M-1815-99-30 F.

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

N° 99

Le 1er hebdo qui en a marre de faire la une sur Amstrad

10 F

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

PLOP ! UN NOUVEL AMSTRAD

Monsieur Amstrad est un chaud lapin: Madame Amstrad vient encore de mettre bas.

ENCORE ???

Ca devient presque routinier, la sortie hebdomadaire d'un nouvel Amstrad. Comme d'habitude, celui-ci est encore mieux et encore moins cher que ses prédécesseurs. Comme eux, il ouvre une brèche dans le monde informatique.
Pourtant, celui-ci n'est pas comme les autres. Ce n'est pas qu'un ordinateur. Ce n'est pas non plus qu'une machine à traitement de textes. Il a des icônes, mais pas de souris, une résolution d'enfer mais rien pour le graphisme...

Y A UN NOM

Il s'appelle le PCW 8256. PCW, c'est Personal Computer Wordprocessor (Ordinateur Personnel à Traitement de textes), 8 c'est la génération et 256, c'est bien sûr la capacité mémoire. Exercice : que veut dire VGC 10512 ?

Y A UN CLAVIER

82 touches sont langoureusement allongées sur un boîtier plastique de forme parallélépipédique. Le tout constitue un clavier en bonne et due forme, avec cependant quelques exceptions : on cherche en vain une touche "control", alors que certaines semblent ésotériques : extra, alt, + , -, can, cut, copy, paste... Ces dernières sont dédiées uniquement (pour l'instant) au traitement de textes, sur lequel nous allons revenir.
Le clavier est en azerty (que voilà un mot agréable à taper ! Essayez !) avec tous les accents souhaitables. Bonne chose.

Y A UN ECRAN

L'écran permet un affichage de 90 caractères par 32 lignes. Norme étrange, mais le calcul est simple : en poussant jusqu'au bout la résolution du moniteur, on gagne 44% d'affichage. Il existe un jeu de caractères graphiques, ainsi qu'un de caractères inversés.
Sur le côté droit de cet écran se trouve le lecteur de disquettes. Encore une fois, c'est un trois pouces. Parenthèse à ce propos : nous avons dit la semaine dernière qu'il n'y avait plus de disquettes vierges en Europe. C'était sans compter les 10.000 unités que vient d'importer Amstrad. Si vous en manquez, vous savez qui vous devez aller emmerder. Trois pouces donc, 180 Ko par face en format données et compatible CP/M Plus.
Fidèle à la tradition, le moniteur (à noter qu'il n'existe qu'une version monochrome) alimente le clavier, l'unité centrale qui se trouve... dans le moniteur et l'imprimante.

Y A UNE IMPRIMANTE

Ah, voilà une innovation. Cette fois, en plus du moniteur et du lecteur de disquettes, on rajoute une imprimante dans le paquet-cadeau. Et pas une copie de Seikosha, attention ! Une Amstrad, une vraie, à 90 caractères par seconde quand elle va vite et 20 c/s quand elle fait beau ! Elle fonctionne par traction et par friction, ce qui permet d'utiliser aussi bien du papier listing ou du beau papier à lettres monogrammé. Elle écrit en normal, en joli, en superbe, en très beau, en italiques, en super-italiques, en gras, en super-gras, en petit, en tout petit et en des tas d'autres caractères encore, parmi lesquels l'hyper-petit et le supra-infra petit. Regardez l'illustration, vous comprendrez.

Y A UN TRAITEMENT DE TEXTES

Il était en sueur. L'ambiance qui régnait dans cette salle immense, aseptisée lui provoquait des frissons désagréables. Devant lui, à la chaire, des types en blouse blanche s'agitaient. Ils répondaient aux questions qui fusaient du public.
Lui savait qu'il n'aurait qu'une réflexion à faire; cela faisait partie du Plan. Les types devant venaient d'aborder le traitement de textes. Ca allait être à lui.
Un spectateur se leva. "Pouvez-vous nous parler du traitement de textes ?"
Il frissonna. Il vit toute la scène comme au ralenti.
"Bien sûr, ce..."
C'était bientôt à lui. Il devait dire "Mais si le traitement de textes est *intégré*, cela interdit les évolutions ultérieures !" d'un ton indigné. C'était le Plan. "traitement..."
Mais si le traitement de textes... Ne pas rater le moment.
"De..."
La sueur dégoulinait sur son front. Est intégré, cela interdit...
"Textes..."
Le visage de celui qui parlait se déformait petit à petit. Les évolutions ultérieures. Bientôt.
"N'est pas intégré !"
Il bondit : "Comment ça, pas intégré ???"
Car en effet, le traitement de textes n'était pas intégré. C'était la fin du Plan.
Car, comprenez-vous, un logiciel intégré est par essence destiné à être dépassé rapidement. C'est la raison pour laquelle Atari a décidé de ne pas fournir de Gem ni de basic en Rom, et c'est cette même raison qui a décidé les gens d'Amstrad à ne rien mettre en Rom non plus, ni le traitement de textes, ni le CP/M, ni le basic. Tout est donc sur disquette. Ainsi il suffit, lorsqu'une nouvelle version apparait, de recopier la nouvelle version sur l'ancienne et le tour est joué. Bon calcul.
Attention ! Désormais, "traitement de textes" sera noté "tt" pour éviter les répétitions trop lourdes (je ne suis plus payé au mot, mais à l'article).
Sur les 256 Ko disponibles, 112 sont utilisés comme disque virtuel. C'est-à dire qu'au lieu d'aller chercher des informations ou des sous-programmes sur le disque, le tt se sert de la Ram comme moyen de stockage temporaire. D'où gain de temps colossal. Autre avantage : cette espace mémoire permet simultanément de travailler sur un document et d'en imprimer un autre, par exemple. Voilà qui est bien agréable.

Y A UN BASIC

Alors là, je me permets d'être singulièrement étonné. Car ce basic n'est pas compatible avec les basics des CPC 464, 664 et 6128. Voilà

Suite page 18

ORIC : TOUVA, TOUVA, TOUVABIEN !

DEBOUT LES MORTS

Mais que se passe-t-il ? Euréka informatique serait-il en train de gagner son pari de remettre Oric à flots ? Il va ruiner les bookmakers : tout le monde le donnait perdant !

PAS DE NOUVEAU, MAIS QUEL ANCIEN !

Pour l'instant, pas de nouveauté dans la gamme, mais ça ne saurait tarder, vous verrez plus loin. Mais l'Oric Atmos tel que nous le connaissions n'est plus. Désormais, il est équipé d'un petit bout de transistor en plus qui permet un chargement totalement fiable à partir du magnétophone, d'un morceau de diode qui amplifie convenablement le signal du bus, d'une résistance toute bête qui corrige les errances de l'horloge, d'un machin qui alimente directement la prise péritel, évitant l'emploi d'une alimentation séparée.

AH ! DES AIGUILLES DE DRIVE DANS LES VEINES...

Et le lecteur de disquettes ? Finalement, lequel a été retenu ? Le bon vieux drive Oric qui ne marchait pas.

Suite page 19

CINOCHE-TELOCHE pages 14,15

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10,11

***DEULIGNEURS** les fainéants sont en page 12*

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 12*

CONCOURS PERMANENTS

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

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24

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.

E.D.F

CANON X07

Comment l'émancipation d'une bonne peut faire perdre son caractère routinier au relevé d'un compteur électrique.

Mathias BOLLAERT

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation, les règles et la définition des caractères. Le second, à sauvegarder par CSAVE"EDF", contient le programme principal (environ 14 Ko).
Employé de l'E.D.F, vous devez relever le compteur électrique d'une maison gardée par une bonne plutôt irrascible (d'où le titre : Eviter de Déranger la Femme de ménage). L'ordinateur peut comprendre 75 mots.

Il est possible d'utiliser le pluriel de certains mots. L'ordinateur comprend également quelques insultes, il est préférable de surveiller votre langage. Sachez que cette maison possède un certain pouvoir : lorsque vous rangez un objet en votre possession, celui-ci disparaît de la maison. Donc, si cet objet est indispensable à la réussite de votre mission, vous devez le prendre au bon moment sous peine de ne pouvoir le récupérer par la suite. Le fonctionnement du jeu est le suivant : après l'entrée dans un lieu, appuyez sur une touche pour accéder au mode texte. Entrez alors votre message et attendez la réponse de l'ordinateur pour rentrer un nouvel ordre. Les déplacements s'effectuent selon les points cardinaux, consultez le plan pour savoir où le Nord est situé. Soyez persévérant et examinez soigneusement lieux et objets, certains de ces derniers sont indispensables et bien dissimulés.

VERBES			
ALLER	ETUDIER	LIRE	REMERCIER
ALLUMER	EVITER	MANGER	REPARER
BOIRE	EXAMINER	METTRE	SOULEVER
BOUFFER	FOUILLER	OUVRIR	TIRER
CASSER	FRAPPER	PRENDRE	TUER
CRIER	GRATTER	RAMASSER	VIOLER
DIRE	JETER	RANGER	FERMER
ESSUYER			

NOMS			
ALLUMETTE	CHASSE	LIT	PLAT
ARMOIRE	CLE	LIVRE	PORTE
BONNE	COFFRE	MARTEAU	ROBINET
BOUGIE	DISQUE	MASQUE	TABLE
BOUTEILLE	ETAU	PAPIER	TAPIS
BROSSE	FENETRE	PATIN	TELEVISION
CANAPE	FUSIL	PIED	TIROIR
CHAISE	GRAMOPHONE	PLACARD	TOURNEVIS

DIRECTIONS	ORDRES	PHRASES	ADVERBES
NORD	INVENTAIRE	MERCI	DOUCEMENT
SUD	FIN	AU REVOIR	DISCRETEMENT
EST	PLAN		DELICATEMENT
OUEST	REVOIR		

ERRATUM sur CANON X07
POKE RTL du n° 94/97
Vous vous êtes sans doute rendu compte que les lignes suivantes étaient collées: 770, 970, 980, 1040 et 1160.

LISTING 1

```
0 '      E.D.F.       (Eviter de Der
anger  la Femme de menage)
1 ' Version 1.03        Sur CANON X
-07          16 Ko
3 ' Copyright (c)          1985 by
          Elite 88
5 CLEAR90:CLS
6 FONT$(128)="32,48,248,252,248,48
,32,0":FONT$(129)="0,16,56,84,16,1
6,16,16"
10 FOR I=1 TO 6:READ A$
20 LOCATE 0,0:PRINTA$
30 FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 7:IF PO
INT(J,K) THEN 40 ELSE 50
40 X=10+(I-1)*18+J*3:Y=6+K*3:FOR L
=-1 TO 1:LINE (X-1,Y+L)-(X+1,Y+L):
NEXT
50 NEXTK,J,I:LOCATE 0,0:PRINT " ":
POKE 43,4:CLS
60 DATA E,.,D,.,F,.
1000 INPUT"Desirez-vous le moded'e
mploi ";R$
1010 IF LEFT$(R$,1)="N" THEN 10000
 ELSE CLS
1020 FOR I=1 TO 24:READ A$:FOR J=1
 TO LEN(A$)
1030 PRINT MID$(A$,J,1);:IF MID$(A
$,J,1)<>" " THEN BEEP I/24*48,1
1035 NEXT:POKE 43,4:PRINT:NEXT
1040 DATA "     Vous etes      emp
loye a l'E.D.F,
1050 DATA"et vous devez rele- ver
le compteur      electrique d'une
  propriete
1060 DATA "gardee par une bonnemet
iculeuse,
1070 DATA "colereuse et qui de-tes
te le bruit.
1080 DATA "Mais elle a un pointfai
ble, et c'est a  vous de le trouve
r.
1090 DATA "Le jeu reconnait     env
iron 80 mots,
1100 DATA "et peut comprendre  des
 phrases com-     plexes du type
1110 DATA "'OUVRIR LA PORTE DE L'E
ST'. La structuregenerale est la s
ui-vante :
1120 DATA "VERBE (NOM [COMPL.])Pou
r ceux qui de-   sirent faire des
   phrases
1130 DATA"parfaitement struc- ture
es, il est pos- sible d'ecrire les
  articles.
1140 DATA "Un conseil : restez pol
i avec l'ordina- teur car il saura
it
1150 DATA "le cas echeant, vousrem
ettre a votre    place...
1160 DATA "Les mots speciaux    son
t les suivants : FIN arrete le jeu
1170 DATA "et le reprend a      l'e
ndroit ou il     s'est arrete.
1180 DATA "REVOIR permet de     rev
oir la piece ou  l'on se trouve,
1190 DATA "ce qui est tres im- por
tant, car le jeu ne decrit pas les
   pieces.
1200 DATA "PLAN donne le plan  de
la propriete."
1210 DATA "INVENTAIRE vous      fou
rnit la liste desobjets que vous
   portez.
1220 DATA "Il est possible d'u-til
iser des abrevia-tions :
1230 DATA "I, IN, ... pour      INV
ENTAIRE.
1240 DATA "N, NO, ... pour NORD, .
.."
1250 DATA "Enfin, un dernier   con
seil, n'oubliez  pas que la bonne
1260 DATA "aime le silence,     l'o
rdre, et aussi laproprete.
1270 DATA "B O N N E
  C H A N C E .
10000 CLS:PRINT"Chargement de la
  seconde partie,"
10010 FORI=1TO500:NEXT
10020 PRINT"appuyer sur RETURN  qu
and le magneto estbranche."
10030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1003
0 ELSE IF ASC(A$)<>13 THEN 10030
10188 CLOAD "EDF"
```

LISTING 2

```
2 DATAKIVMWIV,LFEIRI,GFVI,NVGGIV,E
RLOVI,HLFOVEVI,GRIVI,XZHHVI,UVINVI
,QVGVI,ORIV
3 DATAIZMTVI,VERGVI,ULFROOVI,ZOOFN
VI,IZNZHHVI,WRIV,IVKZIVI,IVNVIXRVI
,TIZGGVI
4 DATAZOOVI,UIZKKVI
5 DATAXOV,,YILHHV,,OREIV,,YLFGVROO
V,,WRHJFV,,ZOOFNVGGV,,KOZG,,GLFIMV
ERH
6 DATA,NZIGVZF,,YLFTRV,,NZHJFV,,KZ
KRVI,,ORG,16,XLUUIV,9,TIZNLKSLMV,9
,GZYOV
7 DATA2,ZINLRIV,10,XZMZKV,1,GVOVER
HRLM,1,VGZF,8,KRVWH,16,XSZHHV,11,I
LYRMVG,11
8 DATAYLMMV,16,UVMVGIV,2,KOZXZIW,1
1,KOZXZIW,5,KLIGV,16,GZKRH,1
9 DATAGRILRI,10,XSZRHV,2,UFHRO,2,K
ZGRMH,16,TILHHPVZFH,16,,16
10 DATAE,2,SO,41,S,5,NSE,275,NOES,
346B,O,5,NSEO,4C58,EO,79,E,8,E,B,N
O,5A,N,7
11 CLEAR75:DEFINTC-Y:DEFSTRA-B,R:P
=12:DIMB(P):ZO=RND(0)*1E5
12 B(P)="B":B(9)="234":B(11)="1":B
(2)="6":B(10)="C":B(3)="C":B(8)="7
8
80 CLS:GOSUB500:TI=0:GOTO180
100 Z2=0:PRINTCHR$(128)" ";:LINEIN
PUTA:IFA=""THENCLS:GOTO100
103 N=0:R(N)="":FORI=1TOLEN(A):R(N
+1)="":B=MID$(A,I,1):IFB=" "ORB="'
"THEN105
104 R(N)=R(N)+CHR$(155-ASC(B)):NEX
T:GOTO107
105 IFLEN(R(N))<3OR(LEN(R(N))=3AND
RIGHT$(R(N),1)="H")THENR(N)="":NEX
T
106 N=N+1:IFN<3THENNEXT
107 CLS:IFR(0)<>"ZOOVI"THEN109ELSE
A="":FORI=1TOLEN(R$(1))
108 A=A+CHR$(155-ASC(MID$(R(1),I,1
))):NEXT
109 IFA=LEFT$("NORD",LEN(A))ORA=LE
FT$("SUD",LEN(A))THENI=21:GOSUB650
0:GOTO153
110 IFA=LEFT$("EST",LEN(A))ORA=LEF
T$("OUEST",LEN(A))THENI=21:GOSUB65
00:GOTO153
111 B=R(0)
112 IFB="XLM"ORB="NVIWV"ORLEFT$(B,
3)="KFG"ORLEFT$(B,3)="HZO"THEN116
113 IFB="KVWV"ORLEFT$(B,3)="YRG"OR
LEFT$(B,3)="VMX"ORB="TILHHPVZF"THE
N116ELSE118
116 PRINT"Grossier personnage!":GO
TO400
118 IFTTHENPRINT"Scousez, ye ne co
m- plends pas."
120 IFTTHENT=0:GOTO100
122 IFA=LEFT$("PLAN",LEN(A))THENO=
P:P=15:GOSUB500:P=0:GOTO100
123 IFB="VHHFBVI"THENI=15:F=34:GOT
O147
124 IFB<>"NZMTVI"ANDB<>"YLRIV"ANDB
<>"YLFUUVI"THEN128
126 PRINT"Jamais pendant le   serv
ice.":GOTO100
128 IFB="XIRVI"THEN1005ELSEIFLEFT$
("REVOIR",LEN(A))=ATHEN80
130 IFB="VCZNRMVI"ORB="VGFWRVI"THE
NI=14
132 IFLEFT$("INVENTAIRE",LEN(A))<>
ATHEN138ELSEIFLEN(B(0))>0THEN134
133 PRINT"Vous ne possedez","rien
du tout.":GOTO100
134 PRINT"Vous possedez :"
135 FORI=1TOLEN(B(0)):B="":RESTORE
5:FORJ=1TOVAL("&H"+MID$(B(0),I,1))
+1:READA,D
136 NEXT:FORJ=1TOLEN(A)
137 B=B+CHR$(155-ASC(MID$(A,J,1)))
:NEXT:PRINTB:POKE43,4:NEXT:GOTO100
138 IFLEFT$("FIN",LEN(A))=ATHENSLE
EP:GOTO80
144 RESTORE:FORI=1TO22:READA
146 IFA<>BTHENNEXT:PRINT"Employez
un autre   verbe.":GOTO100ELSEF=34
147 FORK=1TO2:RESTORE5:IFZ2ANDR(K)
<>""THENR(K)=R(K)+"H"
148 FORJ=1TOF:READA,D:IFR(K)=AAND(
D=PORD=OORD=16)THEN151ELSENEXTJ,K
149 IFZ2THENPRINT"Mais, je n'en vo
is  pas !":GOTO180ELSEZ2=1:F=F+1:G
OTO147
151 IFI<>9ANDI<>13ANDP=3ANDC=0THEN
152ELSE153
152 PRINT"Vous marchez sur le pati
n a roulette et tombez.":GOTO390
153 IFI<>21ANDI<>9ANDUTHENPRINT"La
 porte claque.":GOTO390
157 IFI=3THENIFJ=24THENPRINT"Elle
se defend bien.":GOTO400ELSE167
158 IFI=5THENPRINT"Elle vous laiss
e","faire puis se met encolere.":G
OTO400
159 IFI=8ORI=10THEN1005
160 IFI=13ANDJ=33THENC=1:GOTO166
162 IFI=17THENIFR(1)="NVIXRH"THENV
=1:GOTO166ELSEIFR(1)="IVELRIH"THEN
S=1:GOTO166
164 IFI=17THENT=1:B=LEFT$(R(1),LEN
(R(1))-1):GOTO112ELSE168
166 GOSUB7105:GOTO100
167 PRINT"Que voulez-vous direpar
la ?":GOTO100
168 IFI=19THENIFJ=24THENV=1:GOTO16
6ELSE167
170 IFI=16THENI=1
171 IFB="UIZKKVI"THENFORI=1TO2ELSE
174
172 A=LEFT$(R(I),3):IFA="WLF"ORA="
WRH"ORA="WVO"THENQ=1:GOTO166ELSENE
XT:GOTO200
174 ONIGOSUB6000,7000,,8000,,9000,
1000,,2000,,3000,4000,,1500,2500,,
,3500,,4500
176 ONTIGOTO80
180 FORK=1TOLEN(B(0)):IFMID$(B(0),
K,1)="O"ANDV=OANDR(0)<>"KIVMWIV"TH
EN182
181 NEXT:GOTO184
182 PRINT"Et la politesse ?":GOTO4
00
184 IFP=9ANDM=0THEN185ELSE186
185 PRINT"Vous etes alergique a la
 poussiere...","AAATCHOUM !":GOTO3
90
186 IFP<>12ANDP<>7ANDE=0THENPRINT"
Vous salissez le","parquet.":GOTO4
00
188 IFP<>12ANDP<>7ANDZ=0THENE=0:GO
TO186
190 IFTITHEN80ELSE100
200 PRINT"La bonne a horreur  du b
ruit. Soyez plusdiscret.":GOTO400
390 POKE43,4:CLS:P=13:PRINT" quech
","  que","chai ?":GOSUB500:GOTO4
01
400 POKE43,4:CLS
401 P=14:GOSUB500
402 PRINT"Le choc vous a renduamne
sique.":ZA=1:POKE43,4
410 PRINT"Votre chef vous     dema
nde le numero ducompteur."
411 IFZATHEN413ELSELINEINPUTA:Z=VA
L(A)
412 IFZ=INT(ZO)THENPRINT"Vous avez
 reussi !":GOTO450ELSE414
413 POKE43,4:PRINT"Mais vous ne po
uvez pas lui repondre."
414 PRINT"Vous avez echoue...";
450 POKE43,4:CLS:INPUT"Voulez-vous
 a nou-  veau essayer ";A
451 IFLEFT$(A,1)="O"THENRUNELSEEND
500 ONPGOSUB600,602,604,606,608,61
0,612,614,616,618,620,622,624,626,
628
502 GOSUB503:GOTO522
503 READA:IFA="F"THENRETURNELSEIFA
="S"THENREADK,L,F:CIRCLE(K,L),F:GO
TO503
505 IFSGN(VAL(A))<0THENK=ABS(VAL(A
)):READL:LINE-(K,L):GOTO503ELSEIFA
="P"THEN510
506 IFA="R"THEN518
508 IFA="C"THEN520ELSEREADL,F,G:K=
VAL(A):LINE(K,L)-(F,G):GOTO503
510 READK,L,F:FORJ=1TO4:READC$(J):
NEXT:FORI=KTOLSTEPF
512 FORJ=1TO4:IFC$(J)=""THENC(J)=I
ELSEC(J)=VAL(C$(J))
514 NEXT:LINE(C(1),C(2))-(C(3),C(4
)):NEXT:GOTO503
518 READK,L,F,G
519 LINE(K,L)-(K,F+G-K):LINE-(F,G)
:LINE-(F,K+L-F):LINE-(K,L):GOTO503
520 READK,L,F,G:LINE(K,L)-(K,G):LI
NE-(F,G):LINE-(F,L):LINE-(K,L):GOT
O503
522 IFP>12THEN528
523 IFB(P)=""THEN528ELSEFORH=1TOLE
N(B(P)):J=VAL("&H"+MID$(B(P),H,1))
524 ONJGOSUB630,632,634,636,638,64
0,642,644,646,648,650,652
526 GOSUB503:NEXT
528 POKE43,4:CLS:RETURN
600 RESTORE5100:RETURN
602 RESTORE5150:RETURN
604 RESTORE5200:RETURN
606 RESTORE5250:RETURN
608 RESTORE5300:RETURN
610 IFDOTHENPRINT,TAB(7)USING"####
#";ZO:LOCATE8,3:PRINT"EDF";:RESTOR
E5350
611 IFDOTHENRETURNELSERESTORE5390:
RETURN612 RESTORE5400:RETURN
614 RESTORE5450:RETURN
616 RESTORE5500:RETURN
618 RESTORE5550:RETURN
620 RESTORE5600:RETURN
622 RESTORE5650:RETURN
624 RESTORE5700:RETURN
626 RESTORE5750:RETURN
628 PRINTTAB(4)"N",TAB(3)"O E",TAB
(4)"S",TAB(12)CHR$(129);:RESTORE58
00:RETURN
630 RESTORE5810:RETURN
632 RESTORE5820:RETURN
634 RESTORE5830:RETURN
636 RESTORE5840:RETURN
638 RESTORE5850:RETURN
640 RESTORE5860:RETURN
642 RESTORE5870:RETURN
644 RESTORE5880:RETURN
646 RESTORE5890:RETURN
648 RESTORE5900:RETURN
650 RESTORE5910:RETURN
652 RESTORE5920:RETURN
1000 IFJ=22THEN1005ELSEIFJ=29THEN9
000ELSEIF(J<13ORJ>19)ANDJ<>31THEN7
004
1005 PRINT"Le bruit attire la  bon
ne.";:GOTO390
1500 IFJ=13ANDP=10THENPRINT"Il y a
 quelque chose":B(10)=B(10)+"5":RE
TURN
1502 IFP<>3ANDJ=13THEN7004
1504 PRINT"Vous etes bien cu-  rie
ux, et c'est inu-tile ICI.":RETURN
```

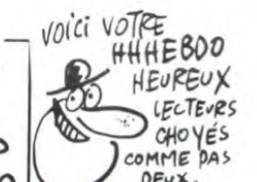
Suite page 6

SUPER BOWLING

COMMODORE 64

A vos boules quilleurs émérites et prenez plaisir à cette version réaliste du jeu de bowling.

