE (20,
K):PRINT "  "
1910 CALL SPEECH("L,"&TIC$):NEXT K:LOCATE (19,19):PRIN
T TET$:CALL SPEECH("A")
1920 LOCATE (20,19):PRINT PIED11$:PAUSE .1:LOCATE (20,
21):PRINT "  "
1930 LOCATE (20,19):PRINT PIED3$:LOCATE (19,21):CALL
COLOR("1GW"):PRINT AV$
1940 PAUSE .1:CALL COLOR("1bW"):LOCATE (19,21):PRINT "
":LOCATE (19,19)
1950 PRINT TET1$:LOCATE (20,19):PRINT PIED22$:CALL COL
OR("1GW"):LOCATE (18,20)
1960 PRINT JET1$:LOCATE (18,20):PRINT "  ":CALL EXEC(5
0688):FOR L=17 TO 1 STEP -
1970 LOCATE (L,L):PRINT JET2$:LOCATE (L,L):PRINT "  ":
NEXT L:CALL COLOR("1bW")
1980 FOR M=19 TO 39:LOCATE (19,M):PRINT TET$:LOCATE (2
0,M):PRINT PIED1$:PAUSE .1
1990 LOCATE (20,M):PRINT PIED2$:LOCATE (20,M):PRINT PI
ED3$:LOCATE (19,M)
2000 PRINT "  ":LOCATE (20,M):PRINT "  ":CALL SPEECH("
L,"&TIC$):NEXT M
2010 CALL SPEECH("A")
2020 IF SC=10 THEN GOSUB 2050:GOTO 2090
2030 IF SC=25 OR SC=40 OR SC=55 OR SC=70 OR SC=85 OR S
C=100 THEN 2050
2040 GOTO 1320
2050 GOSUB 5350
2060 PRINT "  SUR LA STATION ORBITALE EXL 100...":PAUS
E 4
2070 SCO=SCO+1:IF SC>10 THEN 2260 ELSE RETURN
2080 !******** 2e TABLEAU **************
2090 CLS "YYY":CALL EXEC(50860):CLS "YBB":CALL COLOR("
1YBLF"):LOCATE (4,6)
2100 PRINT "  BBIIEENNVVEENNUUEE  DDAANNSS  LLAA  ":PR
INT:PRINT
2110 PRINT "  SSTTAATTIIOONN  OORRBBIITTAALLEE":LOCATE
(14,4):CALL COLOR("0RB")
2120 PAUSE 2:PRINT "VOUS DIRIGEZ UN SPOUTNIK GRACE":PR
INT:PRINT "A L'ECRAN":PRIN
2130 PRINT "DE CONTROLE...":PAUSE 6:CLS "BYY":CALL COL
OR("1RYHLF"):LOCATE (2,12)
2140 PRINT "CCHHEECCKK--LLIISSTT":LOCATE (3,12):PRINT
"CCHHEECCKK--LLIISSTT"
2150 CALL COLOR("0bY"):LOCATE (5,15):PRINT "(1=OUI/2=N
ON)":K$=KEY$
2160 DIM C1(14)
2170 IF K$="1"THEN GOSUB 4900 ELSE GOTO 2260
2180 LOCATE (8,1):PRINT "CLAVIER":PRINT:PRINT TAB(2);"
1 2 3";TAB(20);
2190 PRINT "SI VOUS APPUYEZ":PRINT TAB(2);"4 5 6";TAB(
20);"SUR LA TOUCHE"" """
2200 PRINT TAB(2);"7 8 9";TAB(20);" ->DIRECTION : ":PR
INT TAB(2);"* 0 #":D1=50
2210 PAUSE 3:CALL DIR(D1,11):LOCATE (10,4):PRINT "2":L
OCATE (11,34):PRINT "2"
2220 LOCATE (13,24):PRINT " NORD ":PAUSE 7:LOCATE (10,
4):CALL COLOR("0bY")
2230 PRINT "2":D1=53:CALL DIR(D1,11):LOCATE (11,4):CAL
L COLOR("0Cb"):PRINT "5"
2240 LOCATE (11,34):PRINT "5":LOCATE (13,23):PRINT "ST
ATU-QUO":D1=129:GOSUB 4930
2250 PAUSE 4:C1(11)=1
2260 CLS "YYY":GOSUB 5330:GOSUB 5100:PAUSE 2
2270 G=6:C1(12)=0
2280 LU$="0000070F3E7870E0E0E0"
2290 UN$="0000E0F0FCCE06030343"
2300 UNE$="F0F0F1797D3D0F070000"
2310 NE$="C7EFFFFEFEFCF0E00000"
2320 SPOU$="0000FF83FF0F13224282"
2330 TNIK$="414244CBF0FFC1FF0000"
2340 ROCK$="834A2A1CFC3F38545291"
2350 CRAC$="895C2A5AFF5A14523990"
2360 CALL CHAR(25,LU$)
2370 CALL CHAR(26,UN$)
2380 CALL CHAR(27,UNE$)
2390 CALL CHAR(28,NE$)
2400 LUN$=CHR$(25)&CHR$(26)
2410 LUNE$=CHR$(27)&CHR$(28)
2420 CALL CHAR(29,SPOU$)
2430 CALL CHAR(30,TNIK$)
2440 SPIK$=CHR$(29)&CHR$(30)
2450 CALL CHAR(31,ROCK$)
2460 CALL CHAR(32,CRAC$)
2470 CALL CHAR(33,"0040000000000000000")
2480 CALL CHAR(34,"0000300000000000000")
2490 CALL CHAR(35,"0000001B100000000000")
2500 CALL CHAR(36,"000000000C0C00000000")
2510 CALL CHAR(37,"0000000000707000000")
2520 CALL CHAR(38,"0000000000000E070000")
2530 CALL CHAR(39,"000000000000003C0F00")
2540 CALL CHAR(40,"00000000000000FC3F")
2550 CALL CHAR(41,"FE1F000000000000000")
2560 CALL CHAR(42,"00C000000000000000")
2570 CALL CHAR(43,"00FF1F00000000000000")
2580 CALL CHAR(44,"0000E000000000000000")
2590 CALL CHAR(45,"0000FF0F0F1020000000")
2600 CALL CHAR(46,"40800000F00000000000")
2610 CALL CHAR(47,"0000FFFF070810000000")
2620 CALL CHAR(48,"204080FCFC0000000000")
2630 CALL CHAR(49,"0202FF87FF0709110000")
2640 CALL CHAR(50,"408000FF82FE00000000")
```

A SUIVRE...

GARFUNKEL

AMSTRAD

Bigleux et durs de la feuille s'abstenir...

Roger ROSEC

```
110 REM   GARFUNKEL
130 REM  Roger Rosec
170 REM La marque FUNSOFT, son des
ign et        son logo sont depose
s.
180 MODE 1:CLS :DEFINT A-Z
190 ENT 1,100,2,2 :ENV 2,10,5,3
200 INK 0,16:INK 1,1:INK 2,3:INK 3
,26,6
210 BORDER 16 :PEN 1:PAPER 0
220 SYMBOL AFTER 199
230 SYMBOL 230,255,128,128,128,131
,131,131,131
240 SYMBOL 231,255,0,0,0,243,243,2
43,131
250 SYMBOL 232,255,1,1,1,129,129,1
29,129
260 SYMBOL 233,131,131,159,159,159
,131,131,131
270 SYMBOL 234,131,131,255,255,255
,131,131,131
280 SYMBOL 235,129,129,249,249,249
,129,129,129
290 SYMBOL 236,131,131,131,131,128
,128,128,255
300 SYMBOL 237,131,131,131,131,0,0
,0,255
310 SYMBOL 238,129,241,241,241,1,1
,1,255
320 a91$=CHR$(230)+CHR$(231)+CHR$(
232)
330 a92$=CHR$(233)+CHR$(234)+CHR$(
235)
340 a93$=CHR$(236)+CHR$(237)+CHR$(
238)
350 FOR ali=21 TO 1 STEP -4:FOR ac
=1 TO 37 STEP 4
360 LOCATE ac,ali:PRINT a91$
370 LOCATE ac,ali+1:PRINT a92$
380 LOCATE ac,ali+2:PRINT a93$
390 NEXT:NEXT
400 FOR ax=30 TO 350 STEP 64
410 LOCATE 1,22-INT(ax/16):PRINT S
TRING$(120,32)
420 SOUND 1,100,100,7,0,1
430 av=450-ax*0.75:al=10+ax
440 FOR alet=1 TO 7
450 READ av1,al1,ann,acou
460 MOVE av+av1,al+al1
470 FOR an=1 TO ann
480 READ aq,ar
490 DRAWR aq,ar,acou
500 NEXT an
510 NEXT alet
520 RESTORE
530 NEXT ax
540 LOCATE 38,1:PRINT a91$
550 LOCATE 38,2:PRINT a92$
560 LOCATE 38,3:PRINT a93$
570 LOCATE 1,13:PEN 2:PRINT "VOUS
PRESENTE"
580 AA$(1)="411500000000000411000000
000000100000000010"
590 AA$(2)="100004115014101000100 1
011150104104115010"
600 AA$(3)="100000001010001000100 1
010010142001001010"
610 AA$(4)="101504111010001100100 1
010010110001112010"
620 AA$(5)="100101001010001000100 1
010010135001000010"
630 AA$(6)="311203111010001000311 2
010010103103112031"
640 WINDOW #1,1,40,17,24:PAPER #1,
2:CLS#1
650 FOR AU=1 TO 6
660 FOR AI=1 TO 40
670  IF MID$(AA$(AU),AI,1)="0" THE
N ta$(au)=ta$(au)+CHR$(32) :GOTO 7
20
680 IF MID$(AA$(AU),AI,1)="1" THEN
 ta$(au)=ta$(au)+CHR$(143):GOTO 72
0
690 IF MID$(AA$(AU),AI,1)="2" THEN
 ta$(au)=ta$(au)+CHR$(212):GOTO 72
0
700 IF MID$(AA$(AU),AI,1)="3" THEN
 ta$(au)=ta$(au)+CHR$(213):GOTO 72
0
710 IF MID$(AA$(AU),AI,1)="4" THEN
 ta$(au)=ta$(au)+CHR$(214) ELSE ta
$(au)=ta$(au)+CHR$(215)
720 NEXT AI :NEXT au
730 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40,C
HR$(128))
740 PEN 1:FOR au=6 TO 1 STEP-1:LOC
ATE 1,AU+17:PRINT ta$(AU):NEXT AU

750 LOCATE 1,17:PRINT STRING$(40,C
HR$(128))
760 REM Si vous sauvez sur disquet
te, ne    tapez pas la ligne suiva
nte
770 PEN 3:LOCATE 6,25:PRINT "Patie
nce ! Chargement en cours."