Philippe CHASSANY



Mode d'emploi :
Les règles sont incluses.

```
  1 REM**********************
  2 REM*  SUPER BOWLING    *
  3 REM* PAR PHI. CHASSANY *
  4 REM*       POUR       *
  5 REM*  COMMODORE 64    *
  6 REM**********************
  10 CLR
  20 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯"
  30 POKE657,128:POKE53280,12:POKE53
  281,6
  40 PRINT"            - UN INSTANT SV
" P -"
  50 FORL=54272TO54296:POKEL,0:NEXT
  60 V=53248:VO=15
  70 POKEV+21,0
  80 FORU=0TO7:POKE2040+U,248+U:NEXT
  90 FORN=248TO255:FORO=0TO62
  100 READA:POKEN#64+O,A:NEXTO,N
  110 POKEV+23,0:POKEV+29,127
  120 FORI=0TO6:POKEV+39+I,1:NEXT
  130 POKEV+46,0
  140 REM**************
  150 REM* GENERIQUE *
  160 REM**************
  170 PRINT"▯":POKE54296,VO
  180 FORT=1TO30:NEXT
  190 POKEV+21,255
  200 X1=70:Y1=80
  210 X2=98:Y2=Y1
  220 X3=130:Y3=Y1
  230 X4=160:Y4=Y1
  240 X5=189:Y5=Y1
  250 X6=203:Y6=Y1
  260 X7=233:Y7=Y1
  270 X8=161:Y8=220
  280 GOSUB780
  290 FORT=1TO250:NEXT
  300 POKE54277,80:POKE54278,80
  310 POKE54276,33
  320 READHF,BF
  330 IFHF=-1THEN420
  340 POKE54273,HF:POKE54272,BF
  350 CO=INT(RND(TI)*10)+2
  360 FORI=39TO45:POKEV+I,CO:NEXT
  370 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯
"                                  "
  380 FORI=1TO60:NEXT
  390 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯        PRESE
" NTE PAR PH. CHASSANY"
  400 FORI=1TO60:NEXT
  410 GOTO320
  420 FORT=1TO200:NEXT
  430 POKE54276,32
  440 FORI=39TO45:POKEV+I,1:NEXT
  450 FORT=1TO1500:NEXT
  460 VO=8:POKE54296,VO
  470 POKE54277,0:POKE54278,255
  480 POKE54276,129
  490 FORY8=220TO92STEP-3:POKEV+15,Y
  8:POKE54273,5
  500 VO=VO+.16:POKE54296,VO:NEXT
  510 POKE54277,0:POKE54278,200
  520 POKE54276,33:H=55
  530 FORI=1TO17
  540 H=H-3:POKE54273,H
  550 X1=X1-4
  560 X2=X2-5:Y2=Y2-3
  570 X3=X3-4:Y3=Y3-4
  580 X4=X4+.5:Y4=Y4-4
  590 X5=X5-1.5:Y5=Y5-4
  600 X6=X6-1:Y6=Y6-4
  610 Y7=Y7-4
  620 X8=X8-.5:Y8=Y8-4.5
  630 POKEV,X1
  640 POKEV+2,X2:POKEV+3,Y2
  650 POKEV+4,X3:POKEV+5,Y3
  660 POKEV+6,X4:POKEV+7,Y4
  670 POKEV+8,X5:POKEV+9,Y5
  680 POKEV+10,X6:POKEV+11,Y6
  690 POKEV+13,Y7
  700 POKEV+14,X8:POKEV+15,Y8
  710 NEXT
  720 POKEV+21,0
  730 FORT=1TO49:VO=VO-.2:POKE54296,
  VO
  740 POKE54272,25:POKE54273,3:NEXT
  750 POKE54276,32
  760 FORT=1TO2000:NEXT
  770 GOTO900
  780 POKEV,X1:POKEV+1,Y1
  790 POKEV+2,X2:POKEV+3,Y2
  800 POKEV+4,X3:POKEV+5,Y3
  810 POKEV+6,X4:POKEV+7,Y4
  820 POKEV+8,X5:POKEV+9,Y5
  830 POKEV+10,X6:POKEV+11,Y6
  840 POKEV+12,X7:POKEV+13,Y7
  850 POKEV+14,X8:POKEV+15,Y8
  860 RETURN
  870 REM**********************
  880 REM* INITIALISATON JEU *
  890 REM**********************
  900 POKE54296,12
  910 POKE646,4:PRINT"▯▯▯"
  920 PRINT" ▯
"                    ▯"
  930 PRINT" ▯ VOULEZ-VOUS LES INSTR
" UCTIONS (O/N) ? ▯"
  940 PRINT" ▯
"                    ▯"
  950 POKE198,0:POKE204,1
  960 GETA$:IFA$=""THEN960
  970 IFA$="O"THENGOSUB3360:PRINT"▯"
  ::GOSUB3060
  990 PRINT"▯";:POKE646,1
  1000 POKE198,0:POKE207,1
  1010 PRINT"▯▯▯          COMBIEN DE
" JOUEURS"
  1020 PRINT"▯            ( 4 AU MAXI
" MUM )"
  1030 INPUT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯
" ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯";PL
  1040 GOSUB3390:IFPL>4THEN990
  1050 PRINT"▯▯▯";
  1060 FORJ=1TOPL:PRINT"▯ JOUEUR ("J
  ")";
  1070 INPUT" ▯=) VOTRE NOM ";NA$(J)
  1080 IFLEN(NA$(J))>8THEN NA$(J)=LE
  FT$(NA$(J),8)
  1090 GOSUB3400
  1100 NEXT
  1110 POKE198,0:POKE207,1
  1120 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯
```

ENQUETE

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

Pascal GICQUIAU

ERRATUM SUR SPECTRUM

SPECTRUM-PAINT DU N° 94/97

En page 90, la 3ème et dernière colonne de codes abrite une belle erreur de découpe. Voici l'impression correcte de la partie litigieuse:

```
189 223 202 224 050 224 183 223
215 224 123 223 207 224 099 223
129 224 131 223 063 224 135 044
125 092 229 205 005 219 205 107
```

```
013 052 095 050 129 092 252 203
002 134 001 032 023 255 251 218
065 032 065 082 082 069 054 005
072 032 067 032 078 085 013 013
072 067 032 067 072 065 082 032
069 077 069 078 084 005 078 032
078 069 084 064 079 069 065 073
069 013 013 032 069 032 050 053
083 083 073 078 065 079 032 067
069 082 067 076 069 013 013 032
032 032 069 078 067 082 082 069
082 032 050 055 080 073 069 082
013 013 032 070 032 082 069 070
080 076 073 083 083 065 071 069
065 052 032 082 069 067 054 055
076 071 056 069 013 013 032 071
032 071 069 077 077 065 069 065
032 083 065 085 085 065 069 071
085 058 069 013 013 032 073 073
076 073 080 082 069 083 083 073
076 076 065 054 032 054 052 058
```

SPECTRUM

suite du N° 98

```
4095 DATA BIN 01100000
4097 DATA BIN 11000000
4098 DATA BIN 10000000
4099 DATA BIN 00000001
4100 DATA BIN 00000001
4101 DATA BIN 00000000
4102 DATA BIN 00000000
4103 DATA BIN 00000001
4104 DATA BIN 00000001
4105 DATA BIN 00000000
4106 DATA BIN 00000000
4107 DATA BIN 00000000
4108 DATA BIN 10000000
4109 DATA BIN 00000000
4110 DATA BIN 00000000
4111 DATA BIN 10000000
4112 DATA BIN 10000000
4113 DATA BIN 00000000
4114 DATA BIN 00000000
4123 IF v=0 THEN RETURN
4140 PRINT INK 1; PAPER 6; FLASH
1;AT 10,10;"▟▙";AT 11,10;"▜▛"
4150 IF v=1 THEN BEEP .5,30: BE
EP .3,22: GO TO 1000
4160 BEEP .5,30: BEEP .3,22: GO
TO 2000
5000 REM
5001 REM
5002 REM  REGLES DU JEU
5003 REM
5004 REM
5005 PAPER 1: BORDER 1: CLS: PR
INT INK 6;AT 2,10;"
CLUEDO
": PRINT INK 3;AT 5,10;"
"
5010 PRINT INK 6;AT 8,2;"Vous de
vez trouver parmi 21      cartes
les 3 cartes qui sont      cachees
: sachant que ces 3        cartes
contiennent 1 meurtrier    1 arme
et 1 lieu."
5020 PRINT INK 6;AT 14,2;"Le but
 de ce jeu est de poser    des qu
estions aux cinq autres    joueur
s (qui ont eux memes 3     cartes
) pour decouvrir les 3     cartes
 cachees ; tout en se      deplac
ant sur une grille ."
5024 PRINT INK 2; BRIGHT 1;AT 21
,21;"(suite) -->": IF INKEY$=""
THEN GO TO 5024
5025 CLS: PRINT INK 3;AT 2,0;"A
TTENTION:                  -
---------
5026 PRINT INK 4;AT 3,10;"Lorsqu
e l'ordinateur  vous  repond "vou
s avez trouve 1 carte(s)" ce n'
est pas 1 des   cartes cachees m
ais 1 des cartes du joueur inter
roge."
5027 PRINT INK 5;AT 9,0;"N.B: 1
joueur peut avoir 2 ou 3 cartes
du meme type ."
5028 PRINT INK 5;AT 11,1;"ex: jo
ueur 1 : VERANDA , HALL , CORDE
=> 2 lieu et 1 arme .": PRINT I
NK 2;AT 21,29;"-->"
5029 PRINT INK 3;AT 14,2;"C'est
l'ordinateur qui choisit";AT 15,
0;"votre case de depart :-->"; I
NK 6;"▟▙": PRINT INK 6;AT 17,0;
"Si vous etes (par exemple) dans
 la cuisine et que l'ordinateur
 vous demande  "LIEU?"  vous ne
pouvez repondre que =>CUISINE."
 IF INKEY$="" THEN GO TO 5029
5030 CLS: PRINT INK 5;AT 2,0;"L
e nombre de cases que vous fran-
chissez doit etre inferieur ou e
gal au total des DES .": PRINT I
NK 4;AT 6,0;"Vous ne pouvez joue
r que lorsqu'vous etes dans une
 salle .
5031 PRINT INK 3;AT 9,0;"Vous ne
 pouvez pas jouer 2 fois de suit
e dans la meme salle ": PRINT IN
K 6;AT 12,0;"Pour signaler a l'o
rdinateur quevous etes dans une
salle ,placezvous juste derriere
 la porte,  ex:pour la VERANDA
placez vous      en => horiz 5:ve
rt 16 ."
5032 PRINT INK 4;AT 18,0;"Le sig
ne": INK 2;" "#"": INK 4;"indiqu
e les passagessecrets (ex:cuisin
e=>studio)."
5033 PAUSE 400: PAPER 6: PRINT I
NK 2; BRIGHT 1; FLASH 1;AT 0,1;"
mettez-vous en mode:CAPS LOCK"
PAPER 1: PRINT , INK 2; BRIGHT 1
;AT 21,1;"notez le tableau suiva
nt ! -->": IF INKEY$="" THEN GO
TO 5033
5034 CLS: PRINT INK 5;AT 0,3;"▟
▙▟▙▟▙▟
```

GING BALL

Casse sélective pour brute intelligente et raffinée.

Jérôme ACHERITEGUY

AMSTRAD

```
30 GOSUB 10000
40 CLEAR
50 MODE 1 ON BREAK GOSUB 6000 DEFI
NT a-z
55 PEN 2:INK 2,20
60  LOCATE 14,9:PRINT"************
***"
65 LOCATE 14,10 PRINT"**
 **"
70 LOCATE 14,11 PRINT"** Ging-ball
 **"
75 LOCATE 14,12:PRINT"**
 **"
80 LOCATE 14,13 PRINT"************
***"
85 P=0:P1=0
90 ta=1
95 f1=1000
100 INK 0,1:INK 1,1:INK 3,1
105 BORDER 1:PAPER 0
110 SPEED INK 6,6:DEFINT a-z
115 IF ta=6 THEN 7000
120 x=INT(RND*7)*2+13:Y=INT(RND*3)
*2+9
125 z1=x-1:w1=y
130 z2=0:w2=0
135 d=5:f=0
140 t=(INT(RND*1.5)*2+1)*2
145 '********** decor **********
170 PEN 1
175 FOR i=36 TO 2 STEP -2
180 k=i+1
185 LOCATE k,2:PRINT CHR$(233)
190 LOCATE i,3:PRINT CHR$(233)
195 LOCATE k,4:PRINT CHR$(233)
200 LOCATE i,5:PRINT CHR$(233)
205 LOCATE i,17:PRINT CHR$(233)
210 LOCATE k,18:PRINT CHR$(233)
220 LOCATE i,19:PRINT CHR$(233)
230 LOCATE k,20:PRINT CHR$(233)

240 NEXT
250 FOR j=3 TO 19 STEP 2
260 l=j+1
270 LOCATE 2,j:PRINT CHR$(233)
280 LOCATE 3,l:PRINT CHR$(233)
290 LOCATE 4,j:PRINT CHR$(233)
300 LOCATE 37,l:PRINT CHR$(233)
310 LOCATE 38,j:PRINT CHR$(233)
320 LOCATE 36,j:PRINT CHR$(233)
330 NEXT
340  IF ta=1 THEN INK 1,24,1 ELSE
370
350 FOR i=1 TO 2500:NEXT
360 INK 1,1
370 PEN 3
380 FOR i=1 TO 39
390 LOCATE i,1:PRINT CHR$(143)
400 LOCATE i,21:PRINT CHR$(143)
410 NEXT
420 FOR j=2 TO 20
430 LOCATE 1,j:PRINT CHR$(143)
440 LOCATE 39,j:PRINT CHR$(143)
450 NEXT
460 FOR i=21 TO 25
470 LOCATE i,5:PRINT CHR$(143)
480 LOCATE i,17:PRINT CHR$(143)
490 NEXT
500 FOR j=1 TO d
510 LOCATE 21,j:PRINT CHR$(143)
520 LOCATE 21,22-j:PRINT CHR$(143)
530 NEXT
540 FOR j= 10 TO 12
550 LOCATE 8,j:PRINT CHR$(143)
560 NEXT
565 FOR i=1 TO 3
570 LOCATE 30+i,11:PRINT CHR$(143)
580 LOCATE 6+i,11:PRINT CHR$(143)
590 NEXT
600 FOR i=9 TO 13
610 LOCATE 14,i:PRINT "
    "
620 NEXT
630 LOCATE x,y:PRINT CHR$(207)
640 LOCATE 1,23:PRINT "Points :"
650 LOCATE 15,23:PRINT "temps :"
660 IF h=0 THEN 680
670 LOCATE 1,25:PRINT "record :";n
$;" avec ";h;" Points"
680 PEN 2
690 INK 2,1
700 FOR I=12 TO 28 STEP 2
710 LOCATE i,6:PRINT CHR$(154)
720 LOCATE i,16:PRINT CHR$(154)
730 NEXT
740 FOR j=8 TO 14 STEP 2
750 LOCATE 10,j:PRINT CHR$(149)
760 LOCATE 30,j:PRINT CHR$(149)
770 NEXT
780 LOCATE 10,6:PRINT CHR$(150)
790 LOCATE 10,16:PRINT CHR$(147)
800 LOCATE 30,6:PRINT CHR$(156)
810 LOCATE 30,16:PRINT CHR$(153)
860 SPEED KEY 7,7
870 INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6
880 PEN 2
890 LOCATE 30,23:PRINT "tableau ";
ta
900 GOSUB 2800
910 PEN 2:LOCATE 30,23:PRINT "tabl
eau ";ta
920 GOSUB 2800
999 '******** deplacement ********
1000 PEN 1
1010 f=f+1.32
1020 IF f>f1 THEN 4500
1030 LOCATE 22,23:PRINT INT(f/10);
"s"
1040 PEN 3
1060 IF JOY(0)=0 THEN 1900
1070 LOCATE x,y:PRINT " "
1080 IF JOY(0)=2 THEN y=y+2:GOTO 1
200
1090 IF JOY(0)=4 THEN x=x-2:GOTO 1
200
1100 IF JOY(0)=8 THEN x=x+2:GOTO 1
200
1110 IF JOY(0)=1 THEN y=y-2:GOTO 1
200
1120 GOTO 1240
1200 IF x>29 THEN x=29:GOTO 1240
1210 IF x<11 THEN x=11:GOTO 1240
1220 IF y<7 THEN y=7:GOTO 1240
1230 IF y>15 THEN y=15:GOTO 1240
1240 LOCATE x,y
1260 PRINT CHR$(207)
1900 IF w1=16 AND (z1>20 AND z1<26
) THEN 2070
2000 IF (z1=9 OR z1=7) AND (w1=10
OR w1=12) THEN 2010 ELSE 2050
2010 IF (t=1 OR t=4) THEN t=6:GOSU
B 2700:GOTO 2200
2020 IF (t=2 OR t=5) THEN t=3:GOSU
B 2700:GOTO 2200
2030 IF (t=6 OR t=7) THEN t=1:GOSU
B 2700:GOTO 2200
2040 IF (t=3 OR t=8) THEN t=2:GOSU
B 2700:GOTO 2200
2050 IF TEST(z1*16-7,400-(w1-1)*16
+7)=3 THEN t=1:GOSUB 2300:GOTO 220
0
2060 IF TEST((z1+1)*16-7,400-w1*16
+7)=3 THEN t=2:GOSUB 2400:GOTO 220
0
2070 IF TEST(z1*16-7,400-(w1+1)*16
+7)=3 THEN t=3:GOSUB 2300:GOTO 220
0
2080 IF TEST((z1-1)*16-7,400-w1*16
+7)=3 THEN t=4:GOSUB 2400:GOTO 220
0
2100 GOSUB 2700:GOTO 2210
2200 i=INT((RND*70)/2+10):SOUND 1,
i,4,7
2210 IF TEST(z1*16-7,400-w1*16)=1
THEN GOSUB 4000
2220 PEN 2
2230 LOCATE z2,w2:PRINT " "
2240 LOCATE z1,w1:PRINT CHR$(230)

2250 GOTO 1000
2300 IF z1<z2 THEN t=t+4:GOTO 2700
 ELSE 2700
2400 IF w1<w2 THEN t=t+4:GOTO 2700
 ELSE 2700
2700 z2=z1:w2=w1
2800 ON t GOSUB 3000,3100,3200,300
0,3100,3500,3500,3200:RETURN
3000 z1=z1+1:w1=w1+1:RETURN
3100 z1=z1-1:w1=w1+1:RETURN
3200 z1=z1+1:w1=w1-1:RETURN
3500 z1=z1-1:w1=w1-1:RETURN
3999 '********** Points ********
*
4000 IF z1>20 THEN P=P-1 ELSE P=P+
1:P1=P1+1
4010 PEN 1
4020 LOCATE 9,23:PRINT P
4030 IF P1=ta*92 THEN ta=ta+1:f1=f
1-100:CLS:GOTO 100
4040 RETURN
4400 '********** fin *********
4500 PEN 2
4510 INK 2,20,1
4520 LOCATE z1,w1:PRINT" "
4530 LOCATE x,y:PRINT" "
4540 LOCATE 13,8:PRINT"tapez deux
fois"
4550 LOCATE 17,10:PRINT"* esc *"

4560 LOCATE 13,12:PRINT"si vous vo
ulez"
4565 LOCATE 17,14:PRINT"arreter"
4570 SPEED KEY 10,2
4580 FOR i=1 TO 10000
4590 NEXT
4600 INK 2,20
4610 IF P>h THEN 5000
4620 GOTO 50
4999 '********** record *********
5000 CLS
5010 LOCATE 5,11:PRINT"vous detene
z le record,veuillez"
5020 LOCATE 12,13:PRINT"me donner
votre nom"
5030 GOSUB 8000
5040 LOCATE 12,17:INPUT "",n$
5050 h=P:CLS:GOTO 50
5999 '
6000 SPEED KEY 10,2
6010 CLS
6020 INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6
6030 END
7000 PEN 3
7010 SPEED INK 5,5
7020 CLS
7030 INK 3,6,1
7070 LOCATE 18,10:PRINT"bravo !"
7080 LOCATE 6,15:PRINT" c'etait le
 dernier tableau"
7090 GOSUB 7120
7100 IF P>h THEN 5000
7110 GOTO 50
7120 FOR i=1 TO 5
7130 RESTORE
7140 FOR j=1 TO 18
7150 READ s
7160 SOUND 1,s,5,6
7170 NEXT j,i
7180 DATA 400,360,320,280,240,200,
160,120,80,40,60,100,140,180,220,2
60,300,340,380
7190 CLS:INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6
7200 IF P>h THEN 5010 ELSE 100
8000 SOUND 1,478,20,7
8010 SOUND 1,379,30,7
8020 SOUND 1,478,20,7
8030 SOUND 1,568,40,7
8040 SOUND 1,358,80,7
8050 SOUND 1,426,30,7
8060 SOUND 1,506,20,7
8070 SOUND 1,478,30,7
8080 SOUND 1,239,20,7
8090 SOUND 1,190,30,7
8100 SOUND 1,239,20,7
8110 SOUND 1,284,40,7
8120 SOUND 1,179,80,7
8130 SOUND 1,213,30,7
8140 SOUND 1,253,20,7
8150 SOUND 1,239,30,7
8160 RETURN
10000 '******* mode d'emploi *****
***
10010 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:IN
K 3,6
10020 PEN 2:PAPER 0:BORDER 1
10030 CLS
10040 LOCATE 1,6:PRINT"Le casse br
ique qui sort de l'ordinaire!"

10050 PEN 3
10060 LOCATE 1,9:PRINT"but du jeu
:"
10065 LOCATE 1,10:PRINT"----------
"
10070 LOCATE 1,15:PRINT"mode d'emp
loi :"
10075 LOCATE 1,16:PRINT"----------
----"
10080 PEN 1
10090 LOCATE 15,3:PRINT"* Ging-bal
l *"
10100 LOCATE 1,11:PRINT"Vous avez
un temps limite pour casser lemaxi
mum de briques.Mais ATTENTION : du
  cote positif !!!"
10110 LOCATE 1,17:PRINT"Vous dispo
sez d'une raquette pour       renv
oyer la balle.Vous deplacez la
  raquette avec la  manette
10120 LOCATE 1,23:PRINT"Appuyez su
r        pour passer a l'action"
10130 LOCATE 13,23:PEN 3:PRINT"ent
er"
10135 LOCATE 1,24:PRINT"----------
------------------------------"
10140 c$=INKEY$
10150 IF c$=CHR$(13) THEN RETURN
10160 GOTO 10140
```