780 DATA 0,0,14,3,13,39,167,0,-1,-
4,-9,0,-12,-35,-4,0,12,35,-150,0,-
5,-13,8,0,-1,-4,-8,0,-6,-18,-4,0
790 DATA 24,0,12,1,-3,4,9,26,4,0,-
8,-24,1,-2,8,0,2,2,9,24,4,0,-9,-26
,-5,-4,-12,0
800 DATA 46,0,10,1,10,30,4,0,5,-22
,7,22,4,0,-10,-30,-4,0,-5,22,-7,-2
2,-4,0
810 DATA -2,-5,20,3,86,0,3,2,4,12,
-2,2,-10,0,-3,4,4,11,5,4,16,0,-1,-
4,-14,0,-3,-2,-3,-7,2,-2,10,0,3,-4
,-5,-16,-5,-4,-88,0,1,4
820 DATA 102,0,8,1,-3,4,8,22,5,4,1
2,0,3,-4,-8,-22,-5,-4,-12,0
830 DATA 105,4,8,1,-1,2,6,18,3,2,8
,0,1,-2,-6,-18,-3,-2,-8,0
840 DATA 124,0,10,1,10,30,20,0,-1,
-4,-16,0,-3,-7,8,0,-1,-4,-8,0,-5,-
15,-4,0
850 REM Si vous sauvez sur disquet
te, ne    tapez pas la ligne suiva
nte
860 CHAIN MERGE "!garfunkel 2",100
0,DELETE 860
870 REM -- FIN DU PREMIER PROGRAMM
E ---
1030 REM Enregistrez ce programme
a la          suite de l'autre en
 lui donnant          le nom indiqu
e ligne 860
1040 ON BREAK GOSUB 3720
1050 LOCATE 1,25: PRINT "
                                  "
1060 FOR p=1 TO 16:PRINT
1070 NEXT p
1080 DIM r$(20):DIM ha(100):DIM jj
$(3)
1090 REM ************************
*****
1100 REM ***** data musique ******
*****
1110 DATA 262,294,330,262,262,294,
330,262,330,349,392,392,330,349,39
2,392,392,440,392,349,330,330,262,
262,392,440,392,349,330,330,262,26
2,262,262,196,196,262,262,262,262,
262,196,196,262,262,262
1120 REM
1130 IF txx<>0 THEN PEN 1:FOR i=1
TO 6:LOCATE 1,i:PRINT ta$(i):NEXT
1140 txx=1
1150 REM
1160 J1$=CHR$(240)
1170 J2$=CHR$(241)
1180 J3$=CHR$(242)
1190 J4$=CHR$(243)
1200 J5$=CHR$(224)
1210 PEN 2
1220 LOCATE 1,11:PRINT "   1 -  Re
gles du jeu"
1230 PRINT:PRINT "   2 -  Utilisat
ion du curseur"
1240 PRINT :PRINT "   3 -  Utilisa
tion du joystick"
1250 PRINT:PRINT "   4 -  Redefini
tion des touches"
1260 PRINT:PRINT "   5 -  Jeu avec
 un seul joueur"
1270 PRINT:PRINT "   6 -  Jeu a de
ux joueurs
1280 RESTORE 1110
1290 READ m:SOUND 1,m,20,5 :SOUND
2,m*2,20,3:SOUND 4,m/2,20,5
1300 IF INKEY(64)<>-1 OR INKEY(13)
<>-1 THEN 3750
1310 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)
<>-1 THEN 1150
1320 IF INKEY(57)<>-1 OR INKEY(5)<
>-1 THEN 1370
1330 IF INKEY(56)<>-1 OR INKEY(20)
<>-1 THEN 1450
1340 IF INKEY(49)<>-1 OR INKEY(12)
<>-1 THEN 1840
1350 IF INKEY(48)<>-1 OR INKEY(4)<
>-1 THEN 1660
1360 mu=mu+1:IF mu=45 THEN mu=0:GO
TO 1280 ELSE 1290
1370 REM ***** JEU AVEC JOYSTICK *
*****
1380 J1$=CHR$(11)
1390 J2$=CHR$(10)
1400 J3$=CHR$(8)
1410 J4$=CHR$(9)
1420 J5$=CHR$(224)
1430 LOCATE 20,25:PRINT "OK":FOR i
=1 TO 200:NEXT:LOCATE 20,25:PRINT
"  "
1440 GOTO 1220
1450 REM ** REDEFINITION DES TOUCH
ES **
1460 FOR i=8 TO 24:LOCATE 1,i:PRIN
T "
                    "
1470 NEXT
1480 LOCATE 9,10: PEN 3:PRINT "RED
EFINIION DES TOUCHES"  :PEN 2
1490 FOR i=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT

1500 LOCATE 15,14:PRINT "Haut   ?
";
1510 GOSUB 1620:J1$=b$
1520 LOCATE 15,16:PRINT "Bas    ?
";
1530 GOSUB 1620:J2$=b$
1540 LOCATE 15,18:PRINT "Gauche ?
";
1550 GOSUB 1620:J3$=b$
1560 LOCATE 15,20:PRINT "Droite ?
";
1570 GOSUB 1620:J4$=b$
1580 LOCATE 15,22:PRINT "Repetitio
n ?  ";
1590 GOSUB 1620:J5$=b$
1600 FOR i=8 TO 24:LOCATE 1,i:PRIN
T "
                    ":NEXT
1610 GOTO 1220
1620 REM --- Valeur des touches --
---
1630 b$=INKEY$:IF b$<>"" THEN PRIN
T b$ ELSE 1620
1640 SOUND 1,2056,10,7
1650 RETURN
1660 REM ****** JEU A 2 JOUEURS **
*****
1670 jb=2
1680 FOR i=8 TO 24:LOCATE 1,i:PRIN
T "
                    ":NEXT
1690 LOCATE 9,11: PEN 3:PRINT "JEU
 A DEUX JOUEURS":PEN 2
1700 FOR i=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT

1710 LOCATE 1,13:INPUT "Joueur 1 "
;nm1$
1720 LOCATE 1,15:INPUT "Joueur 2 "
;nm2$
1730 LOCATE 1,17:PRINT "Qui commen
ce ? :"
1740 LOCATE 1,19:PRINT " 1 - ";nm1
$
1750 LOCATE 1,20:PRINT " 2 - ";nm2
$
1760 LOCATE 1,21:INPUT " 3 - Au ha
zard  ";nx
1770 IF nx=1 THEN jj$(1)=LEFT$(nm1
$,6):jj$(2)=LEFT$(nm2$,6):GOTO 181
0
1780 IF nx=2 THEN jj$(1)=LEFT$(nm2
$,6):jj$(2)=LEFT$(nm1$,6):GOTO 181
0
1790 IF nx=3 THEN jm=RND*10:IF jm<
5 THEN nx=1:GOTO 1770 ELSE nx=2:GO
TO 1780
1800 GOTO 1730
1810 jj$(3)=jj$(1):tr=1:LOCATE 1,2
3:PEN 3:PRINT "C'est ";jj$(1);" qu
i commence."