COMMODORE 64

Suite de la page 3

```
2140 NEXTZ
2150 IFPL<3THENRETURN
2160 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
2170 PRINT"                  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
2180 PRINT"                  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
2190 PRINT"──────────────┼─┼─┼─┼─┼─
┼─┼─┼─┼─┼─┤"
2200 PRINT"                  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
2210 PRINT"                  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
2220 PRINT"──────────────────────────
──────────────"
2230 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
2240 FORZ=3TO4
2250 IFZ=PATHENPRINT"▒";NA$(Z):PRI
NT:PRINT:GOTO2270
2260 PRINTNA$(Z):PRINT:PRINT
2270 NEXTZ
2280 RETURN
2290 IFF=1ANDP2=10THENFR(PA,F1,1)=
2
2300 IFP2=0THENP2=-1
2310 IFF<>1ANDP2=10THENFR(PA,F1,1)
=1
2320 IFFR(PA,F1-1,1)=2THENFR(PA,F1
-1,2)=FR(PA,F1-1,2)+P2
2330 IFFR(PA,F1-1,1)=1THENFR(PA,F1
-1,2)=FR(PA,F1-1,2)+P5
2340 IFF1<2THEN2360
2350 IFFR(PA,F1-1,1)=2ANDFR(PA,F1-
2,1)=2THENFR(PA,F1-2,2)=FR(PA,F1-2
,2)+P5
2360 FR(PA,F1,2)=FR(PA,F1,2)+P2
2370 RETURN
2380 FORS=1TOPL
2390 POKE646,1
2400 PRINT"▒▒";
2410 IFS>1THENPRINT"▒▒▒";
2420 IFS>2THENPRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
;
2430 IFS>3THENPRINT"▒▒▒";
2440 IFF1>10THENF1=10
2450 FORS1=1TOF1:PRINTTAB(7+S1*3);
2460 IFFR(S,S1,1)=2THENPRINT"x";
2470 IFFR(S,S1,1)=1THENPRINT"/";
2480 NEXTS1:PRINT
2490 NEXTS
2500 FORS=1TOPL
2510 PRINT"▒▒▒";
2520 IFS>1THENPRINT"▒▒▒";
2530 IFS>2THENPRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
;
2540 IFS>3THENPRINT"▒▒▒";
2550 FORS1=1TOF1:PRINTTAB(6+S1*3);
2560 N$=RIGHT$(STR$(FR(S,S1,2)),2)
2570 IFN$="-1"THENN$="0"
2580 IFN$<>" 0"THENPPINTN$;
2590 NEXTS1:PRINT
2600 NEXTS
2610 RETURN
2620 TE=1
2630 FORZ8=1TOFR(PA,10,1)
2640 IFZ8=1THENGOSUB1240
2650 IFZ8=1ANDFR(PA,9,1)=2THENFR(P
A,9,2)=FR(PA,9,2)+P2
2660 IFZ8=1ANDFR(PA,10,1)=2ANDP2<1
0THEN2700
2670 IFFR(PA,10,1)=2ANDZ8=2ANDP2<1
0THENGOSUB1290:GOTO2690
2680 IFZ8=2ANDFR(PA,10,1)=2THENGOS
UB1240
2690 FR(PA,10,2)=FR(PA,10,2)+P2
2700 NEXTZ8
2710 RETURN
2720 GOSUB2030:GOSUB2380
2730 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒";
2740 POKE646,10
2750 PRINT"  ▒ APPUYER SUR < T > P
OUR LES TOTAUX ▒"
2760 GETRT$
2770 IFRT$<>"T"THEN2760
2780 GOSUB3360
2790 REM**********
2800 REM* TOTAUX *
2810 REM**********
2820 PRINT"▒▒▒";
2830 POKE646,1
2840 FORI=1TOPA-1
2850 T5=0
2860 FORJ=1TO10
2870 T5=T5+FR(I,J,2)
2880 NEXTJ
2890 PRINT"        ";NA$(I)" A OBTE
NU "T5" POINTS"
2900 PRINT
2910 NEXTI
2920 POKE646,8
2930 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

DECATHLON

THOMSON TO7, TO70, MO5

Sportif ou non, rien ne vous empêche de participer à ce décathlon qui risque de faire de vous un vrai champion.

Philippe ELIASSE

Mode d'emploi :
Ce programme propose une série de 10 épreuves d'athlétisme. Mis à part le 400 m et le 1500 m, vous devez appuyer sur ENTREE pour le joueur suivant et de même pour passer à l'épreuve suivante (appuyez 2 fois pour le lancement du disque).
- 100 m : attendez les ordres du starter (2 faux départs autorisés). Avancez en appuyant alternativement sur "D" et "G" (droite,gauche). Les conditions météo influencent plus ou moins votre performance (de quelques centièmes de secondes).
- SAUT EN LONGUEUR (3 essais) : courez jusqu'au sautoir, en appuyant alternativement sur "D" et "G", où l'angle d'envol défile jusqu'à ce que l'appui sur ESPACE vous permette d'effectuer votre bond. Les trois essais se font l'un après l'autre, mais la course d'élan démarre par appui sur la première touche.
- LANCEMENT DU POIDS (3 essais) : appuyez 2 fois sur ESPACE pendant le défilement de l'angle de jet. La longueur de ce jet dépend de votre rapidité d'action (temps mis entre deux appuis) et de l'angle d'envol du poids (déterminé par le second appui). Les trois essais s'effectuent l'un après l'autre sans appuyer sur une touche.
- SAUT EN HAUTEUR : chaque joueur effectue 10 sauts maximum, mais ne dispose que de trois essais pour franchir la hauteur choisie. L'ordinateur demande à chacun s'il désire tenter la hauteur proposée. L'appui sur "N" fait passer au joueur suivant, l'appui sur "O" vous permet de tenter l'épreuve de la même manière que pour le saut en longueur.
- 400 m : même principe que pour le 100 m, le chrono démarre dès l'appui sur la première touche.
- 110 m HAIES : avancez en appuyant sur "A" et sautez par ESPACE.
- LANCEMENT DU DISQUE (3 essais) : le joueur tourne automatiquement 5 fois sur lui-même; la vitesse d'action est progressive jusqu'au 3ème tour et décélère progressivement. Pour lancer le disque, appuyez sur ESPACE lorsque le lanceur est face à l'aire de lancer. La meilleure position (3 positions) est "de face".
- SAUT A LA PERCHE : même principe que pour le saut en hauteur.
- LANCEMENT DU JAVELOT : même principe que pour le saut en longueur.
- 1500 m : même principe que pour le 400 m, sauf qu'il vous faut taper pendant 4 tours, les lettres de l'alphabet (et dans l'ordre s'il vous plait).

ERRATUM sur TO 7
BOUFY du n° 93
Voici l'impression correcte de la ligne suivante:

```
1: LOCATE30,6:PRINTGR$(50):LOCATE35,10:F
RINTGR$(51):LOCATE30,14:PRINTGR$(50):LOC
ATE35,17:PRINTGR$(51):LINE(5,5)-(12,5,GR
$(42),1:LINE(13,1)-(13,16)GR$(44),1:LINE
(1,10)-(9,10)GR$(42),1:LINE(8,17)-(16,17
GR$(42),1:LINE(14,10)-(22,10)GR$(42),1
```

```
1 'Philippe ELIASSE presente DECATHLON
2 '     sur TO7 + extension 16 ko
10 CLS:SCREEN,0,0:LOCATE0,0,0:CLEAR700,,
55:ATTRB1,1:LOCATE0,1
20 FORI=0TO219:C=C+1:IFC>7THENC=1
30 COLORC,7-C:PRINTCHR$(127);:NEXTI
40 FORJ=1TO6:FORI=11TO27STEP2:READL$,N$:
IFK=0THENK=7ELSEK=0
50 COLORK,7-K:LOCATEI,12:PRINTL$:PLAY"L4
"+N$:NEXT:RESTORE:NEXT:ATTRB0,0:RESTORE7
000
60 DATA D,DO,E,MI,C,SO,A,DO,T,MI,H,SO,L,
DO,O,MI,N,SO
120 'INITIALISATION DES RECORDS
130 DIMCL(21),RC(10,4),RC$(10,4),CL$(21)
140 FORE=1TO10:READP,D,T,M$:RC(E,1)=P:RC
(E,2)=D:RC(E,3)=T:M$(E)=M$:FORP=1TO3:RC$
(E,P)="TO 7     ":NEXTP,E
150 FORI=1TO20:CL(I)=9300-300*I:CL$(I)="
........":NEXT
270 CLS:SCREEN5,0,3:E=0:RESTORE7001:LOCA
TE0,6:PRINT"(8 LETTRES MAXIMUM)":LOCATE0
,5:INPUT"COMBIEN DE PARTICIPANTS (4 MAXI
)";NP:IFNP<1ORNP>4THEN270
280 FORI=1TONP:SM(I)=0
285 PRINT:PRINT:PRINT"PRENOM DU CONCURRE
NT No";I:INPUTN$(I)
290 T=LEN(N$(I)):IFT>8THEN285ELSEIFT=8TH
EN310ELSEFORX=T TO7:N$(I)=N$(I)+" ":NEXT
310 NEXTI:CLS:SCREEN,0,0:ATTRB1,0:CONSOL
E13,24
320 FORI=0TO2STEP2:BOX(2+I,2+I)-(157-I,4
5-I),1:BOX(162+I,2+I)-(317-I,45-I),4:BOX
(2+I,50+I)-(317-I,101-I),7:NEXT
330 LOCATE4,0,0:COLOR3:PRINT"SCORES":LOC
ATE23,0:COLOR1:PRINT"RECORDS":LOCATE8,6:
COLOR2:PRINT"PERFORMANCES":GOSUB 6100
350 R$="00.00":S$="0000":H$="0.00":E$="
 "
400 '100 METRES
450 GOSUB5700:ATTRB0.1:COLOR2:LOCATE23,1
1:PRINT"CHRONO:":ATTRB0.0
470 D$="10      20      30      40      50
   60      70      80      90     100    ":B
OXF(0,176)-(319,179),1
500 FORI=1TONP:K=I+3:LOCATE27,8:COLORK:P
RINTN$(I):FD=0
520 LOCATE5,23:PRINTMID$(D$,1,34):GOSUB6
300:LOCATE0,20:PRINTA$(2):LOCATE0,21:PRI
NTB$(2):GOSUB 6400:Z=68:P=0
530 IFFD=2THENPT=0:P=20:GOTO590
535 FORX=1TO36:N=X MOD2
550 IFINKEY$=CHR$(Z)THENLOCATEX,20:PRINT
A$(N):LOCATEX,21:PRINTB$(N)ELSEP=P+0.01:
GOTO550
560 LOCATE5,23:PRINTMID$(D$,X,34):IFZ=68
THENZ=71ELSEZ=68
580 NEXT:P=P+10+((CM).5)-(CM(.5))*VE/10:
ATTRB0,1:COLOR2:LOCATE30,11:PRINTUSINGR$
;P
585 PT=2000-P*100
590 ATTRB0,0:LOCATE12,7+I:COLORK:PRINTUS
INGS$;PT
610 GOSUB5900:GOSUB6000:LOCATE37,20:PRIN
TE$:LOCATE37,21:PRINTE$:BOXF(0,17)-(31,1
9)E$:GOSUB6200:NEXT
700 'SAUT EN LONGUEUR
750 GOSUB6100:GOSUB5700:BOXF(0,192)-(161
,195),1:BOXF(162,192)-(319,195),3:DE=20:
FI=70
800 FORI=1TONP:k=I+3:LOCATE27,8:COLORK:P
RINTN$(I)
975 FORS=1TO3:LOCATE22,8+S:PRINT"Essai";
S;":":GOSUB6300:COLOR K:LOCATE4,16:PRINT
"       ":LOCATE0,17:PRINTDE:BOXF(24,136)
-(87,144),0:BOX(34,137)-(86,143),-2:LOCA
TE11,17:PRINTFI
980 LOCATE0,22:PRINTA$(0):LOCATE0,23:PRI
NTB$(0):D$=INPUT$(1):Z=68:V=0
1000 FORX=1TO17:V=V+.5:N=N+1:IFN>1THENN=
0
1010 IFINKEY$=CHR$(Z)THENLOCATEX,22:PRIN
T#$(N):LOCATEX,23:PRINTB$(N)ELSEV=V-.01:
GOTO1010
1025 IFZ=68THENZ=71ELSEZ=68
1027 NEXT:V=V+.5
1030 IFINKEY$=CHR$(Z)THENLOCATEX,22:PRIN
T#$(2):LOCATEX,23:PRINTB$(2)ELSEV=V-.01:
GOTO1030
1040 GOSUB6900:P=P+((CM(.5)-(CM(.5))*VE/
10:N=1:X1=0:Y1=0
1080 FORX=1TOINT(P+.5):Y=X*TAN(A)-4.9*X^
2/((V*COS(A))^2):IFY<0THENY=0
1090 IFX MOD2.5THENN=N+1
1095 LOCATE18+2*X1,22-Y1:PRINTE$:E$:LOCA
TE18+2*X1,23-Y1:PRINTE$;E$
1100 LOCATE18+2*X,22-Y:PRINTA$(N):LOCATE
18+2*X,23-Y:PRINTB$(N):X1=X:Y1=Y:NEXT
1135 LOCATE32,8+S:COLORK:PRINTUSINGR$;P:
IFP>RC THENPT=P*120:RC=P
1155 GOSUB6000:LOCATE12,7+I:PRINTUSINGS$
;PT
1160 LOCATE19+2*X1,22-Y1:PRINTE$:LOCATE1
9+2*X1,23-Y1:PRINTE$:V=0
1170 BOXF(24,154)-(74,158),-1:NEXTS:GOSU
B5900:RC=0:NEXT:I=I-1:GOSUB6200
1200 'LANCEMENT DU POIDS
1250 GOSUB6100:GOSUB5700:CLS:ATTRB0,0:I=
0:N=0
1300 FORI=1TONP:K=I+3:LOCATE27,8:COLORK:
PRINTN$(I)
1360 BOXF(0,192)-(71,195),2:BOXF(72,192)
-(123,195),7:BOXF(68,188)-(71,191),7:BOX
F(120,188)-(123,191),7:BOXF(124,192)-(31
9,195),2
1390 FORS=1TO3:LOCATE22,8+S:PRINT"Essai"
;S;":":LOCATE 4,16:PRINT"       ":LOCATE0
,17:PRINTDE:BOXF(24,136)-(87,144),0:BOX(
34,137)-(86,143),-2:LOCATE11,17:PRINTFI
1410 LOCATE9,22:PRINTA$(0):LOCATE9,23:PR
INTB$(0):GOSUB6900:P=P+RND/5:A=3*A/4:X1=
20:Y1=19
1525 FORM=0TOINT(P+2.5)
1530 X=M+15:Z=M/(V*COS(A)):Y=(4.9*Z^2-TA
N(A)*M)+19:IF Y>23THENY=23
1545 PSET(X1,Y1)" ":PSET(X,Y)GR$(12),7,0
:X1=X:Y1=Y:NEXT
1565 PSET(X1,Y1)CHR$(127),0:PSET(X,23)GR
$(12),7
1575 LOCATE31,8+S:COLORK:PRINTUSINGR$;P:
:PRINT" m":IFP>RC THENPT=P*48:RC=P
1590 PSET(X1,23)" ":LOCATE 13,22:PRINTE$
:LOCATE 13,23:PRINTE$
1595 BOXF(24,184)-(71,190),-1
1630 GOSUB6000:FORW=1TO1000:NEXT
1645 LOCATE12,7+I:PRINTUSINGS$:PT:N=0:NE
XTS:GOSUB5900:RC=0:GOSUB6200:NEXT
1700 'SAUT EN HAUTEUR
1750 GOSUB6100:GOSUB5700:ATTRB0,0
1940 FORI=0TO3:READA,B,C,D:A$(I)=GR$(A)+
GR$(B):B$(I)=GR$(C)+GR$(D):NEXT
1960 X=0:FOR I=1 TO 5:HA$(I)=GR$(X)+GR$(
X+1):HB$(I)=GR$(X+2)+GR$(X+3):X=X+4:NEXT
1970 FORI=4TO7:A$(I)=GR$(X)+GR$(X+1):B$(
I)=GR$(X+2)+GR$(X+3):X=X+4:NEXT:DE=90:FI
=40
1980 BOXF(0,168)-(319,171),2:LINE(198,15
2)-(198,167),4:BOXF(200,167)-(224,160),1
2000 LOCATE0,13:INPUT"HAUTEUR MINIMALE (
en m)";HT:V=0:P=0
2005 FORI=1TONP:LOCATE20,7+I:K=I+3:COLOR
K:PRINTN$(I);":":NEXT
2010 FORI=1TONP:K=I+3:COLORK:IFF(I)=1THE
N2215
2020 LOCATE18,7+I.0:PRINT "?"
2025 LOCATE0,13:PRINT"TENTES-TU ";:PRINT
USING H$;HT;:PRINT" m (O ou N)     ";:RP$
```

Suite page 7

CANON X07

Suite de la page 2