1820 FOR i=1 TO 3000:NEXT
1830 GOTO 1890
1840 REM ******* JEU 1 JOUEUR ****
*****
1850 jb=1
1860 REM ******* DEBUT DU JEU ****
*****
1870 REM
1880 REM ******* TRACE DU JEU ****
*****
1890 MODE 0
1900 RANDOMIZE TIME
1910 INK 4,16:INK 5,11
1920 SYMBOL 200,206,238,168,168,17
2,236,200,168
1930 SYMBOL 201,68,238,170,138,138
,138,138,170
1940 SYMBOL 202,204,238,170,170,17
0,234,202,170
1950 SYMBOL 203,174,174,0,0,255,25
5,0,0
1960 SYMBOL 204,238,68,0,0,255,255
,0,0
1970 SYMBOL 205,174,172,0,0,254,25
4,0,0
1980 SYMBOL 206,2,7,5,4,6,3,1,5
1990 SYMBOL 207,34,119,85,69,69,69
,69,85
2000 SYMBOL 208,103,119,84,84,86,1
18,100,84
2010 SYMBOL 209,7,2,0,0,7,7,0,0
2020 SYMBOL 210,119,34,0,0,255,255
,0,0
2030 SYMBOL 211,87,87,0,0,255,255,
0,0
2040 SYMBOL 221,255,255,128,128,12
8,128,143,143
2050 SYMBOL 222,255,255,1,1,1,1,97
,97
2060 SYMBOL 223,143,143,140,140,14
0,191,191,191
2070 SYMBOL 225,97,97,97,97,97,253
,253,253
2080 SYMBOL 226,191,140,140,140,14
0,140,140,140
2090 SYMBOL 227,253,97,97,97,97,97
,121,121
2100 SYMBOL 228,140,140,128,128,12
8,128,255,255
2110 SYMBOL 229,121,121,1,1,1,1,25
5,255
2120 SYMBOL 244,0,1,1,3,3,7,7,15
2130 SYMBOL 245,0,128,128,192,192,
224,224,240
2140 SYMBOL 246,15,7,7,3,3,1,1,0
2150 SYMBOL 247,240,224,224,192,19
2,128,128,0
2160 SYMBOL 248,15,31,31,63,63,127
,127,255
2170 SYMBOL 249,240,248,248,252,25
2,254,254,255
2180 SYMBOL 250,255,127,127,63,63,
31,31,15
2190 SYMBOL 251,255,254,254,252,25
2,248,248,240
2200 SYMBOL 252,255,126,126,60,60,
24,24,0
2210 SYMBOL 253,0,24,24,60,60,126,
126,255
2220 INK 10,26:INK 11,24:INK 12,17

:INK 13,6
2230 RESTORE 3740
2240 FOR dq=1 TO 7
2250 READ dar,db,dt
2260 LOCATE dt,dq:PEN 10:PRINT CHR
$(dar+240);STRING$(db,CHR$(143));C
HR$(dar+241)
2270 IF dq>3 THEN dar=dar-4
2280 LOCATE dt,25-dq:PEN 11:PRINT
CHR$(dar+242);STRING$(db,CHR$(143)
);CHR$(dar+243)
2290 NEXT dq
2300 LOCATE 9,8:PEN 10:PRINT CHR$(
252):LOCATE 12,8:PRINT CHR$(252)
2310 LOCATE 9,17:PEN 11:PRINT CHR$
(253):LOCATE 12,17:PRINT CHR$(253)

2320 FOR dv=6 TO 15 STEP 9
2330 IF dv=6 THEN PEN 12 ELSE PEN
13
2340 LOCATE dv,5:PRINT CHR$(253)
2350 LOCATE dv,20:PRINT CHR$(252)
2360 LOCATE dv-1,6:PRINT CHR$(244)
;CHR$(143);CHR$(245)
2370 LOCATE dv-1,19:PRINT CHR$(246
);CHR$(143);CHR$(247)
2380 LOCATE dv-1,7:PRINT CHR$(248)
;CHR$(143);CHR$(249)
2390 LOCATE dv-1,18:PRINT CHR$(250
);CHR$(143);CHR$(251)
2400 NEXT dv
2410 FOR dq=8 TO 17
2420 READ dar2
2430 PEN 12:LOCATE 5,dq:PRINT STR
ING$(3,CHR$(143))
2440 LOCATE 8,dq:PRINT CHR$(dar2)
2450 PEN 13:LOCATE 14,dq:PRINT ST
RING$(3,CHR$(143))
2460 IF dar2=133 THEN dar2=139
2470 LOCATE 13,dq:PRINT CHR$(dar2
-1)
2480 NEXT dq
2490 za=10:zb=11:GOSUB 3220
2500 LOCATE 15,25:PEN 3:PRINT "ENT
ER"
2510 IF jb=2 THEN LOCATE 1,23:PEN
3:PRINT jj$(tr):LOCATE 1,25:PEN 2:
PRINT "A vous"
2520 pp1$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$
(202)
2530 pp2$=CHR$(203)+CHR$(204)+CHR$
(205)
2540 pp3$=CHR$(206)+CHR$(207)+CHR$
(208)
2550 pp4$=CHR$(209)+CHR$(210)+CHR$
(211)
2560 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT pp1$:L
OCATE 1,2:PRINT pp2$
2570 LOCATE 18,1:PEN 2:PRINT pp3$:
LOCATE 18,2:PRINT pp4$
2580 LOCATE 1,4:PRINT USING"###";s
t
2590 FOR i=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT

2600 ttt=0
2610 RESTORE 1110
2620 ttt=ttt+1:IF ttt>500 THEN REA
D m:SOUND 1,m,20,5 :SOUND 2,m*2,20
,3:SOUND 4,m/2,20,5
2630 IF INKEY(18)<>-1 THEN 2650
2640 mu=mu+1:IF mu=45 THEN mu=0:GO
TO 2610 ELSE 2620
2650 hw=1:hj=1:jr=1
2660 LOCATE 15,25:PRINT "     "
2670 FOR i=1 TO 1500:NEXT
2680 tt=3:FOR i=1 TO 100:ha(i)=0:N
EXT
2690 PEN 0:GOSUB 3270
2700 REM
2710 tp=50-INT(10*LOG(hw))
2720 IF jr=1 THEN INK 0,11:BORDER
11 ELSE INK 0,16:BORDER 16
2730 LOCATE 1,23:PRINT "     ":PE
N 3:LOCATE 1,23:IF jb=2 AND jr=1 T
HEN PRINT jj$(tr) ELSE IF jb=2 THE

N PRINT jj$(tr+1)
2740 IF jr=1 AND jb=1 THEN ha(hw)=
INT(RND*4)+1:LOCATE 1,25:PRINT "Ec
outez":GOSUB 3140
2750 IF jb=1 THEN jr=2
2760 PEN 1:LOCATE 1,25:PRINT "A vo
us "
2770 IF jr=1 THEN INK 0,11:BORDER
11 ELSE INK 0,16:BORDER 16
2780 tt=hw+2:LOCATE 9,12:PEN 2:PRI
NT USING "###";tt
2790 FOR hj=1 TO hw
2800 EVERY 50,1 GOSUB 3070
2810 FOR u=1 TO 10:c$=INKEY$:NEXT
2820 hh$=INKEY$: IF tt<1 THEN 3310
 ELSE IF hh$="" THEN 2820
2830 note=0
2840 IF hh$=J1$ THEN note=1:GOTO 2
900
2850 IF hh$=J2$ THEN note=2:GOTO 2
900
2860 IF hh$=J3$ THEN note=3:GOTO 2
900
2870 IF hh$=J4$ THEN note=4:GOTO 2
900
2880 IF hh$=J5$ THEN GOSUB 3140
2890 GOTO 2820
2900 IF ha(hj)=0 THEN ha(hj)=note
2910 IF note<>ha(hj) THEN 3310
2920 ON ha(hj) GOSUB 2990,3010,303
0,3050
2930 NEXT hj
2940 PEN 2
2950 IF jr=1 THEN jr=2 ELSE jr=1
2960 sc=hw*10:LOCATE 18,4:PRINT US
ING"###";sc
2970 FOR del=1 TO 1000:NEXT
2980 hw=hw+1:GOTO 2700
2990 REM ***** LES NOTES *********
*****
3000 za=10:zb=2:GOSUB 3220:SOUND 1
,349,tp,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
10:GOSUB 3270:RETURN
3010 REM
3020 za=10:zb=20:GOSUB 3220:SOUND
1,440,tp,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
 11:GOSUB 3270:RETURN
3030 REM
3040 za=6:zb=11:GOSUB 3220:SOUND 1
,587,tp,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
12:GOSUB 3270:RETURN
3050 REM
3060 za=14:zb=11:GOSUB 3220:SOUND
1,659,tp,7:FOR i=1 TO 300:NEXT:PEN
 13:GOSUB 3270:RETURN
3070 REM ***** HORLOGE ***********
*****
3080 IF jr=1 AND jb=1 THEN LOCATE
9,12:PRINT "   ":GOTO 3130
3090 tt=tt-1
3100 SOUND 1,284,5,7
3110 PEN 2
3120 LOCATE 9,12:PRINT USING "###"
;tt
3130 RETURN
3140 REM ****** REPETITION *******
*****
3150 FOR ji=1 TO hw
3160 ON ha(ji) GOSUB 2990,3010,303
0,3050
3170 FOR yy=1 TO 400:NEXT
3180 NEXT ji
3190 PEN 2
3200 RETURN
3210 REM ******* NOTE JOUEE ******
*****
3220 DI:PEN 1:LOCATE za,zb:PRINT C
HR$(221);CHR$(222)
3230 LOCATE za,zb+1:PRINT CHR$(223
);CHR$(225)
3240 LOCATE za,zb+2:PRINT CHR$(226
);CHR$(227)
3250 LOCATE za,zb+3:PRINT CHR$(228
);CHR$(229)
3260 EI:RETURN
3270 REM ******* EFFACEMENT ******
*****
3280 DI:FOR zc=0 TO 3:LOCATE za,zb
+zc:PRINT CHR$(143);CHR$(143):NEXT
 zc :EI
3290 PEN 2
3300 RETURN
3310 REM ********* PERDU *********
*****
3320 tt=0
3330 SOUND 1,100,200,6,2,1
3340 LOCATE 9,12:PRINT REMAIN(1)
3350 IF sc>st THEN st=sc
3360 FOR gf=1 TO 25:LOCATE 1,gf:PR