```
2000 IF(J>25ANDJ<29)ORJ=30ORJ=17TH
ENIFUTHENU=0:TP=0:GOTO7105ELSE2001
ELSE7004
2001 PRINT"C'est deja fait.":RETUR
N
2500 IFJ<>10THEN2510ELSEIFINSTR(B(
0),"9")>0ANDLA=1THEND0=1:TI=1:GOTO
7105
2504 ONLAGOTO4100:PRINT"Avec quoi
?":RETURN
2510 IFJ=21THENE=1:GOTO7105
2520 IFJ=6THENPRINT"Il faut employ
er un verbe plus precis.":RETURNEL
SE7004
3000 IFJ<>12THEN3010ELSEIFINSTR(B(
0),"B")=0THEN4100
3006 PRINT"Il est ecrit :",CHR$(34
)"GROSSKEAU NHAS"CHR$(34).":RETUR
N
3010 IFJ<>3THEN7004ELSEIFINSTR(B(0
),"2")=0THEN4100
3016 PRINT"Ce fut tres instruc-tif
.":RETURN
3500 IFP=5ANDJ=28THENIFINSTR(B(0),
"7")<>0THENE1=1:GOTO7105ELSE3504
3502 PRINT"Cela fonctionne par-fai
tement.":RETURN
3504 PRINT"Avec quoi ?":RETURN
4000 IFLEN(B(0))=0THEN4100ELSEFORI
=1TOLEN(B(0)):RESTORE5
4001 FORJ=1TOVAL("&H"+MID$(B(0),I,
1))+1:READA,D:NEXT
4002 IFA<>R(1)THENNEXT:GOTO4100
4003 A=MID$(B(0),I,1):IFA="0"THENE
2=0ELSEIFA="5"THENLA=0ELSEIFA="9"T
HEND0=0
4004 IFA="A"THENM=0
4005 B(0)=LEFT$(B(0),I-1)+RIGHT$(B
(0),LEN(B(0))-I):GOTO7105
4100 PRINT"Vous ne l'avez pas.":RE
TURN
4500 IFJ=6THENLA=1:GOTO7105ELSEIFJ
=21THENE=1:GOTO7105
4502 PRINT"Ce bruit horipile labon
ne.":GOTO400
5100 DATA24,29,57,29,-76,10,-43,10
,-24,29,P,3,10,7,,22,,29,C,3,8,10,
21,R,11,19
5102 DATA16,4,R,19,,10,21,-11,,-3,
8,19,20,19,11,P,74,75,1,,28,,31,P,
86,87,1,
5104 DATA31,,27,-74,27,-73,25,-85,
13,-86,13,-99,,-101,2,-101,5,-89,1
7,-88,17
5106 DATA-87,18,-87,27,-100,14,-10
0,6,75,23,79,23,-84,24,-84,27,84,2
4,84,15,80
5108 DATA19,83,19,88,17,88,15,-87,
14,93,12,93,11,-91,9,98,7,98,6,-96
,4,P,99,100
5110 DATA1,,15,,19,F
5150 DATA,31,29,2,-91,2,29,,29,1,4
,,4,16,-18,2,-18,,5,4,9,,11,,11,8,
C
5152 DATA90,6,113,14,C,93,6,110,14
,P,6,11,1,110,,96,,-93,14,R,113,14
,119,
5154 DATA90,5,92,,113,5,111,,P,35,
56,7,,20,,31,P,45,59,14,,24,,29,35
,27,42,27
5156 DATA-45,24,-38,24,-35,27,49,2
7,56,27,-59,24,-52,24,-49,27,45,9,
45,10,-52
5158 DATA10,-52,9,60,9,60,10,-67,1
0,-67,9,P,26,67,41,,22,,31,78,20,7
8,11,-37
5160 DATA11,-26,22,-67,22,-78,11,9
5,3,97,3,95,2,101,2,98,1,107,1,S,1
07,,,F
5200 DATA,12,5,12,P,12,18,3,5,,13,
,P,5,25,20,,9,,21,R,13,18,18,10,32
,15,32,2
5202 DATA-12,2,-5,9,-25,9,-31,3,13
,9,13,14,13,12,15,10,32,25,32,26,-
39,26,P,33
5204 DATA34,1,,27,,28,P,37,38,1,,2
7,,28,19,12,68,12,100,12,119,12
5206 DATAP,11,17,3,9,,9,,F
5250 DATAC,34,,85,31,C,34,5,43,26,
C,53,11,66,19,42,5,53,11,53,19,42,
26,34,2,54
5252 DATA2,-57,11,66,11,85,,66,18,
85,31
5254 DATA63,11,67,,76,24,76,12,-82
,10,-82,28,S,81,21,,F
5300 DATAP,30,70,10,,0,,10,P,38,68
,10,,5,,7,30,10,70,10,-74,6,-74,,C
,40
5302 DATA13,30,10,-42,11,P,30,54,1
2,,19,,31,C,32,23,40,27,34,21,38,2
1,S,48
5304 DATA26,3,42,21,54,21,S,46,20,
1,80,19,30,19,-35,14,-80,14,42,19,
47,14,54
5306 DATA19,59,14,C,56,21,61,29,C,
63,21,68,29,C,74,21,79,29,P,59,66,
7,,24,,25
5308 DATA77,24,77,25,72,17,79,17,7
3,16,80,16,C,81,32,95,15,C,81,8,95
,15,-85,4
5310 DATA-99,4,R,99,4,95,31,83,11,
83,12,83,20,83,22,F
5350 DATAC,41,20,73,22,41,21,62,21
,71,21,72,21,36,31,36,6,-42,,86,,8
6,22,-77
5352 DATA31,-77,6,-74,3,-39,3,77,6
,83,,74,3,77,,C,74,27,72,29,-76,25
,-81
5354 DATA25,-81,27,-72,29,P,82,84,
1,,24,,27,C,40,6,72,16,P,44,68,6,,
17
5356 DATA,17,S,119,,5,S,119,,10,S,
119,,16,119,,104,4,119,,107,9,119,
5358 DATA114,14,-114,24,111,22,117
,27,117,22,111,27,P,111,117,2,,24,
,25,F
5390 DATAP,,31,1,0,,119,,F
5400 DATAC,34,,85,31,C,49,11,66,19
,C,52,13,62,19,34,,49,10,-49,21,-3
4,31
5402 DATA85,,66,11,-66,19,-85,31,S
,60,17,,69,21,69,13,-73,12,-73,23,
P
5404 DATA26,29,1,45,,54,,72,18,72,
18,37,29,37,10,-43,13,-43,24,S,41,
21,
5406 DATAP,60,61,1,,27,,29,P,64,65
,1,,27,,29,49,,55,10,-49,10,67,,62
,10,F
5450 DATAC,23,23,54,28,S,10,21,3,S
,15,18,2,7,23,,30,8,25,2,31,,23,4,
23,-4,17,-6
5452 DATA14,-6,9,-8,6,-25,6,-25,15
,-23,15,-23,27,-21,29,-18,30,-17,3
0,-14,29
5454 DATA-12,27,-12,25,-18,25,-18,
19,-21,16,-21,10,-24,7,C,6,10,21,1
5,4,24,4,25
5456 DATA8,25,12,25,19,25,22,22,,2
8,2,28,6,28,12,28,29,8,29,15,-30,1
5,-38,7,-38
5458 DATA5,-35,8,-34,7,-34,4,-33,3
,-31,3,-31,2,-16,2,-14,4,-28,4,-28
,9,-25,9,S
5460 DATA14,5,,29,4,30,3,35,5,37,5
,28,14,27,14,-24,17,55,22,77,,55,2
8,83,,C,86,
5462 DATA120,22,P,4,16,6,110,,119,
,P,5,17,6,110,,119,,P,3,18,3,107,,
109,,50,29
5464  DATA50,31,54,29,54,31,57,26,
57,31,F
5500 DATAC,2,20,22,30,R,22,30,28,1
5,2,20,3,17,-6,14,-27,14,25,15,23,
17,-22
5502 DATA19,5,22,7,25,20,22,18,25,
9,28,11,25,-12,26,-13,26,-14,25,-1
6,28
5504 DATAS,13,22,,C,85,12,100,18,R
,100,18,106,6,C,94,14,98,16,P,87,9
1,2,
5506 DATA14,,16,106,6,91,6,-85,12,
S,94,9,2,102,6,102,8,-100,10,F
5550 DATAC,2,16,10,32,R,24,2,10,39
,-16,2,-2,16,17,9,17,31,23,21,13,3
1,15,20
5552 DATA15,21,19,16,19,17,S,21,25
,0,19,0,19,1,25,12,44,12,P,7,13,3,
44,,54,
5554 DATAP,44,54,10,,7,,16,44,6,47
,3,-58,3,-58,13,54,7,58,3,55,12,58
,9,56
5556 DATA12,68,12,100,12,119,12,P,
9,12,3,49,,49,,F
5600 DATAP,60,84,8,,3,,16,P,13,16,
1,60,,84,,R,84,16,87,,P,66,82,8,,8
,,8
5602 DATA84,3,60,3,-63,,-87,,26,31
,28,28,-28,25,-26,22,36,31,34,28,-
34
```

Suite page 29

SUPER FROG

TI99 BASIC ETENDU

Vivons dangeureusement disait la grenouille...

Joseph et Elie MOKADIM

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Tapez le listing 2 "tel quel" sans vous poser de questions. Ce programme nécessite le synthé de parole et l'extension 32 Ko pour la sonorisation. Toutefois, les démunis peuvent supprimer tous les CALL SAY ainsi que les instructions en rapport avec la 32 Ko (dans ce cas, inutile de taper le premier listing). Vous vous dirigez à droite ou à gauche par la manette No 1 et avancez par le bouton de tir. Arrivé sur le bord du fleuve, sautez de tronc d'arbre en nénuphar jusqu'aux cases du haut, puis sautez par TIR. Si vous tombez à l'eau, vous vous retrouvez sur la berge. Vous devez atteindre votre but dans un temps limite, l'obtention des points est fonction du temps restant. Si votre score est supérieur ou égal à 500, vous avez droit aux honneurs et au classement.

ERRATUM
sur TI 99 Basic Etendu
FLIPP du n° 94/97
Voici l'impression correcte de la ligne 960:

```
960 CALL MOTION(#1,0,-9):: CALL COINC(#1
,#10,8,CD):: IF CD THEN CALL MOTION(#1,1
0,0)ELSE 960
```

```
1 !=========================
2 !=====  TI 99/4A + B.E ===   ==  + SYN
THE DE PAROLE ==   ==  + EXTENSION 32 K.
  ==
3 !=====  SUPER FROG     ===
4 !=====  DATAS MUSIQUES ===
5 != JOSEPH & ELIE MOKADIM =
6 !=========================
10 CALL INIT :: FOR AD=9984 TO 11072 ::
READ V :: CALL LOAD(AD,V):: NEXT AD
15 RUN "CS1"
20 DATA 2,0,16,0,2,1,39,52,2,2,4,13,4,32
,32,36,3,0,0,0,2,0,16,0,200,0,131,204,21
6,32,39,50,131
30 DATA 206,248,32,39,50,131,253,3,0,0,2
,4,224,131,124,4,91,1,0,4,159,191,223,25
5,1,3,128,20,144,16,2
40 DATA 141,17,16,2,142,15,16,2,128,15,1
6,2,134,13,16,5,142,11,192,60,210,16,3,1
60,20,177,16,2,160,15
50 DATA 16,2,174,11,16,2,160,15,16,2,160
,20,16,2,160,15,16,2,160,20,16,2,160,15,
16,1,191,8,1,159
60 DATA 8,3,142,11,144,8,1,159,8,3,142,1
1,144,8,1,159,8,5,128,10,144,202,47,16,3
,174,15,177,16,2
70 DATA 174,11,16,2,160,10,16,2,174,11,1
6,2,174,15,16,2,174,11,16,2,174,15,16,2,
174,11,16,1,191,16
80 DATA 2,132,11,16,2,142,11,16,4,132,11
,199,53,16,3,173,17,177,16,2,166,13,16,2
,164,11,16,2,166,13
90 DATA 16,2,173,17,16,2,166,13,16,2,173
,17,16,2,166,13,16,1,191,16,2,142,11,16,
2,128,15,16,4,134
100 DATA 13,193,40,16,3,160,20,177,16,2,
174,15,16,2,166,13,16,2,174,15,16,2,160,
20,16,2,174,15,16,4
110 DATA 159,191,223,255,0
120 !BEATLES
130 DATA 4,159,191,223,255,1,3,131,21,14
6,8,2,136,22,8,2,131,21,16,2,141,17,16,2
,131,21,16,2,141,17,8
140 DATA 2,142,15,8,2,141,17,16,2,134,13
,8,2,130,14,8,2,134,13,8,2,142,11,8,5,13
8,10,171,35,180
150 DATA 8,2,142,11,8,2,134,13,8,2,142,1
5,8,2,134,13,16,2,142,11,16,4,134,13,167
,53,64,2,159,191
160 DATA 64,6,131,21,146,167,53,180,8,2,
136,22,8,4,131,21,171,35,16,4,141,17,167
,53,16,4,131,21,171,35
170 DATA 16,4,141,17,167,53,8,2,142,15,8
,4,141,17,171,35,16,4,134,13,167,53,16,2
,171,35,15,1,159,1
180 DATA 3,146,167,53,16,4,138,10,171,35
,16,4,134,13,167,53,16,4,142,15,171,35,1
6,4,142,11,170,47,16,2
190 DATA 171,35,16,2,170,47,16,2,171,35,
16,4,130,14,170,47,8,2,134,13,8,4,138,12
,171,35,8,2,142,11
200 DATA 8,4,130,14,170,47,8,2,134,13,8,
4,138,12,171,35,8,2,142,11,8,4,130,14,17
0,47,16,4,128,15
210 DATA 171,35,16,4,142,15,170,47,16,2,
171,35,16,4,130,14,170,47,16,4,134,13,17
1,35,16,4,138,12,170,47
220 DATA 16,4,142,11,171,35,16,4,138,10,
167,53,8,2,132,11,8,4,142,11,171,35,16,4
,134,13,167,53,16,2
230 DATA 171,35,16,4,131,21,167,53,8,2,1
36,22,8,4,131,21,171,35,16,4,141,17,167,
53,16,4,131,21,171,35
240 DATA 16,4,141,17,167,53,8,2,142,15,8
,4,141,17,171,35,16,4,134,13,167,53,16,2
,171,35,16,4,138,10
250 DATA 167,53,15,1,159,1,3,146,171,35,
16,4,142,11,167,53,16,4,142,15,171,35,16
,4,134,13,161,40,16,2
260 DATA 172,26,16,2,161,40,16,2,172,26,
15,1,159,1,3,146,161,40,8,2,142,15,8,4,1
34,13,172,26,16,4
270 DATA 132,11,161,40,16,4,142,11,172,2
6,16,4,134,13,167,53,8,2,142,15,8,4,134,
13,171,35,16,4,130,14
280 DATA 167,53,16,4,142,15,171,35,16,4,
138,10,170,47,15,1,159,1,3,146,171,35,15
,1,159,1,3,146,170,47
290 DATA 15,1,159,1,3,146,171,35,16,4,13
4,13,167,53,32,2,159,191,32,6,134,13,146
,172,31,180,8,2,142,15
300 DATA 8,4,134,13,167,42,8,2,142,15,8,
4,134,13,172,31,8,2,142,15,8,4,134,13,16
7,42,8,2,142,15
310 DATA 8,4,134,13,172,31,8,2,142,15,8,
4,134,13,167,42,8,2,142,15,8,4,134,13,17
2,31,16,4,142,15
320 DATA 167,42,16,4,141,17,170,47,12,1,
159,4,3,146,171,35,4,1,159,4,1,146,4,1,1
59,4,3,146,170,47
330 DATA 16,4,142,15,171,35,16,4,131,21,
167,42,64,4,142,15,172,31,32,4,130,14,16
5,28,32,4,134,13,172,26
340 DATA 32,4,143,8,173,17,32,4,138,10,1
63,21,128,4,143,7,172,31,16,2,167,42,16,
4,143,8,172,31,16,2
350 DATA 167,42,16,4,138,10,172,31,16,2,
167,42,16,4,142,11,172,31,16,4,134,13,16
7,42,16,4,142,11,170,47
360 DATA 16,2,172,31,15,1,159,1,3,146,17
0,47,16,2,172,31,16,4,142,15,170,47,16,2
,172,31,16,2,170,47
370 DATA 16,2,172,31,16,4,134,13,170,47,
16,2,172,31,16,4,142,15,170,47,16,2,172,
31,16,4,141,17,171,35
380 DATA 16,2,159,191,16,6,142,15,146,17
2,31,180,16,2,159,191,16,6,134,13,146,17
2,26,180,16,2,159,191,16,3
390 DATA 128,20,146,8,2,131,21,8,2,141,2
3,8,2,140,26,8,5,141,17,171,35,180,128,4
,159,191,223,255,0

1 !=========================
2 !====     SUPER FROG    ====
3 !==== TI 99/4A + B.E.   ====
4 !====     AUTEURS       ====
5 !====  JOSEPH & ELIE    ====
6 !====     MOKADIM       ====
7 !=========================
8 GOTO 13.
9 OPTION BASE 1 :: DIM HSC(5),TA(5),N$(5
),MS$(32):: NMT$=NOM$ :: SS,I,L,K,D,CT,E
,Y,NB,J,V1,V2,V3,V4,M1,M,SC,NT,NG,T,S,CA
R,C,C1,C2,C3,GX,GY,B,X,TT=SCT
10 CALL PEEK :: CALL CLEAR :: CALL SCREE
N :: CALL MAGNIFY :: CALL COLOR :: CALL
CHAR :: CALL SPRITE :: CALL SAY :: CALL
KEY :: CALL DELSPRITE :: CALL HCHAR :: C
ALL INIT :: CALL VCHAR
11 CALL MOTION :: CALL PATTERN :: CALL L
OCATE :: CALL MOV :: CALL COINC :: CALL
SOUND :: CALL POSITION :: CALL BOG :: CA
LL GCHAR :: CALL JOYST :: CALL LOAD :: C
ALL LINK
12 !@P-
13 CALL INIT :: CALL LOAD(8196,63,240,""
,16368,83,79,85,78,68,32,39,16,"",16376,
76,83,79,85,78,68,39,0)
14 FOR I=1 TO 5 :: N$(I)="........" :: H
SC(I)=500 :: NEXT I :: C1=8 :: C2=9 :: C
3=10
15 CALL CLEAR :: GOSUB 136
16 CALL SCREEN(2)
17 RANDOMIZE :: CALL COLOR(1,14,2,3,8,2,
4,8,2,13,13,2,12,10,5):: FOR L=5 TO 8 ::
 CALL COLOR(L,6,2):: NEXT L
18 CALL CHAR(36,RPT$("18",8))
19 FOR I=88 TO 104 STEP 8 :: CALL CHAR(I
,"AA55AA55AA55AA55"):: NEXT I :: CALL CH
AR(143,"AA55AA55AA55AA55")
20 CALL COLOR(8,5,2,9,6,2,10,8,2):: CALL
 MAGNIFY(4)
21 CALL CHAR(135,"99BD7E3C3C5A8181",128,
"0003070B1F3E100C077B5D6F371B04FC00C0E0D
0F87C0830E0DEBAF6ECDB203F")
22 CALL CHAR(112,"000039397F60504F4F5060
7F393900000000C0C0EE69B92929B969EEC0C0")
23 CALL CHAR(108,"0000000004E94AFFFF4AE9
040000000000001F1F1F041DEAEA1D041F1F1F")
24 L=30 :: C=88 :: FOR I=1 TO 3 :: CALL
HCHAR(I,I+3,C,L):: CALL HCHAR(25-I,I+3,C
,L):: C=C+8 :: L=L-2 :: NEXT I
25 L=24 :: C=88 :: FOR I=1 TO 3 :: CALL
VCHAR(I,I+2,C,L):: CALL VCHAR(I,33-I,C,L
):: C=C+8 :: L=L-2 :: NEXT I
26 FOR K=1 TO 4 :: CALL SPRITE(#K,128,13
,32,44+D,#K+4,128,13,130,44+D):: D=D+48
:: NEXT K
27 DISPLAY AT(11,11):"SUPER FROG"::: DIS
PLAY AT(14,7):RPT$(CHR$(128)&CHR$(130),9
)::: DISPLAY AT(15,7):RPT$(CHR$(129)&CHR
$(131),9):
28 CALL SAY("PRESS+ANY+KEY+TO+START")
29 CALL LOAD(10007,0):: CALL LINK("LSOUN
D")
30 NT=9 :: GY=194 :: GX=255
31 CT=2
32 CALL PEEK(-31794,E):: IF E=0 THEN CAL
L LINK("SOUND")
33 CALL COLOR(#NT,13):: CALL LOCATE(#NT,
GY,GX):: K=INT(RND*8)+1 :: CALL POSITION
(#K,Y,X):: CALL LOCATE(#K,Y-8,X):: NT=K
:: GY=Y :: GX=X
34 CALL COLOR(#K,9)
35 CT=CT+1 :: CALL KEY(0,K,E):: IF E<>0
THEN 37
36 IF CT>16 THEN 31 ELSE CALL COLOR(13,C
T,1):: GOTO 32
37 CALL SPRITE(#9,112,16,32,1,0,10,#10,1
08,12,130,224,0,-10):: I=1
38 CALL COINC(ALL,C):: IF C=1 THEN CALL
DELSPRITE(#I,#9-I)
EN 40
39 GOTO 38
40 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: C
ALL COLOR(13,3,2)
41 CALL CHAR(120,"0708102648938495919483
4827100B07E0100B64124921A1A525C902A40B10
E0")
42 CALL CHAR(100,"E19B8743432179FFFF7921
4343B79BE187D9E1C2C2829EFFFF9EB4C2C2E1D9
87")
43 CALL CHAR(60,"0038440271896592 0A2A4A8
A904C231C001C22400E91A649505452510932C43
8")
44 CALL CHAR(116,"0000F8F820B85757B820F8
F8FB000000000000209752FFFF529720")
45 CALL CHAR(124,"00000001231F0301000003
1F212000000000080C4FBC0B00000C0FBB404")
46 CALL CHAR(135,"99BD7E3C3C5A8181",128,
"0003070B1F3E100C077B5D6F371B04FC00C0E0D
0F87C0830E0DEBAF6ECDB203F")
47 CALL CHAR(40,"FF"):: CALL COLOR(2,16,
2,0,5,5,14,12,9,8,14,2,9,13,2)
48 CALL CHAR(96,"0000000000090B070303030
50808080000000000090D0E0C0C0C0A010101")
49 CALL CHAR(104,"0000030377969D94949D96
770303000000009C9CFE060AF2F20A06FE9C9C")
50 CALL CHAR(88,RPT$("00",6)&"FFFF",89,"
070F18307060C0C0",90,"E0F0180C0E060303",
91,"C0C0602060C0C0C0",92,"03030604060303
03")
51 CALL MAGNIFY(3)
52 FOR Y=17 TO 21 STEP 2 :: CALL HCHAR(Y
,1,40,32):: NEXT Y :: CALL HCHAR(5,1,30,
256):: CALL HCHAR(13,1,143,64)
53 CALL HCHAR(23,1,143,64):: NB=3 :: CAL
L HCHAR(1,15,135,NB)
54 FOR J=1 TO 26 STEP 5 :: CALL HCHAR(4,
J,88,3):: CALL HCHAR(4,J+3,91):: CALL HC
HAR(3,J+3,89):: CALL HCHAR(3,J+4,90):: C
ALL HCHAR(4,J+4,92)
55 NEXT J :: CALL HCHAR(4,31,88,2):: DIS
PLAY AT(1,1):"SCORE:"::: DISPLAY AT(1,20
):"TEMPS:" :: DISPLAY AT(3,24)SIZE(2):1
56 V1=10 :: V2=12 :: V3=-18 :: V4=-12 ::
 M1,M=12 :: SC,NG=0 :: T=100 :: NT=1
57 RESTORE 58 :: S=2 :: FOR Y=161 TO 113
 STEP -16 :: READ CAR :: CALL SPRITE(#S,
CAR,2,Y,33,0,0,#S+1,CAR,2,Y,118,0,0,#S+2
,CAR,2,Y,203,0,0):: S=S+3 :: NEXT Y
58 DATA 112,116,108,104
59 CALL SPRITE(#14,120,12,81,41,#15,120,
12,81,145,#16,100,10,65,203,#17,100,14,6
5,65)
60 CALL SPRITE(#18,120,12,49,73,#19,120,
12,49,193,#20,100,2,33,21,#21,100,10,33,
160)
61 GOSUB 65
62 CALL PEEK(-31794,E):: IF E<>0 THEN 62
63 CALL SAY("USE+JOYSTICK+NUMBER+ONE+TO+
PLAY")
64 GOTO 70
65 CALL MOTION(#4,0,V1,#3,0,V1,#2,0,V1,#
7,0,V2,#6,0,V2,#5,0,V2,#10,0,V3,#9,0,V3,
#8,0,V3,#13,0,V4,#12,0,V4,#11,0,V4)
66 FOR S=2 TO 13 :: C=INT(RND*14)+3 :: C
ALL COLOR(#S,C):: NEXT S
67 CALL MOTION(#14,0,M,#15,0,M,#16,0,-M,
#17,0,-M,#18,0,M,#19,0,M,#20,0,-M,#21,0,
-M)
68 RETURN
69 GOSUB 65
70 CALL SPRITE(#1,96,13,177,128):: GX=12
8 :: GY=177
71 CALL PATTERN(#1,96):: M=M1 :: T=100 :
: CALL LOCATE(#1,GY,GX):: DISPLAY AT(1,2
6):USING "###":T::: FOR I=1 TO 50 :: NEX
T I
72 CALL SAY("#READY TO START#")
73 DISPLAY AT(1,7):USING "####":SC::: CA
LL SAY("GO")
74 CALL MOV(GX,GY,T)
75 CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 81
76 DISPLAY AT(1,26):USING "###":T::: IF
T=0 THEN 80
77 IF GY>=105 THEN 74
78 SC=SC+80 :: DISPLAY AT(1,7):USING "##
##":SC::: CALL SOUND(60,110,0):: CALL SO
UND(60,220,0):: CALL SOUND(60,330,0)
79 GOTO 89
80 DISPLAY AT(1,26):USING "###":T::: CAL
L DELSPRITE(#1):: CALL SOUND(-100,110,0)
:: GX=128 :: GY=177 :: GOTO 82
81 CALL PATTERN(#1,124)
82 NB=NB-1
83 CALL HCHAR(1,15,32,3):: IF NB=0 THEN
```

Suite page 27

TO7, TO70, MO5

Suite de la page 6