INT "     ":NEXT
3370 LOCATE 9,12:PRINT "   "
3380 LOCATE 1,25:PRINT "       "

3390 LOCATE 1,23:PRINT "       "
3400 OUT &BC00,13
3410 FOR ghj=1 TO 8
3420 OUT &BD00,ghj
3430 FOR tepo=1 TO 40:NEXT tepo:NE
XT ghj
3440 FOR i=1 TO 1500:NEXT:GOSUB 31
50
3450 IF jb=1 GOTO 3560
3460 IF jr=2 THEN sc(tr)=sc ELSE s
c(tr+1)=sc
3470 IF sc(1)>sc1 THEN sc1=sc(1)
3480 IF sc(3)>sc1 THEN sc1=sc(3)
3490 IF sc(2)>sc2 THEN sc2=sc(2)
3500 IF sc2>sc1 THEN sc12=9 :sc11=
11 ELSE sc11=9:sc12=11
3510 PEN 1
3520 LOCATE 18,sc11:PRINT LEFT$(JJ
$(1),3)
3530 LOCATE 2,sc11+1:PRINT USING"#
##";sc1
3540 LOCATE 18,sc12:PRINT LEFT$(JJ
$(2),3)
3550 LOCATE 2,sc12+1:PRINT USING"#
##";sc2
3560 PEN 1
3570 LOCATE 2,2:PRINT pp1$
3580 LOCATE 2,3:PRINT pp2$
3590 PEN 3:LOCATE 2,5:PRINT USING"
###";st
3600 PEN 2:LOCATE 1,16:PRINT "UNE"
3610 LOCATE 19,17:PRINT "AU"
3620 LOCATE 1,18:PRINT "TRE"
3630 LOCATE 1,20:PEN 3:PRINT "O/N"
3640 za=3:zb=22:GOSUB 3220
3650 ttt=0
3660 IF tr=1 THEN tr=2 ELSE tr=1

3670 RESTORE 1110
3680 IF INKEY(34)<>-1 THEN 1890
3690 IF INKEY(46)<>-1 THEN MODE 1:
sc1=0:sc2=0:sc(1)=0:sc(2)=0:sc(3)=
0:GOTO 1120
3700 ttt=ttt+1:IF ttt>500 THEN REA
D m:SOUND 1,m,20,5 :SOUND 2,m*2,20
,3:SOUND 4,m/2,20,5
3710 mu=mu+1:IF mu=45 THEN mu=0:GO
TO 3670 ELSE 3680
3720 MODE 1:PEN 1:END
3730 REM
3740 DATA 8,4,8,4,6,7,8,6,7,10,6,7
,6,6,7,10,4,8,6,4,8,245,249,251,13
3,133,133,133,249,251,247
3750 REM ***** regles du jeu *****
****
3760 r$(1)="              REGLES DU
JEU"
3770 r$(2)=" "
3780 r$(3)="   Le but du jeu consi
ste a reproduire"
3790 r$(4)="une serie sonore de pl
us en plus longue"
3800 r$(5)="composee de quatre not
es differentes,"
3810 r$(6)="qui sont associees a u
ne couleur."
3820 r$(7)=" "
3830 r$(8)="  VERSION 1 JOUEUR  :
La serie de notes"
3840 r$(9)="est generee par l'ordi
nateur."
3850 r$(10)=" "
3860 r$(11)="  VERSION 2 JOUEURS :
 Les adversaires "
3870 r$(12)="augmentent la serie d
'une note a chaque"
3880 r$(13)="fois."
3890 r$(14)= " "
3900 r$(15)="En cours de jeu, pour
 faire repeter la"
3910 r$(16)="derniere sequence, ta
pez COPY "
3920 FOR ri=7 TO 25:LOCATE 1,ri:PR
INT "
                    ":NEXT
3930 FOR ry=1 TO 16
3940 IF ry=1 THEN PEN 3 ELSE PEN 2
3950 IF ry=2 OR ry=7 OR ry=10 OR r
y=14  THEN 3970
3960 LOCATE 1,ry+8:PRINT r$(ry):SO
UND 1,100,20,7,0,1:FOR i=1 TO 500:
NEXT
3970 NEXT ry
3980 FOR i=1 TO 10000:IF INKEY(18)
=0 THEN i=10000 ELSE NEXT
3990 FOR ri=7 TO 25:LOCATE 1,ri:PR
INT "
                    ":NEXT
4000 GOTO 1220
```

LES DIEUX DU STADE D'INFOGRAMES

pour tous les Thomson

Cette fois-ci, ils avaient gagné. Le tétrathlon devenait enfin une épreuve reconnue des jeux olympiques. Marcel Durand-Bogdanovitch allait pouvoir, devant son public, montrer de quoi il était capable. Fidèle à son objectif, il se devrait de remporter cette nouvelle discipline s'il voulait ne pas mourir de honte. La rencontre allait se situer à un niveau à nul autre pareil : le fils spirituel de Carl Lewis (Le champion des années 80) Jove McEnzie lui poserait sans doute plus de problèmes que son homologue russe Mikhaïl Restonoff.