```
=INKEY$
2026 IFRP$=CHR$(78)THEN2215ELSEIFRP$=CHR
$(79)THEN2030ELSE2025
2030 FORS=1TO3:S(I)=S(I)+1:LOCATE16,7+I:
PRINTS(I):IFS(I)>10THEN2210ELSELOCATE0,1
7:PRINTDE:BOXF(24,136)-(87,144),0:BOX(34
,137)-(86,143),-2:LOCATE 11,17:PRINTFI
2035 LOCATE25,18:PRINTE$:LOCATE25,19:PRI
NTE$:LINE(196,167)-(180,167),-1
2040 LOCATE13,19:PRINTHA$(1):LOCATE13,20
:PRINTHB$(1):Z=68:V=0:X1=13:RESTORE7024:
D$=INPUT$(1):LOCATE4,16:PRINT"          "
2045 FORX=14TO23:READ F
2050 IFINKEY$=CHR$(Z)THENV=V+.68ELSEV=V-
.05:GOTO2050
2070 LOCATEX1,19:PRINTE$:LOCATEX1,20:PRI
NTE$:LOCATEX,19:PRINTHA$(F):LOCATEX,20:P
RINTHB$(F):X1=X
2080 IFZ=68THENZ=71ELSEZ=68
2110 NEXT:IFV=<0THENV=.5
2115 GOSUB6900:P=P/2:P=P*TAN(A)-(4.9*P^2
/(V*COS(A))^2):G=5:Q1=120
2120 FORX=1TO8:READF,C,L:LOCATEC,L:PRINT
A$(F):LOCATEC,L+1:PRINTB$(F)
2140 IFX>3ANDP<HT THENG=G+1:GOSUB4270
2145 NEXT:LOCATE4,16:PRINT"(";:PRINTUSIN
G R$;P;:PRINT ")"
2175 LOCATE35+S,7+I:IFP>HT THENPRINT"O":
P(I)=HT:GOTO2214ELSEPRINT"X":GOSUB4270
2190 NEXTS
2210 P=P(I):F(I)=1:PT=P*446:LOCATE12,7+I
:PRINTUSINGS$;PT:GOSUB5900:GOSUB6000
2214 LOCATE29,7+I:PRINTUSINGR$;P(I)
2215 LOCATE18,7+I:PRINT " ":NEXTI:HT=HT+
.01
2225 FORI=1TONP:IFF(I)=0THENGOTO2010
2230 NEXT:FORI=1TONP:S(I)=0:P(I)=0:F(I)=
0:NEXT:I=I-1:GOSUB6200
2300 '400 METRES
2360 GOSUB6100:GOSUB5700:GOSUB6600:ATTRB
0,1:COLOR2,0:LOCATE23,11:PRINT"CHRONO:"
2370 ATTRB0,0:LOCATE14,18:COLOR1:PRINT"C
HRONO:"
2380 FORI=1TONP:K=I+3:LOCATE27,8:COLORK:
PRINTN$(I)
2400 LINE(232,176)-(232,200),-8:PSET(29,
23)GR$(0),K,0:M=-1:C=29:L=23:Z=68
2405 LOCATE0,0,0:RESTORE7027:D$=INPUT$(1
)
2415 FORJ=1TO29:P=P+.7:READX,Y:CO=C:LI=L
:C=C+X*M:L=L+Y*M
2420 IFINKEY$=CHR$(Z)THEN2430ELSEP=P+.1:
LOCATE21,18:PRINTP:GOTO2420
2430 PSET(CO,LI)" ":PSET(C,L)GR$(0),K,0
2435 P=P+.1:LOCATE21,18:PRINTP
2440 IFZ=68THENZ=71ELSEZ=68
2445 NEXTJ
2490 IFM=-1THENRESTORE7027:M=1:GOTO2415
2495 P=P+RND/10
2510 ATTRB0,1:LOCATE31,11:PRINTUSINGR$;P
:PT=2000-P*22
2525 ATTRB0,0:COLORK:LOCATE12,7+I:PRINTU
SING S$;PT
2530 GOSUB5900:GOSUB6000:FORW=1TO500:NEX
T:NEXTI:I=I-1:GOSUB6200
2800 '110 METRES HAIES
2830 GOSUB6100:GOSUB5700:ATTRB0,1:COLOR2
:LOCATE23,11:PRINT"CHRONO:":ATTRB0,0
2840 O$=" "+GR$(24)+E$+E$+GR$(24)+E$+E$+
GR$(24)+E$+E$+GR$(24)+"
    "
2845 FORI=1TONP:K=I+3:LOCATE27,8:COLORK:
PRINTN$(I):CLS:FD=0
2850 BOXF(0,184)-(319,186),2
2855 FORH=0TO5:PSET(10+H*5,22)GR$(24),K:
NEXT
2860 LOCATE0,21,0:PRINTA$(5):LOCATE0,22:
PRINTB$(5):GOSUB6300:GOSUB6400:X1=0
2865 IFFD=2THENPT=0:P=30:GOTO2990
2870 FORX=1TO6:N=X MOD2
2875 IFINKEY$=CHR$(65)THEN2880ELSEP=P+1:
GOTO2875
2880 LOCATEX1,21:PRINTE$:LOCATEX1,22:PRI
NTE$:LOCATEX,21:PRINTA$(N):LOCATEX,22:PR
INTB$(N):X1=X:NEXT
2895 FORX=7TO38:N=N+1
2900 IFN=3THENZ=32ELSEZ=65
2905 IFINKEY$=CHR$(Z)THEN2910ELSEP=P+1:G
OTO2905
2910 LOCATEX1,21:PRINTE$:LOCATEX1,22:PRI
NTE$
2915 IFN=0THENPSET(X1,22)GR$(24),K
2920 LOCATEX,21:PRINTA$(N):LOCATEX,22:PR
INTB$(N)
2925 IFN=4THENN=-1
2930 X1=X:NEXT
2935 LOCATE0,22:PRINTO$:BOXF(204,184)-(2
07,186),-2
2940 FORX=0TO17:N=N+1
2945 IFN=3THENZ=32ELSEZ=65
2950 IFINKEY$=CHR$(Z)THEN2952ELSEP=P+1:G
OTO2950
2952 LOCATEX1,21:PRINTE$:LOCATEX1,22:PRI
NTE$
2954 IFN=0THENPSET(X1,22)GR$(24),K
2956 LOCATEX,21:PRINTA$(N):LOCATEX,22:PR
INTB$(N):IFN=4THENN=-1
2960 X1=X:NEXT
2965 FORX=18TO26:N=X MOD2
2970 IFINKEY$=CHR$(65)THEN2980ELSEP=P+1:
GOTO2970
2980 LOCATEX1,21:PRINTE$:LOCATEX1,22:PRI
NTE$:LOCATEX,21:PRINTA$(N):LOCATEX,22:PR
INTB$(N):X1=X:NEXT
2984 P=13+P/100:ATTRB0,1:LOCATE31,11:PRI
NTUSINGR$;P:PT=2000-P*77
2990 ATTRB0,0:LOCATE12,7+I:COLORK:PRINTU
SINGS$;PT
2995 GOSUB5900:GOSUB6000:LOCATE37,20:PRI
NTE$:LOCATE37,21:PRINTE$:BOXF(0,17)-(31,
19)" ":GOSUB6200:NEXT
3300 'LANCEMENT DU DISQUE
3330 GOSUB6100:GOSUB5700:SCREEN,2
3370 FORZ=-16TO16:Y=152+Z:X=SQR(256-Z^2)
:LINE(24-X,Y)-(24+X,Y),0:NEXT:LINE(40,14
4)-(288,104),7:PSET(288,104),7:FORT=-1.0
4TO1.08STEP.1:LINE-(264+54*COS(T),152+54
*SIN(T)),7:NEXT
3435 LINE(288,199)-(40,160),7:BOXF(0,128
)-(40,130):BOXF(0,128)-(2,176):BOXF(0,17
6)-(40,174)
3450 FORI=1TONP:K=I+3:LOCATE27,8:COLORK,
0:PRINTN$(I)
3453 FORS=1TO3:COLOR K:LOCATE22,8+S:PRIN
T"Essai";S;":"
3460 FORJ=0TO40:Z=J MOD8
3470 LOCATE2,18:PRINTA$(Z):LOCATE2,19:PR
INTB$(Z)
3475 IFINKEY$=CHR$(32)THEN3490
3480 NEXTJ
3490 IFZ=0THENM=40:N=3ELSEIFZ=1THENM=25:
N=7ELSEIFZ=7THENN=31ELSEP=0:GOTO3525
3500 V=25-ABS(J/8-3):A=(RND*(60-M)+M)*6.
28/360:P=0:P=(V*COS(A))^2*TAN(A)/4.9:X=2
:Y=19
3505 X1=6:Y1=19:D=ABS(A/30):IF Z<2THEND=
-D
3510 FORT=0TOP/2:Y=Y+D:X=X+1:IFT<3THENPS
ET(4,19)GR$(33),0,2:PSET(3,19)GR$(N),K,0
ELSEPSET(X1,Y1)CHR$(127),2
```

Suite page 8

JEEP 123

APPLE

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

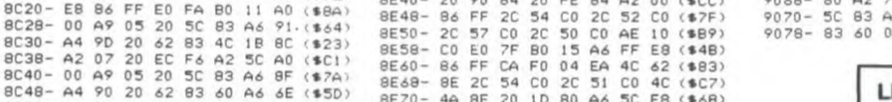
Didier POGLIO

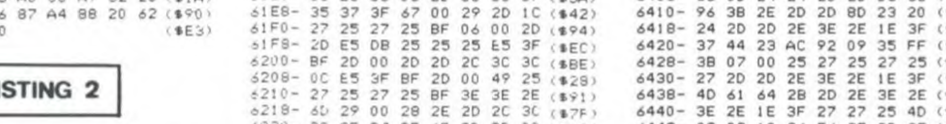
suite du N°98

```
8BE0- F6 A2 00 A0 00 A9 06 20 ($7B)
8BE8- 5C 83 A6 93 A4 9D 20 62 ($91)
8BF0- 83 A2 5A 86 FF A6 FF E8 ($B3)
8BF8- E8 E8 E8 86 FF E0 FA B0 ($3B)
8C00- 11 A0 00 A9 06 20 5C 83 ($E1)
8C08- A6 92 A4 9D 20 62 83 4C ($80)
8C10- F5 8B A2 05 20 EC F6 A2 ($41)
8C18- 5A 86 FF A6 FF E8 E8 E8 ($92)
8C20- E8 86 FF E0 FA B0 11 A0 ($8A)
8C28- 00 A9 05 20 5C 83 A6 91 ($64)
8C30- A4 9D 20 62 83 4C 1B 8C ($23)
8C38- A2 07 20 EC F6 A2 5C A0 ($C1)
8C40- 00 A9 05 20 5C 83 A6 8F ($7A)
8C48- A4 90 20 62 83 60 A6 6E ($5D)
8C50- 86 77 20 DA 8D A6 6E A0 ($EE)
8C58- 00 A5 67 20 5C 83 A6 75 ($EE)
8C60- 86 76 20 0B 8D 20 62 83 ($97)
8C68- 60 A6 6D 86 77 20 DA 8D ($2D)
8C70- A6 6D A0 00 A5 67 20 5C ($D5)
8C78- 83 A6 74 86 76 20 0B 8D ($07)
8C80- 20 62 83 60 A6 6C 86 77 ($9A)
8C88- 20 DA 8D A6 6C A0 00 A5 ($B8)
8C90- 67 20 5C 83 A6 73 86 76 ($BD)
8C98- 20 0B 8D 20 62 83 60 A6 ($A1)
8CA0- 6B 86 77 20 DA 8D A6 6B ($20)
8CA8- A0 00 A5 67 20 5C 83 A6 ($3B)
8CB0- 72 86 76 20 0B 8D 20 62 ($66)
8CB8- 83 60 A6 6A 86 77 20 DA ($24)
8CC0- 8D A6 6A A0 00 A5 67 20 ($03)
8CC8- 5C 83 A6 71 86 76 20 0B ($D3)
8CD0- 8D 20 62 83 60 A6 69 86 ($65)
8CD8- 77 20 DA 8D A6 69 A0 00 ($6F)
8CE0- A5 67 20 5C 83 A6 70 86 ($6D)
8CE8- 76 20 0B 8D 20 62 83 60 ($71)
8CF0- A6 68 86 77 20 DA 8D A6 ($EE)
8CF8- 68 A0 00 A5 67 20 5C 83 ($F5)
8D00- A6 6F 86 76 20 0B 8D 20 ($BF)
8D08- 62 83 60 A6 76 E0 00 F0 ($41)
8D10- 25 E0 01 F0 26 E0 02 F0 ($00)
8D18- 27 E0 03 F0 28 E0 04 F0 ($08)
8D20- 29 E0 05 F0 2A E0 06 F0 ($00)
8D28- 2B E0 07 F0 2C E0 08 F0 ($08)
8D30- 2D E0 09 F0 2E 60 A6 9F ($43)
8D38- A4 DF 60 A6 9E A4 DF 60 ($38)
8D40- A6 9C A4 DF 60 A6 9B A4 ($B8)
8D48- 9D 60 A6 9A A4 9D 60 A6 ($3E)
8D50- 99 A4 9D 60 A6 98 A4 9D ($C7)
8D58- 60 A6 97 A4 9D 60 A6 96 ($33)
8D60- A4 9D 60 A6 95 A4 9D 60 ($33)
8D68- A6 70 E8 86 70 E0 0A F0 ($D2)
8D70- 04 20 D5 8C 60 A2 00 86 ($39)
8D78- 70 20 D5 8C A6 71 E8 86 ($B0)
8D80- 71 E0 0A F0 04 20 BA 8C ($79)
8D88- 60 A2 00 86 71 20 BA 8C ($23)
8D90- A6 72 E8 86 72 E0 0A F0 ($D2)
8D98- 04 20 9F 8C 60 A2 00 86 ($73)
8DA0- 72 20 9F 8C A6 73 E8 86 ($FA)
8DA8- 73 E0 0A F0 04 20 84 8C ($45)
8DB0- 60 A2 00 86 73 20 84 8C ($1F)
8DB8- A6 74 E8 86 74 E0 0A F0 ($D2)
8DC0- 04 20 69 8C 60 A2 00 86 ($85)
8DC8- 74 20 69 8C A6 75 E8 86 ($0C)
8DD0- 75 E0 0A F0 04 20 4E 8C ($89)
8DD8- 60 60 A2 00 20 EC F6 A6 ($3E)
8DE0- 77 A0 00 A5 67 20 5C 83 ($EA)
8DE8- A6 94 A4 9D 20 62 83 A2 ($68)
8DF0- 03 20 EC F6 60 A2 04 20 ($DF)
8DF8- EC F6 20 DE 84 A2 00 86 ($44)
8E00- 78 A6 78 E8 86 78 E4 80 ($D4)
8E08- F0 1D A6 79 CA CA CA CA ($32)
8E10- 86 79 E0 5A 90 12 A0 00 ($67)
8E18- A9 05 20 5C 83 A6 91 A4 ($C0)
8E20- 9D 20 62 83 4C 01 8E 60 ($FF)
8E28- A2 07 20 EC F6 A2 8C A0 ($11)
8E30- 00 A9 5F 20 5C 83 A6 8D ($22)
8E38- A4 90 20 62 83 20 62 84 ($33)
8E40- 20 90 84 20 FE 84 A2 00 ($CC)
8E48- 86 FF 2C 54 C0 2C 52 C0 ($7F)
8E50- 2C 57 C0 2C 50 C0 AE 10 ($B9)
8E58- C0 E0 7F B0 15 A6 FF E8 ($4B)
8E60- 86 FF CA F0 04 EA 4C 62 ($83)
8E68- 8E 2C 54 C0 2C 51 C0 4C ($C7)
8E70- 4A 8E 20 1D 80 A6 5C E8 ($6B)
8E78- E8 E8 E8 E8 E8 E4 00 B0 ($BC)
8E80- 01 60 A6 5C BA 38 E9 12 ($D2)
8E88- AA E4 00 90 01 60 A2 02 ($1F)
8E90- 86 80 20 F5 8D 60 A2 00 ($9C)
8E98- 8E 10 C0 AD 10 C0 C9 9B ($71)
8EA0- F0 09 C9 92 F0 09 C9 93 ($01)
8EA8- F0 20 60 20 1B FD 60 20 ($36)
8EB0- DE 84 20 CE 84 20 BE 84 ($2A)
8EB8- 20 AE 84 20 90 84 20 80 ($9E)
8EC0- 84 20 62 84 20 52 84 20 ($94)
8EC8- 1D 80 A6 17 E0 00 F0 05 ($39)
8ED0- A2 00 86 17 60 A2 01 86 ($76)
8ED8- 17 60 A6 47 E0 00 F0 04 ($82)
8EE0- 20 41 87 60 20 18 8F A2 ($93)
8EE8- 04 20 EC F6 A6 0A A0 00 ($32)
8EF0- A5 08 20 5C 83 A6 8E A4 ($DE)
8EF8- 90 20 62 83 A2 07 20 EC ($38)
8F00- F6 A6 07 A0 00 A5 08 20 ($7A)
8F08- 5C 83 A6 8E A4 90 20 62 ($81)
8F10- 83 20 AE 84 20 77 86 60 ($38)
8F18- A6 07 86 0A 8A 18 65 09 ($D3)
8F20- 85 07 60 A6 09 E0 0A F0 ($57)
8F28- 2C E8 86 09 A6 16 E8 86 ($95)
8F30- 16 A6 5E E8 86 5E A6 82 ($FA)
8F38- E8 86 82 A6 0D 8A 18 69 ($BC)
8F40- 03 85 0D A6 49 E0 01 F0 ($75)
8F48- 03 CA 86 49 A6 63 E0 01 ($22)
8F50- F0 03 CA 86 63 60 A9 20 ($35)
8F58- A0 77 99 00 04 99 00 05 ($D6)
8F60- 99 00 06 99 00 07 99 80 ($18)
8F68- 04 99 30 05 99 80 06 99 ($9E)
8F70- 80 07 88 10 E5 60 A6 47 ($7B)
8F78- F0 04 20 41 87 60 20 B5 ($E7)
8F80- 8F A2 00 20 EC F6 A6 0A ($BB)
8F88- A0 00 A5 0B 20 5C 83 A6 ($57)
8F90- 8C A4 90 20 62 83 A2 03 ($D8)
8F98- 20 EC F6 A6 07 A0 00 A5 ($9E)
8FA0- 08 20 5C 83 A6 8C A4 90 ($E9)
8FA8- 20 62 83 20 AE 84 20 61 ($8A)
8FB0- 85 20 77 86 60 A6 07 86 ($13)
8FB8- 0A 8A 18 69 01 85 07 60 ($12)
8FC0- A6 47 F0 04 20 41 87 60 ($93)
8FC8- 20 FC 8F A2 00 20 EC F6 ($CB)
8FD0- A6 0A A0 00 A5 08 20 5C ($DD)
8FD8- 83 A6 86 A4 88 20 62 83 ($4E)
8FE0- A2 03 20 EC F6 A6 07 A0 ($9A)
8FE8- 00 A5 08 20 5C 83 A6 86 ($72)
8FF0- A4 88 20 62 83 20 CE 84 ($87)
8FF8- 20 77 86 60 A6 07 86 0A ($9C)
9000- 8A 38 E5 09 85 07 A6 08 ($72
9008- 86 0B 60 A2 03 20 EC F6 ($76)
9010- 20 69 90 20 62 84 20 62 ($55)
9018- 84 20 52 84 A2 05 20 EC ($1[illegible])
9020- F6 20 69 90 20 90 84 20 ($3B)
9028- 80 84 20 90 84 A2 06 20 ($B4)
9030- EC F6 20 69 90 20 62 84 ($05)
9038- 20 90 84 20 AE 84 A2 07 ($9B)
9040- 20 EC F6 20 69 90 A0 64 ($27)
9048- 84 FF A4 FF 88 84 FF F0 ($23)
9050- 0F 20 68 8D 20 52 84 20 ($1C)
9058- 96 8E 20 80 84 4C 4A 90 ($AA)
9060- A2 04 20 EC F6 20 69 90 ($45)
9068- 60 A2 73 A0 00 A9 82 20 ($1A)
9070- 5C 83 A6 87 A4 88 20 62 ($90)
9078- 83 60 00                ($E3)
```

LISTING 2

```
6000- 2D 2C 3C 3C 37 37 25 D8 ($FC)
6008- 24 4C 6E 24 0D 36 AE 21 ($96)
6010- 24 24 8D 36 2E 08 D5 32 ($7A)
6018- 37 35 2D 2C 3C 3C 44 55 ($12)
6020- 2E 18 20 FC FE FC DB DA ($E9)
6028- 0D E4 4F 49 09 2D 1C 04 ($D3)
6030- 00 2D 2C 3C 3C 36 27 BC ($AC)
6038- 26 18 24 0D 2C 08 36 45 ($40)
6040- 2B 24 15 F6 6E 22 24 24 ($A0)
6048- 8D 36 2E 08 24 45 2B 36 ($E1)
6050- B6 3F 3E 2E 2E 25 27 2D ($98)
6058- 2E 40 23 24 E4 1C 04 00 ($95)
6060- 3C 3F 4D 29 B5 1B 35 FF ($03)
6068- B4 36 36 0D 24 24 2D E5 ($71)
6070- 16 6F 0E 3F 77 2E 08 D6 ($CF)
6078- 1B 2E FD 3B 3F 24 18 24 ($D4)
6080- 24 9F 36 47 43 3B 36 44 ($C0)
6088- 43 23 B7 51 8A 91 2A 05 ($B2)
6090- 00 6D 0D 4D 05 00 35 37 ($2A)
6098- 35 B7 B5 B7 2A 06 00 1F ($B3)
60A0- B4 1F 24 17 27 37 2E 1F ($B9)
60A8- 44 3B 00 23 24 24 FC 30 ($90)
60B0- 36 36 FE 40 23 68 49 08 ($B4)
60B8- 30 B6 36 6E 20 20 6C 36 ($84)
60C0- 00 23 24 24 FC 32 16 FE ($05)
60C8- 20 6C 49 08 30 16 36 0D ($10)
60D0- 44 23 6C 16 B6 06 00 20 ($8D)
60D8- 20 FC 12 FE 44 23 4D 49 ($53)
60E0- B4 32 6E 20 20 04 00 24 ($C8)
60E8- 1F 36 1F 6C 49 21 16 0D ($29)
60F0- 24 00 24 FC B4 FA 24 9F ($09)
60F8- 32 4D 49 09 20 6C 16 4E ($2B)
6100- 06 00 24 FC 20 96 1F 3C ($4B)
6108- C0 96 6A 49 49 6C 22 20 ($52)
6110- 04 00 44 43 FB 3A C0 D7 ($D5)
6118- D6 4D 49 41 40 95 71 0A ($3D)
6120- 05 00 04 00 27 16 27 BC ($AB)
6128- FB 3C 36 FD FB 47 43 6B ($98)
6130- 8D 07 00 6D 2D DE 3F 3F ($14)
6138- 47 3F 3E 60 0D 2D 2D E5 ($CE)
6140- 3B 1F 3F 00 3F FF 37 2D ($C1)
6148- 2D 2D 2D 2D 2D 2C DF 3F ($E1)
6150- 2C 2D 2D DF DB 3F 3F 3F ($17)
6158- 3F 0C 0D 6D 2D 6D 2D 1C ($22)
6160- 3F FF 3F 1F B7 92 29 2D ($C1)
6168- 0D 2D 0D 05 00 92 3F 27 ($A2)
6170- 2D DF 37 E7 3F 2C 2D 1C ($00)
6178- FF 2C E5 2D 3C 3F 0C 0D ($19)
6180- 25 3F 4D 1C 0D 35 2D 25 ($78)
6188- 6F 35 25 2D 35 6F 35 3F ($02)
6190- 0E 2D 2E 1F 2E 0E 3F 77 ($7A)
6198- FD 73 FD 3B 1F BF 29 6D ($AC)
61A0- 2D 00 35 2D 25 E5 27 27 ($F5)
61A8- 67 2D 35 6D 25 2D 35 F5 ($DA)
61B0- DB 37 37 35 2D 25 6D 25 ($AE)
61B8- 67 25 67 2D 35 35 37 37 ($08)
61C0- F5 3F 6F 49 C9 25 25 67 ($42)
61C8- 25 67 2D 35 35 F7 3F 4E ($E9)
61D0- F5 6D 25 25 67 25 67 2D ($90)
61D8- F5 1A D6 1A 2D 05 00 28 ($23)
61E0- 3C 2C 3C 0C 2D 35 35 37 ($3A)
61E8- 35 37 3F 67 00 29 2D 1C ($42)
61F0- 27 25 27 25 BF 06 00 2D ($94)
61F8- 2D E5 DB 25 25 25 E5 3F ($EC)
6200- BF 2D 00 2D 2D 2C 3C 3C ($BE)
6208- 0C E5 3F BF 2D 00 49 25 ($28)
6210- 27 25 27 25 BF 3E 3E 2E ($91)
6218- 6D 29 00 28 2E 2D 2C 3C ($7F)
6220- 3C 3F 27 25 6F 2D 2D 00 ($6E)
6228- 28 2E 2D 2C 3C 3C 3F 3E ($06)
6230- 24 25 2D 2D 05 00 40 43 ($07)
6238- 43 43 2B 2D 2D 3E 3E 1E ($35)
6240- 2D F5 3B 1C 16 2D 00 28 ($EC)
6248- 2E 2D 2C 3C 3C 3F 3E 44 ($6A)
6250- 2B 4D E5 3F 3F 00 2D 2D ($83)
6258- 2C 3C 2C 3C 3C 3F 3E 2E ($13)
6260- 2E 2D 00 24 24 2C 2D 2D ($2F)
6268- 36 36 3E 3F 27 24 2C 2D ($03)
6270- 36 3E 27 2C 36 00 25 25 ($50)
6278- 67 25 67 2D 35 35 37 3F ($0E)
6280- 7F 49 89 0A 2C 3C 0C 25 ($06)
6288- 67 B5 92 1B 2D 25 25 67 ($0A)
6290- 25 67 6D 29 1E 37 F5 37 ($EA)
6298- F5 6F 49 28 2E 2D 2C 1C ($23)
62A0- 27 27 67 2D 35 6D 25 2D ($99)
62A8- 35 F5 DB 35 35 F5 3F 27 ($98)
62B0- 6F 49 89 25 25 67 25 67 ($93)
62B8- 2D 35 35 37 3F AF 29 1E ($10)
62C0- 6F 09 25 25 67 25 67 35 ($11)
62C8- 36 36 25 25 67 25 67 6D ($11)
62D0- 2A 3E 3E 2E 2E 2D 2C 44 ($13)
62D8- C3 D8 2D 35 6D 29 2C 2D ($76)
62E0- DE 3A 37 37 35 2D 2D 00 ($07)
62E8- 2D 25 1F 47 43 43 43 43 ($11)
62F0- 2B 2E 28 36 00 24 24 15 ($40)
62F8- 36 15 24 24 15 36 06 00 ($03)
6300- 24 24 35 36 36 00 12 2D ($05)
6308- 2D 2D 0E 35 FD 3F 3F 2C ($F2)
6310- 1F 3F 27 3F 3F 3C 3F 27 ($5D)
6318- 2D E5 3F 96 D5 2D 2D 2D ($25)
6320- F5 DB 2B 2D 3E DF 1F 4D ($1F)
6328- 49 29 2D 2D 2D 2D 2D DE ($7F)
6330- 3F 3F 3F 3F 3F 1F 30 00 ($50)
6338- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 3C ($E7)
6340- 27 2D 3C 27 2D 2D 2D 2D ($19)
6348- 2D 2D 2D 3E 3F 3F 3F 3F ($70)
6350- 3F 16 2E 2C 6E 29 25 3F ($0B)
6358- 16 2D 3E 37 2D 3E 6F 49 ($3F)
6360- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 3C ($2F)
6368- 6F 31 2E 30 2E 30 2E 30 ($2B)
6370- 2E 2D 3C 27 2D 3C 27 2D ($A5)
6378- 3C 27 2D 3C 27 2D 05 00 ($67)
6380- BC 24 37 87 0A 2E E5 1B ($DD)
6388- 24 1C 47 23 24 24 37 36 ($42)
6390- 36 3F 3F 2C 2D E4 44 B2 ($D6)
6398- 1B C7 1C 44 15 0D 88 0B ($0D)
63A0- 98 E0 04 00 24 24 35 36 ($3B)
63A8- 2E 24 24 2D 2E 74 3E 37 ($AD)
63B0- 6F 8D 29 25 3F 2C 25 3F ($19)
63B8- 0C 2D 2D 2E 1F 2E 35 3F ($38)
63C0- 77 2D 0D 2D 3C 27 2D 3C ($70)
63C8- 27 2D 2D 35 FD 2E F5 3F ($59)
63D0- 0E 2D 00 25 27 28 3C 07 ($EC)
63D8- 00 25 27 25 27 25 27 2D ($5D)
63E0- 2D 2E 2E 3E 2E 1E 37 3F ($25)
63E8- 4D 89 25 24 24 E4 B2 12 ($91)
63F0- 76 09 24 24 2D 35 35 35 ($95)
63F8- 37 F5 37 3F 27 37 4E 49 ($0A)
6400- 09 24 44 43 43 2B 36 36 ($DC)
6408- 36 0D 24 24 2D 2D D6 3B ($35)
6410- 96 3B 2E 2D 2D 8D 23 20 ($00)
6418- 24 2D 2D 2E 3E 2E 1E 3F ($8C)
6420- 37 44 23 AC 92 09 35 FF ($11)
6428- 3B 07 00 25 27 25 27 25 ($ED)
6430- 27 2D 2D 2E 3E 2E 1E 3F ($C8)
6438- 4D 61 64 2B 2D 2E 3E 2E ($1A)
6440- 3E 2E 1E 3F 27 27 25 4D ($F6)
6448- 09 08 10 36 F6 35 2D 25 ($8A)
6450- 25 3F 44 25 27 3F 77 49 ($BD)
6458- 09 36 36 1E 35 6F 2D 45 ($76)
6460- 43 43 43 43 83 32 36 16 ($48)
6468- 2E 24 24 24 95 0A 36 36 ($6F)
6470- 37 35 2D 25 25 27 25 27 ($46)
6478- E5 3F 06 00 25 27 25 27 ($D1)
6480- 25 6F 12 35 6F 36 27 97 ($84)
6488- 1B 2D 2D 1E 3F 6F 49 41 ($5D)
6490- 23 24 0C 2D 15 3F 37 36 ($0D)
6498- 2E 25 FD 0C 25 6F 31 36 ($B7)
64A0- 25 24 24 37 4C 35 6F 36 ($32)
64A8- 36 27 24 4D 40 33 36 2E ($13)
64B0- 24 24 4D 36 36 3F 17 2D ($48)
64B8- 44 23 24 4D 29 35 FD 3B ($D4)
64C0- CE 29 2E 2E 1E 3F 47 2B ($AA)
64C8- 05 00 33 36 1F 24 3C 37 ($30)
64D0- FE FC 6E 49 49 89 22 24 ($E3)
64D8- AC 76 6E 6C E2 20 1F 3E ($3B)
64E0- 40 23 8D 24 8D 24 0D 36 ($59)
64E8- 1E 36 6E 0D 44 1F 07 00 ($17)
64F0- 2D 35 3F 37 2D 35 3F 37 ($00)
64F8- 2D 35 3F 37 2D 35 3F 3F ($08)
6500- 3F 3F 2C 3C 37 76 2D 2C ($31)
6508- 2D 6D 25 24 24 24 2C 36 ($5B)
6510- 36 36 36 25 24 24 24 2C ($18)
6518- 2D 2D 3E 2E DE 33 B6 1A ($51)
6520- 2D 2D 3C 2C 95 21 24 3C ($BC)
6528- 0C 24 2C 36 36 36 36 25 ($21)
6530- 24 24 24 2C 2D 2D 3E 2E ($18)
6538- DE 33 B6 13 2D 2D 3C 2C ($58)
6540- 8D 22 24 3C 0C 24 2C 36 ($85)
6548- 36 36 36 25 24 24 24 2C ($1B)
6550- 2D 75 37 35 37 F5 3F 4F ($E8)
6558- 49 89 8A 29 25 3F 2C 25 ($70)
6560- 3F 2C 25 3F 2C 25 3F 2C ($13)
6568- F5 1B 3E 4E 49 41 23 0C ($E9)
6570- 2D 2D 15 36 1E 1E 1E 2E ($13)
6578- 2D 3E 3F 3F 27 2C 2E 24 ($12)
6580- 6F 3C 0D 1C 2D 24 3F 3F ($4B)
6588- 6E 49 09 2C 2D E5 3F 4D ($B8)
6590- 0E 3E 2E 1E 77 35 77 3F ($0A)
6598- 3F 37 40 2B 44 43 43 B3 ($94)
65A0- 92 2A 2D 65 24 1C 0C 24 ($E[illegible])
65A8- 1C 04 00                ($18)
```





TO7, TO70, MO5

Suite de la page 7

```
3520 COLOR,0:IFP>RC THENPT=P*15.3:RC=P
3525 COLOR,0:LOCATE32,8+S:PRINTUSINGR$;P
3530 LOCATE12,7+I:PRINTUSINGS$;PT:N=0:GO
SUB6000
3540 FORW=1TO1000:NEXT:PSET(X1,Y1)CHR$(1
27),2
3550 NEXTS:GOSUB5900:RC=0
3560 IFINKEY$=CHR$(13)THENNEXTI ELSEGOTO
3560
3570 I=I-1:GOSUB6200
3900 'SAUT A LA PERCHE
3910 GOSUB6100:GOSUB5700
3920 X=0:FORI=1TO3:A$(I)=" "+GR$(X)+GR$(
X+1)+GR$(X+4)+GR$(X+5):B$(I)=" "+GR$(X+2
)+GR$(X+3):X=X+6:NEXT
3930 A$(4)=" "+GR$(18)+GR$(19)+GR$(20)+G
R$(21):B$(5)=" "+GR$(28)+GR$(29)+GR$(30)
+GR$(31):C$(5)="     "+GR$(32)
3940 READZ:B$(4)=" "+GR$(Z)+GR$(Z+1)+"
"+GR$(Z+2):A$(5)=" "+GR$(Z+3)+GR$(Z+4)+G
R$(Z+5)
3950 FORI=6TO7:READZ,Z1:A$(I)=E$+GR$(Z)+
GR$(Z+1):B$(I)=E$+GR$(Z+2)+GR$(Z+3):B$(I
+2)=" "+GR$(Z1)+GR$(Z1+1):NEXT:C$(7)=E$+
GR$(53)+GR$(40):C$(9)=GR$(54)+GR$(47)+GR
$(48)
3960 A$(8)=" "+GR$(41)+GR$(42):A$(9)="
":A$(10)=A$(9):C$(6)=A$(9):READ Z:B$(10
)=GR$(Z)+GR$(Z+1):C$(10)=GR$(Z+2)+GR$(Z+
3)
4080 BOXF(0,168)-(320,171),2:LINE(199,16
7)-(199,130),4:BOXF(201,167)-(235,160),1
4085 LOCATE0,13,0:INPUT"HAUTEUR MINIMALE
 (en m)";HT:DE=90:FI=40
4086 FORI=1TONP:LOCATE20,7+I:COLORI+3:PR
INTN$(I);":":NEXT
4087 FORI=1TONP:K=I+3:COLORK:IFF(I)=1THE
N4264
4089 LOCATE18,7+I,0:PRINT"?"
4090 LOCATE0,13:PRINT"TENTES-TU ";:PRINT
USINGH$;HT;:PRINT" m (O ou N)    ";:RP$=
INKEY$
4091 IFRP$=CHR$(78)THEN4263ELSEIFRP$=CHR

$(79)THEN4093ELSE4090
4093 FORS=1TO3:S(I)=S(I)+1:LOCATE16,7+I:
PRINTS(I):IFS(I)>10THEN4261ELSELOCATE0,1
7:PRINTDE:BOXF(24,136)-(87,144),0:BOX(34
,137)-(86,143),-2:LOCATE11,17:PRINTFI
4094 LOCATE25,18:PRINTE$:LOCATE25,19:PRI
NTE$:LINE(196,167)-(180,167),-1
4095 LOCATE1,19:PRINTA$(1):LOCATE1,20:PR
INTB$(1):Z=68:V=0:RESTORE7065:D$=INPUT$(
1):LOCATE4,16:PRINT "     "
4100 FORJ=2TO16
4105 N=N+1:IFN>1THENN=0
4115 IFINKEY$=CHR$(Z)THENV=V+.65ELSEV=V-
.05:GOTO4115
4130 LOCATEJ,19:PRINTA$(N+1):LOCATEJ,20:
PRINTB$(N+1):IFZ=68THENZ=71ELSEZ=68
4140 NEXT
4150 LOCATE17,19:PRINTA$(3):LOCATE17,20:
PRINTB$(3)
4155 IFINKEY$=CHR$(Z)THENV=V+.6ELSEV=V-.
07:GOTO4155
4170 LOCATE18,19:PRINTA$(4):LOCATE18,20:
PRINTB$(4):IFV=<0THENV=.5
4205 GOSUB6900:X=P/2:P=X*TAN(A)-4.9*(X^2
/(V*COS(A))^2):G=3:Q1=120
4210 FORF=1TO8
4215 READZ,B,C,D,H
4225 BOXF(180,135)-(198,167),-1
4230 LINE(D,H)-(191,167)
4235 LOCATEB,C:PRINTA$(Z)
4240 LOCATEB,C+1:PRINTB$(Z)
4245 LOCATEB,C+2:PRINTC$(Z):IFF>3ANDP<HT
 THENG=G+1:GOSUB4270
4127 FOR W=1 TO 100:NEXT
4258 NEXTF:LOCATE4,16:PRINT"(";:PRINTUSI
NGR$;P;:PRINT ")"
4259 LOCATE35+S,7+I:IFP>HT THENPRINT"O":
P(I)=HT:GOTO4263ELSEPRINT"X"
4260 NEXTS
4261 P=P(I):F(I)=1:PT=P*200:COLORK:LOCAT
E12,7+I:PRINTUSINGS$;PT:GOSUB5900:GOSUB6
000
4263 LOCATE18,7+I:PRINT" "
4264 LOCATE29,7+I:PRINTUSINGR$;P(I):NEXT
I:HT=HT+.03
4265 FORI=1TONP:IFF(I)=0THENGOTO4087
4266 NEXT:FORI=1TONP:S(I)=0:F(I)=0:P(I)=
0:NEXT:I=I-1:GOSUB6200:GOTO4500
4270 ' BARRE
4275 Q=111+G*8:IFQ1>167THENLINE(196,167)
-(180,167),-1ELSELINE(196,Q1-8)-(182,Q1)
,-1
4280 IFQ>167THENLINE(196,167)-(180,167),
K:GOTO4290ELSELINE(196,Q-8)-(182,Q),K
4290 Q1=Q:RETURN
4500 'LANCEMENT DU JAVELOT
4510 GOSUB6100:GOSUB5700:X=0
4560 FORI=1TO3:IFI=3THENA$(I)=E$+GR$(X)+
GR$(X+1)ELSEA$(I)=" "+GR$(14)+GR$(X)+GR$
(X+1)
4570 B$(I)=E$+GR$(X+2)+GR$(X+3):X=X+4:NE
XT
4580 X=12:FORI=1TO3:J$(I)=GR$(X)+GR$(X+1
):X=X+2:NEXT:DE=20:FI=70
4581 FORI=1TONP:K=I+3:COLORK:LOCATE27,8:
PRINTN$(I)
4585 FORS=1TO3:LOCATE22,8+S:PRINT"Essai"
;S;":":COLORK:LOCATE4,16:PRINT"     ":L
OCATE0,17:PRINTDE:BOXF(24,136)-(87,144),
0:BOX(34,137)-(86,143),-2:LOCATE 11,17:P
RINTFI
4595 BOXF(0,192)-(191,195),1:BOXF(192,19
2)-(319,195),2:LOCATE0,22:PRINTA$(1):LOC
ATE0,23:PRINTB$(1):H$=INPUT$(1)
4610 Z=68:V=0
4615 FORJ=1TO19
4620 IFN=1THENN=2ELSEN=1
4625 IFINKEY$=CHR$(Z)THENV=V+1.5ELSEV=V-
.1:GOTO4625
4655 LOCATEJ,22:PRINTA$(N):LOCATEJ,23:PR
INTB$(N)
4660 IFZ=68THENZ=71ELSEZ=68
4665 NEXTJ
4680 LOCATE20,22:PRINTA$(3):LOCATE20,23:
PRINTB$(3)
4690 GOSUB6900:M1=2*P/5:M2=3*P/5:A=3*A/4
4740 U1=0:U2=28:U=24:Y1=20
4745 FORX=U1 TO U2 STEP2
4750 IFX<M1 THEND=1ELSEIFX>M2 THEND=3ELS
ED=2
4755 Y=21-(X*TAN(A)-4.9*(X^2/(V*COS(A))^
2))/2
4760 IFY<13THENY=13:C=0ELSEC=K
4765 IFY>23THENY=23:LOCATEU+X1,Y1:PRINTZ
$
4770 LOCATEU+X1,Y1:PRINTE$;
4775 COLORC:LOCATEU+X/2,Y:PRINTJ$(D)
4790 X1=X/2:Y1=Y:NEXT:IFU<0THEN4850
4795 LOCATE38,Y1:PRINTE$
4800 BOXF(0,16)-(13,17)" ":LOCATE 22,22:
PRINTE$:LOCATE 22,23:PRINTE$
4810 BOXF(0,192)-(191,195),-3
4815 U1=28:U2=INT(P+3.5):U=-14:GOTO4745
4850 LOCATE32,8+S:COLORK:PRINTUSINGR$;P:
IFP>RC THENPT=P*12.5:RC=P
4860 GOSUB6000:LOCATE12,7+I:PRINTUSINGS$
;PT:CLS
4870 NEXTS:GOSUB5900:RC=0:NEXT:I=I-1:GOS
UB6200
5000 '1500 METRES
5010 SCREEN,0:GOSUB6100:GOSUB5700:GOSUB6
600
5020 FORI=1TONP:K=I+3:COLORK,0:LOCATE12,
18:PRINT"CHRONO:";:S=0
5030 PSET(28,14)GR$(0):O=1:C=28:L=14:Z=6
6:LOCATE0,0,0
5100 IFINKEY$=CHR$(65)THEN5101ELSE5100
5101 FORJ=1TO18:P=P+.9:CO=C:C=C-1
5102 IFINKEY$=CHR$(Z)THEN5103ELSEP=P+.1:
LOCATE19,18:PRINTP@60;P MOD60:GOTO5102
5103 PSET(CO,L)" ":PSET(C,L)GR$(0),K,0:N
=1:P=P+.1
5105 LOCATE19,18:PRINTP@60;P MOD60
5106 IFZ=90THENZ=65ELSEZ=Z+1
5107 N=2:NEXTJ
5109 FORQ=1TO7
5110 RESTORE7027:FORD=1TO29:P=P+.9
5115 READX,Y:CO=C:LI=L:C=C+X*O:L=L+Y*O
5120 IFINKEY$=CHR$(Z)THEN5130ELSEP=P+.1:
LOCATE19,18:PRINTP@60;P MOD60:GOTO5120
5130 PSET(CO,LI)" ":PSET(C,L)GR$(0),K,0
5145 LOCATE19,18:PRINTP@60;P MOD60
5150 IFZ=90THENZ=65ELSEZ=Z+1
5155 N=0:NEXTD:O=-O
5215 NEXTQ:PT=2000-4.5*P
5220 ATTRB0,1:P1=P@60:COLOR2:LOCATE30,11
:PRINTP1;:PRINTUSING"##.#";P-P1*60:LOCAT
E32,11:PRINT"'"
5230 ATTRB0,0:LOCATE12,7+I:COLORK:PRINTU
SINGS$;PT:GOSUB5900:GOSUB6000
5275 FORW=1TO500:NEXT:PSET(C,L)" ":NEXTI
:CLS
5300 FORI=1TONP:W=0:IFCL(20)>SM(I)THEN53
40
5310 W=W+1:IFSM(I)>CL(W)THEN5320ELSE5310
5320 FORR=20TOW STEP-1
5330 CL(R+1)=CL(R):CL$(R+1)=CL$(R):NEXT:
CL(W)=SM(I):CL$(W)=N$(I)
5340 NEXTI:CONSOLE0,24:CLS:ATTRB1,0:COLO
R5,7:LOCATE12,0:PRINT"PALMARES":FORI=1TO
20:LOCATE0,2+I:FORN=1TONP:IFCL$(I)=N$(N)
THEN5345ELSENEXTN:N=0
5345 K=N+3:COLORK,0:PRINTUSING"##";I:LOC
ATE4,2+I:PRINT" ";CL$(I);" ";:PRINTUSING
S$;CL(I);:PRINT" PTS":NEXTI
5350 ATTRB0,0:INPUT"Une autre partie ";R
P$:IFRP$<>"N"THEN270ELSEEND
5700 '
5710 FORI=1TO3:PSET(21,I+1)CHR$(48+I),I:
LOCATE23,I+1:PRINTRC$(E,I):LOCATE32,1+I,
0:IFE=10THEN5720ELSEPRINTUSINGR$;RC(E,I)
;:PRINT " ";M$(E):GOTO5730
5720 R=RC(10,I):R1=R@60:PRINTR1;:PRINTUS
ING"##.#";R-R1*60:LOCATE34,1+I:PRINT"'"
5730 NEXTI:FORI=1TONP:PSET(1,I)CHR$(48+I
),I+3:PRINT" ";N$(I)
5740 PSET(1,7+I)CHR$(48+I),I+3:PRINT" ";
N$(I):NEXT:RETURN
5900 'ADDITIONS DES POINTS
5910 SM(I)=SM(I)+PT:COLORK:LOCATE13,I:PR
INTUSINGS$;SM(I):RETURN
6000 'AFFICHAGE DES NOUVEAUX RECORDS
6003 W=0:IFE=1ORE=5ORE=6ORE=10THEN6015
6005 IFRC(E,3))P THEN6090
6010 W=W+1:IFP>RC(E,W)THEN6020ELSE6010
6015 IFRC(E,3)<P THEN6090
6017 W=W+1:IFP<RC(E,W)THEN6020ELSE6017
6020 FORR=3TOW STEP-1