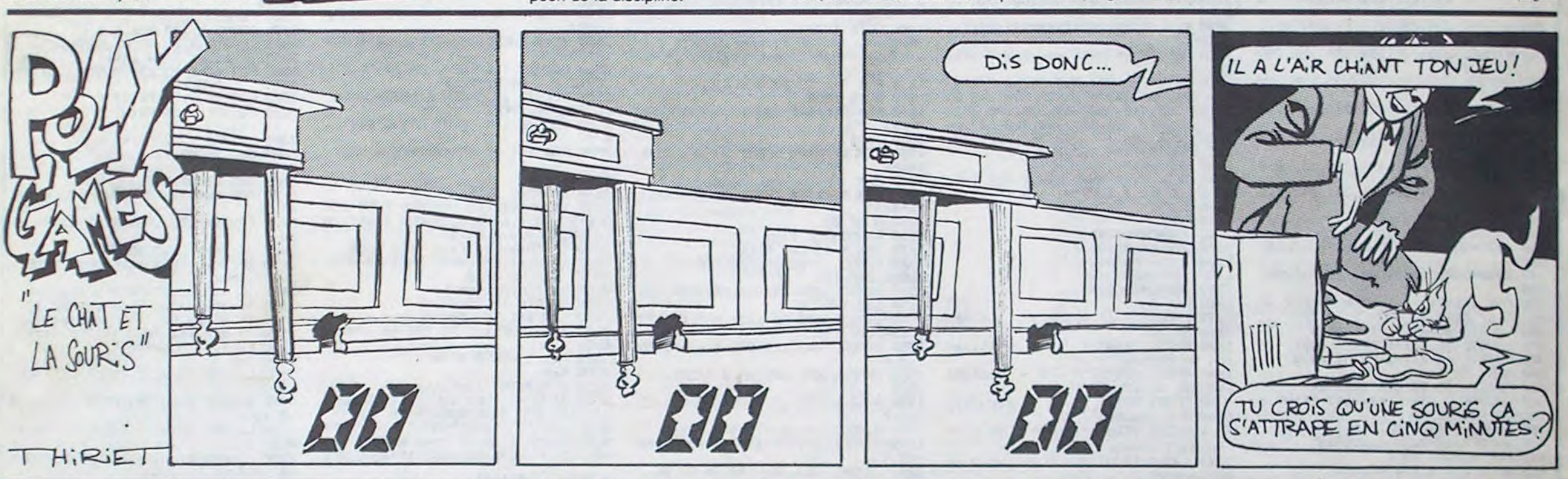
Jour J. Les jeux ont débuté dans une ambiance de liesse extraordinaire. Paris est envahi par les athlètes les plus divers, la cacophonie émanant de la masse rappellerait la tour de Babel à plus d'un grincheux. Les échauffements viennent de débuter dans une frénésie indescriptible. La vingtaine d'athlètes annoncés pour le tétrathlon s'auscultent du regard, se jaugent... Le travail psychologique bat son plein, les entraîneurs insufflent les derniers conseils à leurs poulains. Marcel Durand-Bogdanovitch pénètre sur la piste en compagnie de Ron Makossa, qui sera son adversaire pour le 100 mètres plat. La foule suspend son souffle à l'annonce du départ imminent. La tension monte... Les coureurs s'élancent... Marcel prend un excellent départ, une foulée, deux foulées d'avance, c'est extraordinaire ! Nous n'avions pas vu ça depuis Jazy !Il remporte haut la main ce premier duel avec une confortable avance. A lui le record européen de la discipline.

Miracle ! Aucun des autres concurrents n'a réussi à battre le temps établi par notre champion national. Nous voici au seuil de la seconde épreuve : le saut en hauteur. Marcel tente 2,32 mètres. Sa course d'élan est parfaite. Il saute... et passe ! Fantastique ! Le record de France est pulvérisé ! Décidément nous assistons à un festival de performances de la part de notre héros du jour. Il remet en jeu immédiatement son résultat. La barre vient d'être montée à 2,36 mètres. Le record d'Europe n'a qu'à bien se tenir. Il se concentre... Vas-y Marcel ! Une petite hésitation avant de franchir l'obstacle. Sa jambe a heurté la barre, elle oscille... Elle n'est pas tombee. C'est fabuleux, unique. De mémoire de journaliste sportif, nous n'avons jamais vu pareille démonstration de la part d'un athlète français. Cocoricoooooo ! Plus rien ne peut désormais empêcher Marcel Durand-Bogdanovitch de remporter la médaille d'or. Après deux épreuves son avance est suffisante pour qu'il s'impose sans problème dans les deux dernières disciplines : le 400 mètres plat et le saut en longueur.

Le choix pour le moins sans originalité du thème de ce logiciel, quatre épreuves classiques de toute compétition d'athlétisme pourrait, à priori, freiner votre enthousiasme. Heureusement la qualité remarquable de la réalisation, grâce à des choix osés de la part des programmeurs, sauve de toute critique négative ce produit. Les coureurs sont représentés sous la forme "fil de fer" pour alléger la programmation de l'animation qui gagne ainsi en réalisme. Le public soulève l'enthousiasme par son agitation de bon aloi. Vous remuerez dans la joie votre manette, à l'assaut des records mondiaux des différentes disciplines. Une réussite rarement égalée sur ce micro généralement délaissé par les programmeurs de talent.

menu

AMSTRAD	Garfunkel
Roger ROSEC	page 23
APPLE	Jeep 123
Didier POGLIO	page 20
CANON X07	Calculatrice
Maurice LAMEYSE	page 7
CBM 64	Commotron
Olivier ZIMMER	page 5
EXL 100	Nocturnes
FX 702 P	FX Froggy
Christophe BREUIL	page 18
HECTOR	Riton le mineur
Patrick CHERVET	page 2
MSX	Jack mine
Laurence DOREAU	page 21
ORIC	Tommy
Emmanuel DOREAU	page 6
SPECTRUM	Enquête
Pascal GICQUIAU	page 19
TI 99/4A (be)	Plongeon
Laurent SIMON	page 4
TI 99/4A (bs)	Course de la montre
Sylvain AMOUR	page 21
TO 7 70	Tofile
J.C. BUCAILLE	page 18
VIC 20	Meurtre au manoir
Patrick DEBEAUMARCHE	page 3
ZX 81	Poker 2000
Frédéric BERNARD	page 2



la Règle à Calcul

128 K SOUS LES DOIGTS

DOCUMENTATION TECHNIQUE

CPC 6 128 (DISQUETTE INTÉGRÉE) :

Microprocesseur Z80A & 4 Mhz, controleur d'écran 6845, processeur sonore AY-38912 3 voies 8 octaves, INTEL 8255 processeur entrée/sortie, RAM 128 K, ROM 32K basic et système d'exploitation

Affichage	MODE 0	MODE 1	MODE 2
	160 x 100, 20 colonnes	320 x 200, 40 colonnes	640 x 200, 80 colonnes
	16 couleurs parmi 27	4 couleurs parmi 27	2 couleurs parmi 27

Clavier QWERTY 76 touches avec pavé numérique et touches d'édition.