6030 RC(E,R+1)=RC(E,R):RC$(E,R+1)=RC$(E,
R):NEXT:RC(E,W)=P:RC$(E,W)=N$(I):P=0
6040 IFW=1THENPLAY"A1L6O4T10SOSOMIMIREMI
L12DOL6SIDOREFAMIREL48DO"
6050 IFE=10THEN6085
6060 FORZ=1TO3:LOCATE23,Z+1:COLORZ:PRINT
RC$(E,Z):LOCATE32,Z+1:PRINTUSINGR$;RC(E,
Z):NEXT:COLORK:RETURN
6085 FORZ=1TO3:P=RC(10,Z):LOCATE23,Z+1:C
OLORZ:PRINTRC$(E,Z):P1=P@60:LOCATE32,Z+1
:PRINTP1;:PRINTUSING"##.#";P-P1*60:LOCAT
E34,Z+1:PRINT"'":NEXT:COLORK
6090 P=0:RETURN
6100 'CREATION DES PERSONNAGES
6105 CLS:P=0:E=E+1:READEP$,N,M:T=LEN(EP$
)/2
6110 BOXF(96,96)-(311,96),0
6115 ATTRB0,1:LOCATE19-T,19:COLOR2:PRINT
EP$:ATTRB0,0:BOX(17-T,16)-(20+T,21)"+",5
6120 PLAY"A0L8O4T5SOLASIDOSILASOFAL48DO"
6130 FORI=0TOM:READD1,D2,D3,D4,D5,D6,D7,
D8:DEFGR$(I)=D1,D2,D3,D4,D5,D6,D7,D8:NEX
T:X=0
6135 ONE GOTO6140,6140,6150,6160,6160,61
50,6150,6150,6160,6160
6140 FORI=0TON:A$(I)=" "+GR$(X)+GR$(X+1)
:B$(I)=" "+GR$(X+2)+GR$(X+3):X=X+4:NEXT:
CLS:RETURN
6150 FORI=0TON:A$(I)=GR$(X)+GR$(X+1):B$(
I)=GR$(X+2)+GR$(X+3):X=X+4:NEXT:CLS:RETU
RN
6160 CLS:RETURN
6200 H=RND:IFINKEY$=CHR$(13)THENIFI=NP T
HENBOXF(12,7)-(38,11)" ":RETURNELSERETUR
N
```

Suite page 26

CHAPEAU DEVANT...

Si vous regrettez l'inexistance d'un équivalent de l'Apple Expo pour les micros de Commodore, vous pouvez toujours réserver un billet d'avion et des places à l'hôtel pour le 18, 19 et 20 Octobre à Bruxelles. C'est en effet dans cette ville que se déroulera le Commodore Show de l'année. Vous pourrez y admirer le C128 tout comme les deux compatibles PC (PC 10 et PC 20) ainsi que, peut-être, le nouveau seize bits de la maison : l'Amiga. Parallèlement à cette exposition hard, vous pourrez découvrir de nombreux logiciels et extensions destinés à ces matériels. On se demande malgré tout comment ces braves gens arrivent à financer des manifestations de cet ordre vu les résultats du second trimestre : 80 millions de dollars de pertes pour le groupe. Vive le crédit !

PHARMACIENS, MAGOUILLEZ TRANQUILLES !

Grâce à la société **Marvie**, vous pourrez dorénavant (vous autres pharmaciens) gérer votre tiers payant tous seuls comme des grands : **Pharma 1/3** vous ouvre la porte à l'exclusion pure et simple de tous ces fouineurs de comptables prêts à vous dénoncer pour magouilles au Trésor Public. Désormais plus de soucis : pour 5000 balles, plus un Goupil ou un PC, vous traiterez toutes ces données comptables at home, sans le moindre coup de main. Les informations plus que confidentielles que vous possédez ne sortiront plus de votre officine. Ouf ! L'insécurité me faisait flipper, mais si je plante mes disquettes, qu'est-ce que je fais Monsieur Marvie ?

DES COMME ÇA, ÇA EXISTE ENCORE

Depuis quelques mois, nous aurions tendance à trouver un minimum de programmes vendus dans le commerce et simultanément parfaitement nuls. En général, un éditeur s'efforce de sortir un ou deux bons produits, histoire de faire oublier les nanars qu'il a édité auparavant. Cette fois, miraculeusement, des cinq logiciels reçus, pas un ne mérite d'être considéré autrement que comme un brouillon de ce qui aurait pu, à l'extrême limite, devenir un produit commercialisable. Notre lauréat de retour de vacances, catégorie embrouille et enfume sera donc : **Norsoft**.

Aquad, destiné à l'Amstrad, ressemble curieusement à une mauvaise imitation de Pac-Man : vous devez dévorer tout

le plancton disséminé dans un labyrinthe sans vous laisser avaler par les fantômes subtilement déguisés en homards et autres crabes. La lenteur du programme réjouira les handicapés moteurs qui pourront pratiquer sans affolement : le basic, c'est difficile de le faire speeder !

Playbox, toujours pour le CPC 464, vous invite à participer à l'un des super jeux que voici :

morpion, hold-up (on vous balade dans une grille de 20x20 et à vous, en vous déplaçant dans celle-ci, de découvrir l'emplacement du trésor), poker, poker patience, awari (ou awélé ou gbélé-gbélé, ça dépend des régions), jackpot et mastermind. Autant d'originalité et de créativité me confondent : tous les algorithmes de ces jeux se trouvent dans n'importe quel bouquin de programmation. Thierry Durand et Eric Chevallier doivent encore se marrer d'avoir réussi à refiler ces merdes à un éditeur suffisamment crédule pour les commercialiser.

Adapté pour l'Amstrad d'un jeu sur l'Oric, **Tyrann** vous emmène sur les pistes de l'aventure, pas très excitante, présentée sous cette forme : entre les commandes simplistes, les graphismes inexistants et le manque d'intérêt total du scénario, tous les fanatiques des adaptations de Donjons et Dragon se passeront sans problème de tâter de ce Tyrann-là.

Destiné à l'Oric, **Crypt Show** ressemble fort au Château du Diable ou au manoir du Dr Genius, autant pour la qualité des graphismes (léger léger) que par l'exceptionnelle rapidité obtenue grâce à la programmation en basic. Les morts qui vous guettent ne sont ni drôles ni évitables, le graphisme laisse la place au texte lorsque vous voulez connaître la nature de la pièce, mais la manoeuvre inverse reste impraticable. S'il avait été

publié deux ans plus tôt, ce logiciel aurait pu paraître correct, mais actuellement le niveau des jeux d'aventures devrait se rapprocher autant que possible de Hobbit, pas s'en éloigner du mauvais côté.

Il ne vous reste plus qu'à acquérir un MO5 pour découvrir, grâce à **Géomancie** , que Norsoft n'est vraiment pas doué Mis à part la jaquette, ce logiciel ne contient vraiment aucun

argument convaincant. Les influences des astres devait certainement m'être néfastes lors de l'essai : l'art divinatoire se pratique, selon moi, non devant un écran de télé mais plutôt dans une arrière-boutique sombre en présence d'une sorcière édentée aux ongles crochus et à la voix rauque. Tout le charme de la découverte de l'avenir disparait ici lorsqu'arrivé à la quinzième page de texte vous ne savez toujours pas ce qu'il doit vous tomber sur la tête dans les jours ou mois à venir.

Norsoft remporte donc haut la main, cette semaine, le titre de challenger dans la compétition ouverte aux plus mauvais éditeurs de France et d'ailleurs. Espérons qu'ils changeront leur politique d'édition !

HEBDOGICIEL RACHETÉ

Il y a environ un an et demi, ICI et MAINTENANT, une radio locale parisienne a passé son samedi après-midi à parler d'informatique, on y a appris entre autres que Duriez avait racheté Hebdogiciel. C'était vrai.
La Règle à Calcul, qui passe systématiquement une publicité sur la dernière page de l'HHHHebdo, nous a racheté. C'est vrai.
Amstrad, un des rares ordinateurs que nous ayons soutenu dès le départ, nous a racheté. c'est incontestablement vrai.
Loriciels qui était au 160 rue Legendre alors que c'est nous qui sommes maintenant à cette adresse, nous a racheté.

Incroyable mais vrai.
Vifi-Nathan pour lequel nous avons vanté les mérites d'Airbus sur la première de couverture, nous a rache-té. C'est tout vrai.
Machbro Software, l'éditeur de Fox, qui a eu droit à la même place et à des éloges hors-pair nous a ra-che-té. Vrai !
Plus récemment, Infogrames s'est payé l'HHHHebdo avec le chiffre d'affaires réalisé grâce aux louanges accordées à la nouvelle version de Mandragore. C'est la vérité vraie.
Et le dernier en date c'est SVM qui nous rachète aussi. Je confirme cette réelle réalité et attend avec impatience le prochain acheteur qui ne manquera pas de suivre le même chemin que les autres : dehors !

EL GRENOUILLAS PRODUZIONNE FRAPPARE ENCORAS

Qui c'est qui vient de sortir un nouveau jeu qui pour être nouveau n'en est pas moins jeu ? Froggy Software. Ca s'appelle "Même les pommes de terre ont des yeux", et ça vaut la modique somme de 195 balles, ce qui est paradoxal puisque c'est un soft pour Apple.
Qui c'est qui a programmé ça ? Esta Juan Luis El Breton, el famoso auteur de "Pépé Louis contra el gangos of the puces". Il diversifie sa production, le bougre.
Qui c'est qui a écrit le scénario ? Clotilde Marion. Mais c'est une femme ? ! ? ! ? Oui. Ca prouve qu'il y en a au moins une qui supporte les ordinateurs.
Qui c'est qui a fait le dessin de la pochette ? C'est Solé, ce qui signifie soit que Le Breton le paie grassement, soit qu'ils sont copains comme cochons et je pencherais plutôt vers la seconde solution.
Qui c'est qui fait un article sur un logiciel sans en parler ? C'est ma pomme. Alors, parlons-en.
Vous êtes dans un pays d'Amérique latine dont nous ne citerons pas le nom (parce qu'il n'est pas cité dans le soft, ce n'est pas à moi de prendre des initiatives de cette ampleur) et vous devez destituer le dictateur qui a pris le pouvoir. Il vous faut rétablir la dé... la dé... la démocratie (j'ai du mal à l'écrire sans rire), nourrir le peuple affamé, retrouver l'ex-président et organiser les élections pour que la joie du peuple, bref.
Comme ses précédents, ce nouveau jeu fourmille de petits gags en tous genres. Vous vous rappelez peut-être que dans les précédents, lorsqu'on demandait "pourquoi", l'ordinateur répondait "parce que", et à la question "parce que quoi" il répliquait "parce que c'est comme ça". Dans celui-ci, cette dernière réplique est "porque c'est comme ça". Ce qui dénote une certaine dose d'humour de la part des au-

teurs. D'ailleurs, il n'y a que Froggy qui m'aille, ce qui conclut cet article mené de main de maître.

CONCERTO EN SINCLAIR MINEUR

Est-ce que Sinclair a une tête de problème socio-culturel ? C'est la question que se posent beaucoup de gens Outre-Manche. Un petit bilan semble nécessaire, la situation ayant eu le temps de se décanter.
En juillet, Sinclair s'aperçoit qu'il a pour 30 millions de livres (350 millions nouveaux) de stock. C'est beaucoup pour un seul homme. Il décide alors de trouver un partenaire qui accepterait d'injecter de l'argent frais dans Sinclair Research. Robert Maxwell, célèbre patron de presse, arrive au galop avec sa réputation de battant et un bon paquet de fric. Aussitôt, le "Mirror" le présente comme le "sauveur" de Sinclair : le Mirror appartient à Maxwell.
Là-dessus, un mois se passe, assez trouble, pendant lequel des déclarations contradictoires sont échangées de part et d'autre. Au terme de ce mois, Maxwell annonce qu'il retire ses billes. Compréhensible : tous les syndicats de ses entreprises de presse se sont mis en grève. A l'heure actuelle (pas celle où vous lisez, celle où j'écris) aucun titre appartenant au groupe n'est paru depuis cinq jours. Cela peut paraître gênant pour Maxwell, puisqu'il vient d'investir 60 millions de livres (700 briques, pas du léger) dans un nouveau quotidien, mais cela l'arrange certainement puisque presque tous ses journaux étaient déficitaires. Il perd moins d'argent pendant les grèves que pendant le fonctionnement normal !
Sinclair se retrouve donc provisoirement seul. Mais soudain, Dixons (big revendeur) surgit tout d'un coup brusquement en achetant pour 10 millions de livres de matos à Sinclair, soit 120 bâtons. Aussitôt, il met en place une promotion d'enfer : un Spectrum + , un magnéto, un joystick avec interface, et 6 jeux pour 139 livres (près de 1500 balles). Il en profite pour baisser le QL à 200 livres, moitié prix ! 2200 francs, quoi.
Bien entendu, W. H. Smith (another big revendeur, au moins aussi big que Dixons) se met sur le coup et cherche une promo équivalente. Nous savons qu'une dizaine d'éditeurs anglais ont reçu des propositions pour des packages comprenant 10 cassettes de jeux. C'est la guerre...

Sir Clive s'en sort in-extremis, grâce à ce gros coup. Reste une menace de procès de Hoover, le constructeur de la voiture électrique : une facture impayée de 1,5 millions de livres (1 milliard et demi, ancien), une peccadille. Reste aussi 20 millions de livres de stock (faites le calcul vous-mêmes), trois fois rien. Reste la réputation de Clive de "mauvais gestionnaire", une broutille. Reste encore le semi-échec des télévisions plates, un jeu d'enfant.
Mais le plus étonnant, c'est que Lord Sinclair va trouver quelque chose qui va retourner la situation. C'est le grand spécialiste du changement de cap, et ça lui a toujours réussi. Vous allez voir.

BRUIT

D'abord, y aurait Amstrad qui ferait rien qu'à préparer un ordinateur 16/32 bits autour d'un 68000 (processeur du Macintosh, de l'Atari 520 ST et de l'Amiga) qui aurait 128 Ko de

mémoire et qui coûterait 3000 balles et qui sortirait en Septembre, d'abord. Mais ça compte pour du beurre, asque c'est qu'un bruit, d'abord.

ATARI...

Accueillera 80 maisons d'édition sur son stand au PCW Show. Ces boîtes développent soit sur 800XL, soit sur 130 XE, soit sur 520 ST. Et toujours pas de basic.

LE T07 CAUSE ENCORE

Alors que nous déplorons régulièrement la nullité générale des logiciels proposés pour la gamme Thomson, nous allons pouvoir découvrir un programme (absolument pas original d'ailleurs) d'une qualité de réalisation honnête. Le **Super Tennis** d'Answare offre les possibilités classiques de ce genre de soft : jeu automatique en démonstration, seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs. La gestion est classique et ressemble fort au tennis de l'Exelvision : les mouvements saccadés des joueurs sur le terrain ne rendent pas la pratique particulièrement agréable. Un seul point sauve ce produit de l'anonymat : la synthèse de voix dont il est pourvu. Si la voix synthétique reste compréhensible sur les annonces de score, dès que vous lui donnez des noms tels que Matts Willander ou John MacEnroe elle s'enroue au point de devenir parfaitement inaudible. Malgré tout, les plus jeunes s'amuseront d'autant plus s'ils choisissent comme pseudonyme des noms tels que KWZYKAKWA ou SHMILLOUTON. **Super Tennis** d'*Answare* pour tous les Thomsons.

CAMARADE JEUNE, T'AS TA CARTE ?

Notre bien-aimé Fabius aidé par un cerveau puissant, en l'occurence Rocheteau (les plus belles cuisses du football parisien), ont lancé pas plus tard que récemment une Carte Jeunes meilleure que celle de la SNCF. Normalement ce prodigieux bout de carton doit permettre aux jeuuuunes de se fournir en matos informatique à des prix canons. Actuellement les avantages nationaux de la sus-nommée se limitent à 5% sur les softs Exelvision (ah bon, ça existe, j'savais pas), 20% sur la gamme Hector (faut bien arriver à vider les fonds de tiroir) et 15% sur l'ensemble des produits Alice (vive Matra). Les autres (Apple, Commodore, Thomson...) n'ont visiblement pas entendu parler de la chose. Du côté des revendeurs, l'anarchie règne (comme à l'habitude), les gars du sud restant les mieux servis. Une adresse à conserver dans vos tablettes : la maison Buresi d'Ajaccio propose 5% de réduction sur... les fromages corses (sisi). Allez-y, envoyez, j'adoooore le fromage corse !

LES RUSES D'UN CONSTRUCTEUR

Commodore peut se vanter d'être plus balèze que n'importe quel autre fabricant sur le marché de la micro-informatique. Le C128, toujours victime de la valse-hésitation pour sa diffusion par Commodore France, est doté d'une organisation particulièrement originale au moins au niveau des moniteurs. Vous vous souvenez sans aucun doute de la possibilité de travailler en mode 64 ou 128. Lorsque vous utilisez la première option, vous devez prendre la sortie RGB : crack un moniteur RGB. Vous avez fini de faire joujou avec Lode Runner et vous voulez bosser un peu sous CP/M ? Pas de problème : branchez votre deuxième moniteur sur la sortie RGBI, celle qui accepte le mode 80 colonnes. Autre gag de la superbe organisation des entrées/sorties de la machine : si vous voulez brancher l'adaptateur RS 232 C, vous êtes bon pour lister sans filet : la sortie RGBI ne sera plus accessible. Pas cher le C128, mais l'environnement... Dur !

LES ÉTIQUETTES QUI COÛTENT CHER...

Ca y est, Wordstar passe sur Amstrad. Wordstar, c'est le fameux traitement de textes qui tourne sous CP/M, qui est considéré comme LE standard du traitement de textes. Eh, sans dec', c'est de la merde. Moi, je l'ai essayé, et si *ça* c'est un bon programme, moi je suis le pape et vous êtes priés de m'appeler Mon Père. En plus, il vaut *1700 balles !* Pour ce truc lourd, malcommode et compliqué ? Cumana, distributeur maudit, que les corbeaux maléfiques te bouffent le foie jusqu'à la septième génération !

BOUM ! QU'EST-CE QUE C'EST ? C'EST LES 128 Ko DU CANON X07

Le petit qui n'a pas peur des gros fait encore des siennes. Histoire d'embêter les 32 Ko qui passent à 64 Ko (Commodore, Atari, Amstrad, Thomson, etc...), le X07 passe directement à 128 Ko, boum, d'un coup de canon avec une carte d'extension de 4 pages de 32 Ko. Encore plus petit et plus costaud que l'Amstrad 6128. Les prix sont aussi costauds mais pas petits du tout puisqu'il faudra débourser 1980 francs pour la carte nue plus 840 francs par 32 Ko. Ce qui nous fait du 5.340 balles. Ce qui est, comment dirais-je, un peu beaucoup ou plus exactement : AU VOOOOOOOOOOLEUR !!!
Ce n'est pas Canon lui-même qui pratique la chose, ils sont en général plutôt raisonnables sur les prix. Le méchant indépendant responsable répond au 16 (50) 68 93 06 et au nom de E.R.I.E. A titre d'information, un chip de 32 Ko coûte approximativement environ un peu moins de 2 francs franco de port et d'emballage.

CINQ POUR LE PRIX D'UN

Que vous possédiez un Commodore ou un Spectrum, l'occasion de votre vie ne va pas tarder à débarquer chez votre épicier habituel : la cassette produite par Ere Informatique et PSS (association récente d'un éditeur anglais et d'un français) **5/5** sort incessament sous peu au prix défiant toute concurrence de 69 francs. Sur une face vous trouverez Hyper Biker, Krystals of Zongs, Neoclyps, Metro Blitz et Circus (un logiciel jamais édité auparavant) pour le Commodore et sur l'autre vous découvrirez Frank N. Stein, Xavior, Guardian, Les Flics et Hopper. **Si la qualité n'est pas garantie pour l'ensemble des softs,** vous pourrez néanmoins compter sans problème sur au moins deux bons titres par machine.

ADAPTONS PEU, ADAPTONS BIEN

Activision pouvait se féliciter d'avoir édité au moins deux produits excellents pour le Commodore 64. Heureux de cet état de fait, nos gaillards prirent leur courage à deux mains pour sortir une version pour Amstrad de **Master of The Lamps**. Miraculeusement, et contrairement à une tradition fermement ancrée dans les habitudes de la maison, ce passage d'un micro à l'autre s'est déroulé sans perte de qualité majeure. Vous pouvez donc, sans hésiter, tenter le défi de réaliser le voeu du jeune prince destitué et faire rentrer les sept vilains génies dans leur lampe respective. Une tâche à la hauteur pour tous les ludomanes à l'oreille avertie.
Master of The Lamps d'*Activision* pour Commodore et Amstrad.

C'EST UN OISEAU ? NON. C'EST UN AVION ? NON. C'EST DIRECO.

Quelle rapidité ! Direco, suite à l'annonce de Sir Clive, vient d'annoncer à son tour la baisse du prix du QL. Il sera désormais en vente à 4490 francs, au lieu de 6950 précédemment. Pour un 16-32 bits, c'est pas mal.
En choeur, avec moi : "Atari-mille-balles ! Atari-mille-balles !"

BONJOUR LES CONS

J'aime bien Activision, parce qu'ils ont de bons jeux. Sauf que là, ils viennent de sortir (pas encore en France, toutefois) un programme qui s'appelle "Tour de France" et qui est tout bêtement une simulation de l'épreuve cycliste bien connue. Je ne sais pas ce que ça vaut, mais l'idée est bien nulle comme il faut.

RUMEUR

Un bruit circule dans les milieux bien informés de la capitale : Carali (notre dessinateur en chef) aurait (je dis bien aurait) été viré de Radio Libertaire, où il avait une émission régulière pour cause d'excès de pub pour l'HHHHebdo et aussi parce qu'il aurait dit du mal des anarchistes (R. L. est la radio des anars). Or, ce bruit semble peu fondé, car : premièrement, Carali n'est pas le genre de type à dire du mal de qui que ce soit, deuxièmement la base de l'anarchie est de laisser faire n'importe quoi à n'importe qui et donc notamment laisser Carali dire du mal de qui il veut et troisièmement, il a juste glissé quelques mots sur l'HHHHebdo, mais sans excès.
Dans la même série, Choron (le prof) s'est fait virer du restaurant "Sweet et faim" parce qu'il parlait un peu trop fort de ces cons de chrétiens avec leur Sacré-Coeur de merde et de ces enfoirés de touristes qui viennent l'admirer.

C'EST POUR DANS CINQ ANS

Les revendeurs de soft anglais sont très mécontents. Genre, pas à prendre à la petite cuillère. Faut dire que le groupement des éditeurs leur demande de mettre en vente tous les softs d'une semaine le même jour. Comme au cinéma : **le mercredi, voilà les** nouveautés de la semaine. Ca les embête parce que quand on a un nouveau programme une journée avant le concurrent, c'est cent, voire plus d'exemplaires vendus. Si tout le monde met en vente le même jour, cela signifie concurrence non plus sur les dates mais sur les prix. Et là, c'est dangereux.
En plus, le "Hype" fait des ravages. C'est la politique publicitaire consistant à vanter un produit et à en faire la publicité bien avant sa sortie. "Ce jeu est mieux que tout ce qui a été fait jusqu'à présent, bientôt, ne ratez pas, déjà un énorme succès", etc... Malheureusement, la plupart du temps, le jeu est nul. Et les pauvres vendeurs sont obligés de sur-stocker un produit qui ne se vendra pas, selon le bon principe "Vous m'en mettez un de côté - Ah, ça n'est que ça - Ben finalement, je ne le prends pas". Et puis, la location sauvage de programmes commence à être mise en place par des francs-tireurs. Les honnêtes revendeurs ne peuvent plus lutter.
On a systématiquement cinq ans de retard sur l'Angleterre : nos vendeurs français peuvent dormir sur leurs deux oreilles (chacun).

KARATE KAMSTRAD

Alors que **The Way of The Exploding Fist** débute juste sa carrière sur Commodore, la version pour Amstrad vient de traverser la Manche (pas à la nage, rassurez-vous). Malheureusement pour les Cpcistes, ils découvriront avec horreur qu'un programme écrit à l'aide de près de huit cents sprites sur le Commodore ne s'adapte que très difficilement sur une machine n'en possédant pas. Malgré cela reconnaissons que le travail réalisé par les programmeurs de Melbourne sauve le soft du tiroir aux oubliettes. Vous pourrez, dans un confort ascétique, tenter d'en remontrer aux grands maîtres du karaté, franchissant les dan un à un, après des combats acharnés. Le graphisme et le son, même s'ils sont loin des originaux du C64, restent tout à fait supportables. **The Way of**

The Exploding Fist de *Melbourne House* pour Commodore et Amstrad.

TIENS ! JE NE PARLE PAS TOUJOURS POUR RIEN

Alors que les versions se multiplient (MSX, Thomson, bientôt Apple, puis pour plus tard Amstrad et Spectrum), la version originelle de **Mandragore** mérite maintenant de ne plus écoper des foudres hebdogicieliennes : la programmation a été entièrement refaite, en langage machine cette fois. Les créations de personnages se passent dans les meilleures conditions possibles (un magicien n'est plus obligé d'être handicapé physique, par exemple), vous n'avez plus besoin de disposer d'une dizaine de cassettes vierges mais d'une seule pour votre équipe d'aventuriers et les temps de chargements ont été raccourcis. Vous pouvez maintenant acheter sans hésiter. Et que tous ceux qui ont récupéré les premières versions s'en mordent les doigts : ils n'avaient qu'à suivre les conseils de l'HHHHebdo !

Finalement, vous n'aurez gagné que l'énervement : la nouvelle version vous sera gracieusement offerte par Infogrames contre l'ancienne (avec la boîte). Ouf !

FABIUS AUSSI...

Qu'on se le dise une bonne fois pour toutes : on veut nous prendre pour des cons. C'est une évidence, ce n'est même plus la peine de l'écrire, l'informatique est une discipline sportive où tout le monde cherche à prendre tout le monde pour un con et y parvient plus souvent qu'on ne le croit !

L'exemple vient d'ailleurs de haut : notre Fabius national qui veut que "l'informatique devienne demain la seconde langue des français" nous fait un foin électoral du diable avec son plan "informatique pour tous" pour montrer que la France est capable d'être à la pointe du progrès, votez pour moi. Ce qu'a oublié notre premier ministre c'est qu'un ordinateur, même à l'école, ça sait compter et ses chiffres sont à mourir de rire pour peu qu'on effectue quelques opérations simples.

Par exemple, sur les 45.000 écoles françaises, 26.000 ont été équipées avec un Thomson ou un Exelvision, UN SEUL PAR ECOLE. 3.000 écoles ont bénéficié d'un nanoréseau composé d'un micro professionnel relié à 6 ordinateurs familiaux, UN SEUL RESEAU PAR ECOLE. Parallèlement, 85.000 enseignants ont été formés pour faire fonctionner ces machines.

Ce qui nous fait, si mon ordinateur compte bien, une école sur deux qui n'est pas équipée du tout, une école sur deux qui est équipée d'un seul ordinateur devant lequel la file d'attente sera en permanence de 1,23 kilomètre et une école sur quinze où la file ne sera que d'un 1,22 kilomètre. Quant aux professeurs formés, ils sont au moins 40.000 à avoir été formés pour pas grand chose vu que leur école n'est pas équipée du moindre début de commencement d'ordinateur. Cette plaisanterie a quand même coûté un joli paquet de paquets de milliards aux connards de contribuables dont vous faites partie et moi aussi.

Vive la République, vive la France et vive la cohabitation.

ET PAN ! DANS LA GUEULE

Vous connaissiez tous les softs de karaté et autres sports de combat. Pour la première fois, vous allez pouvoir consacrer vos efforts à en mettre plein la tête à une série de huit combattants tous aussi impressionnants les uns que les autres. Déjà leurs noms vous donneront des frissons d'extase : de Canadian Crusher jusqu'à Peter Perfect, en passant par Tribal Trouble, vous aurez à aligner un certain nombre d'uppercuts, crochets et autres swings pour espérer leur faire contempler le plancher des vaches de plus près. Le principe du jeu dénote une originalité certaine : vous devez, en une reprise de trois minutes, mettre un premier adversaire KO. Dès ce KO réussi, vous obtiendrez votre numéro de licence de l'association de boxe d'Elite et vous pourrez alors tenter de vaincre successivement (dans les mêmes conditions que précédemment) les sept autres challengers pour le titre de champion du monde. Le graphisme est correct et les commandes suffisamment peu nombreuses pour ne pas poser de problème d'apprentissage trop long. Seul inconvénient remarquable, la version Amstrad propose une option joystick qui ne fonctionne pas. Malgré cela, vous prendrez du plaisir à voir la gueule de vos adversaires se déformer sous l'impact des coups que vous leur délivrez. **Frank Bruno's Boxing** d'*Elite* pour Spectrum et Amstrad.

TUDIEU LE CATALOGUE

Depuis qu'Activision distribue Epyx sur notre beau pays, la qualité de son catalogue progresse à la vitesse grand V. Parmi les logiciels annoncés d'ici Noël (préparez les porte-monnaies) vous trouverez : Ballblazer et Rescue on Fractalus (Lucasgames) pour Commodore 64, Atari et Spectrum; Summergames II, The World's Greatest Football Game, Winter Games, Pitstop II (Epyx) pour Commodore; Mindshadow (Activision) pour Commodore, Atari, Spectrum, Amstrad... J'vais pas tout vous citer, arrêtez de baver et patientez quelques semaines la sortie de toutes ces merveilles.

ENCORE UN EFFORT

La cassette de jeux "Soft Aid" pour l'Ethiopie s'est bien vendue en Angleterre : deux millions de francs lourds de bénefs qui vont directos sur le compte en banque de Monsieur et Madame Ethiopie.

Pour donner une idée, la dette du Tiers-Monde envers les pays riches se monte environ à 6 milliards de francs lourds. Continuez l'effort, ce n'est qu'un combat.

128 Ko DANS LE VENT

C'est au tour de Sinclair de préparer, dans le plus grand des secrets de polichinelle, son 128 K. Le Derby incluera deux ROM (nommées respectivement 0 et 1), 128 K répartis en huit pages de 16 K, un nouveau processeur de son, le AY (celui-là même de l'Amstrad), deux pages graphiques switchables permettant l'animation (comme l'Apple) et un nouveau Basic appelé Etendu. Toutes ces nouveautés seront gérées par la ROM 0 alors que la ROM 1, identique à celle du Spectrum, assurera la compatibilité totale avec les logiciels déjà sur le marché. Certaines sociétés de logiciel développent actuellement sur cette machine prévue en France pour janvier ou février, juste après la bataille de Noël !

BADA BOUM ! LES PRIX CHUUUUUTENT

Après les revendeurs de Sinclair, c'est ceux de Commodore qui se lancent dans le pack détonnant et étonnant. Le paquet-cadeau spécial noël arrivera dans les boutiques le 1er Octobre pour ne plus décoincer jusqu'à l'année prochaine. Pour 2200 francs, vous gagnerez un C64, un lecteur de K7 C2N, un bouquin de programmation et quatre logiciels en K7. Actuellement le C64 tourne autour de 2300 balles à lui tout seul, vous voyez d'ici le bon plan. Si en plus vous êtes prêt à débourser 1600 francs de plus vous récupérerez un drive 1541 (complètement nul et dépassé) et une imprimante MPS 801 (presque aussi nulle et dépassée) plus (pour faire passer l'anarque) deux softs extraordinaires puisqu'inconnus : Easyscript et Arcade Extravaganza. Rangez votre chéquier : ça se passe bien entendu en Angleterre et non chez nous. D'autre part le C128 sortirait enfin chez les rosbeefs à 500 livres (6000 francs) accompagné d'un lecteur de disquettes 1571 (le nouveau, le bon, celui qui tourne à une vitesse presque normale).

WALKARTICLE

C'est quoi la zoulie photo, là ? C'est un Walk-Ventilateur, et arrêtez de rigoler, c'est sérieux. Pour la modique somme de 200 petits francs, vous aurez bientôt droit à ce mini-ventilo (double vitesse) qui fait aussi lampe de poche, feu de danger (rouge), odoriseur (arrêtez de rire, merde !), thermomètre (en degrés Celsius et en Farenheit), miroir et montre à quartz. Ca sera bientôt dans toutes les boutiques. Et c'est ceux qui ont fait le Keyfinder (le porte-clé qui fait bip quand on siffle) qui vous apportent ça.

Vous marrez pas, merde, c'est vrai !

IL SUFFIT DE TOURNER LE DOS

Et ils vous en pondent treize à la douzaine ! Il s'agit bien sûr de livres édités par Micro Application. Toujours axés sur le public des hobbyistes, les nouveaux titres mettent en pièces détachées les différents micros du marché. Parmi les dernières productions de la maison admirons Trucs et Astuces pour Apple II qui permettra à tous les débutants de se familiariser avec leur machine (professionnels et autres pirates s'abstenir), les tomes 6, 7, 8 et 9 pour l'Amstrad (la bible avec la ROM désassemblée, les Peeks et Pokes d'enfer, les graphismes et les sons en couleur...), enfin pour le Commodore deux suites (Trucs et Astuces tome 2 et le langage machine tome 2) ainsi qu'un ouvrage intitulé l'Anatomie du C64 contenant de précieuses informations sur le graphisme, les sons, la programmation en assembleur et le listing des différentes ROM de la bécane. Tous ces livres valent entre 130 et 250 francs et ceux qui trouvent des erreurs dans les listings (et il y en a) peuvent se procurer les erratas à la nouvelle adresse : M.A., 17 rue Sainte-Cécile, Paris 9ème.

LA PREMIÈRE DISQUETTE DU MARCHÉ

Le premier logiciel exclusivement réservé aux possesseurs du CPC 664 ou du 464 avec un lecteur de disquettes vient d'arriver dans notre pays. Digital Integration propose ainsi au jugement populaire son nouveau simulateur de vol **Fighter Pilot**. Doté d'une notice d'emploi relativement succinte, le soft propose au total une quarantaine de niveaux allant de l'atterrissage par temps clair jusqu'à la mission complète avec destruction de la base ennemie, combat aérien, cyclones de passage et autres obstacles. Si la qualité graphique parait insuffisante au départ, à la pratique elle se révèle largement satisfaisante. Les commandes autres que directionnelles se font par l'intermédiaire du clavier alors que les premières se pratiquent au joystick. Quelques heures d'entraînement sont néanmoins nécessaires pour arriver à maîtriser l'avion, mais cet obstacle franchi le jeu se révèle passionnant. Une expérience à renouveler jour après jour jusqu'à devenir un as du pilotage. **Fighter Pilot** de *Digital Integration* pour Amstrad.

DERNIÈRE MINUTE

Le 260 XE d'Atari comportera aussi un lecteur de disquettes intégré. Rappelons qu'il s'agit de la version 256 Ko du 130 XE, lui-même version 128 Ko du 800 XL, lui-même version 64 Ko de celui qui en a moins. Prix prévu : aux alentours de 2000 francs.

LA FRANCE EXPORTE

Ere Informatique, non content d'avoir signé un accord d'édition mutuelle avec PSS pour distribuer certains titres en Angleterre (Macadam Bumper : 3000 exemplaires casés au lancement), vient de renouveler cet exploit, mais sans contre-partie cette fois, avec une boîte en Allemagne : Gepo soft. Cette dernière assurera la traduction et la commercialisation de Macadam Bumper et d'Amélie Minuit.

BONNE NOUVELLE

Depuis le temps qu'on se bat, ça y est, ça commence à porter ses fruits. Cadre (distributeur notamment des produits Infogrames) a décidé de vendre trois cassettes pour Oric à 20 balles, prix public. Ce sont Ice giant, Light cycle et surtout The Hobbit, dont on ne dira jamais assez de bien, d'autant que pour ce prix vous avez non seulement le jeu mais aussi le roman de Tolkien en anglais. Revendeurs, vous touchez les cassettes en question à 11 balles. Bientôt, des jeux à 10 balles, nous a promis Cadre.

Au moins, on a pas l'impression de parler dans le vide.

A LEUR AGE, ILS DEULIGNENT ENCORE

Nécessité fait loi : si vous ne vous décidez pas à agiter vos petis doigts de fée sur vos claviers, vous risquez de voir disparaître la rubrique que vous chérissez puisqu'elle s'adresse à vous et rien qu'à vous, les fainéants. Alors un peu de punch et de jus d'orange avec le café et produisez nom de diou ! Cette semaine, deux machines se taillent la part du lion, laissant dans l'ombre nombre de micros.

David MARCHAL ne veut pas être mis au rencart des créateurs graphiques spontanés. A vous de juger du résultat.

Listing Commodore n° 1

```
1 FORX=1024TOX+999:POKEX,160:NEXT:
N=55336:T=N+959:C=0:R=41
2 FORA=1TOR:C=(C+1)AND15:FORB=0TOA
-1:FORD=N+BTOTSTEPA:POKED,C:NEXTD,
B,A:GOTO2
```

Thierry HERBRETEAU se transforme en hypnotiseur et vous offre un somnifère de première qualité.

Listing Apple n° 1

```
1  FOR I = 0 TO 17: READ A: POKE
    768 + I,A: NEXT : HGR : POKE
    28,63: CALL 62454: HGR2 : POKE
    28,64: CALL 62454: CALL 768:
     TEXT : HOME : POKE  - 16368
    ,0
2  DATA 173,84,192,173,0,192,201
    ,127,16,7,234,173,85,192,76,
    0,3,96
```

Serge UME prouve une nouvelle fois les capacités graphiques de sa machine. A vous de connecter correctement votre imprimante graphique.

Listing Canon

```
1 LPRINTCHR$(18);"I":FORJ=-20TO20STEP.6:
LPRINT"M"H","H:H=H+2:FORI=-20TO20STEP.6
2. X=SQR(I*I+J*J):LPRINT"D";150+7.4*I+H;"
,";180*SIN(X)/X+H:NEXTI,J
```

Luc WEYNACHTER lance un message poignant à tous ceux qui se sentent l'âme bien française et qui voyagent dans les pays anglo-saxons.

Listing Apple n° 2

```
1  HOME :D = 4: VTAB 11: HTAB 17
    : PRINT "FROG": FOR A = 770 TO
    792: READ B: POKE A,B: NEXT
    : DATA 173,48,192,136,208,5,
    206,1,3,240,9,202,208,245,17
    4,0,3,76,2,3,96,0,0
2  FOR C = 75 TO 70 STEP  - 0.8:
     POKE 768,C: POKE 769,D: CALL
    770: NEXT C: FOR C = 69 TO 6
    5 STEP  - 0.5: POKE 768,C: POKE
    769,4: CALL 770: NEXT : FOR
    X = 1 TO  INT ( RND (1) * 80
    0): NEXT X: GOTO 2
```

Jérôme MICULLI récidive dans notre rubrique avec un gag à la hauteur de sa réputation (comique).

Listing Commodore n° 2