Editeur plein écran.

Lecteur de disquettes intégré format 3" HITACHI, capacité de 178 Ko formaté, CP/M D.O.S, utilitaires et logo fournis

Sorties externes :

- PCB expansion multiple (bus Z80 intégral)
- Sortie parallèle norme CENTRONICS GLP
- Sortie controleur pour le second lecteur de disquettes
- Prise poignée de jeux
- Sortie sonore stéréo
- Sortie R.V.B pour moniteur et PERITELEVISION
- Entrée 5v et 12v
- Entrée lecteur de K7 standard

EXTENSIONS :

Extension de ROM jusqu'à 640 Ko, (extensions ROM non dispo)
Extension second lecteur de disquettes, Imprimante, JOYSTICK, lecteur de cassettes...

- CPC 6128 . couleur (U.C + écran) ..... 5.990 F
- CPC 6128 . Monochrome (UC + écran) ..... 4.490 F

TOUTE LA GAMME AMSTRAD EN DEMONSTRATION PERMANENTE

UNITÉ CENTRALE AMSTRAD — TARIFS AU 1/9/85

CPC 664 COULEUR (uc + écran)	5290,00
CPC 664 MONOCHROME (uc + écran)	3790,00
CPC 464 COULEUR (uc + écran)	3990,00
CPC 464 MONOCHROME (uc + écran)	2690,00
LECTEUR DE DISQUETTES AVEC CONTROLEUR (pour 464)	1990,00
IMPRIMANTE AMSTRAD DMP1	2490,00
CABLE IMPRIMANTE CENTRONICS	175,00
ADAPTATEUR PERITEL POUR 464 MONOCHROME	390,00
CORDON MAGNETOCASSETTE POUR 664	175,00
MAGNETOCASSETTE AVEC CORDON POUR 664	390,00
POIGNÉE DE JEU AMSTRAD	149,00
DISQUETTE VIERGE 3" AMSTRAD	PU 70,00
	PAR 10 667,00

LIBRAIRIE :

FIRMWARE (rom désassemblée)	245,00
DDI 1 FIRMWARE (rom disk désassemblée)	245,00
BIBLE DU PROGRAMMEUR AMSTRAD	249,00
MENSUEL CPC	18,00

LOGICIELS UTILITAIRES :

AMSWORD (traitement de textes)	245,00
AMSCALC (tableur électronique)	245,00
EASY FILE (gestion de fichier multicritères)	245,00
EASY CALC (tableur électronique)	245,00
EASY BANK (compte bancaire)	245,00
EASY GRAPH (utilitaire graphique camembert, colonnes)	245,00
EASY REPORT (permet d'échanger les données entre 2 programmes "EASY")	245,00
EASY FILE DISK (sur disquette)	* 375,00
EASY BANK DISK (sur disquette)	* 375,00
EASY CALC DISK (sur disquette)	* 375,00
EASY GRAPH DISK (sur disquette)	* 375,00
DEVPAC ASSEMBLEUR DESASSEMBLEUR	290,00
AMS ASM MACRO-ASSEMBLEUR	295,00
AMS ASM MACRO-ASSEMBLEUR (sur disquette)	* 345,00
HISOFT PASCAL	390,00
KUMA FORTH	390,00
ZEN (assembleur désassembleur)	245,00

LOGICIELS DE JEU :

MANIC MINER	99,00	DECATHLON (David TH)	120,00
FIGHTER PILOT (sim vol 3D graf)	120,00	JET SET WILLY	120,00
MUSIC COMPOSER	120,00	BRIDGE	120,00
ALIEN 8 (aventure graphique)	150,00	JOYAUX DE BABYLONE (aventure)	120,00
GREMLINS	150,00	DEFEND OR DIE (defender)	120,00
GHOSTBUSTERS	150,00	MISTERE DE KIKEKANKOI (aventure)	150,00
KNIGHT LORE (aventure en 3D)	150,00	BEACH HEAD (wargame graphique)	150,00
MASTER CHESS	150,00	SORCERY	150,00
ROCKY HORROR SHOW	150,00	BATAILLE DE MIDWAY	150,00
PINBALL COBRA	150,00	MACADAM BUMPER (flipper modulaire)	180,00
RALLY II (course de voitures)	180,00	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	150,00

LOGICIELS DE JEU EN DISQUETTE :

FIGHTER PILOT	* 245,00	SPANNER MAN	* 200,00
ELECTRO FREDDY	* 200,00	CENTRE COURT TENNIS	* 200,00
HUNCHBACK	* 200,00	LE VOYAGE FANTASTIQUE	* 200,00

Tous les logiciels sont vendus en cassette sauf s'ils sont notés* auquel cas il s'agit de disquette.

BON DE COMMANDE TARIFS SEPTEMBRE 1985

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

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

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours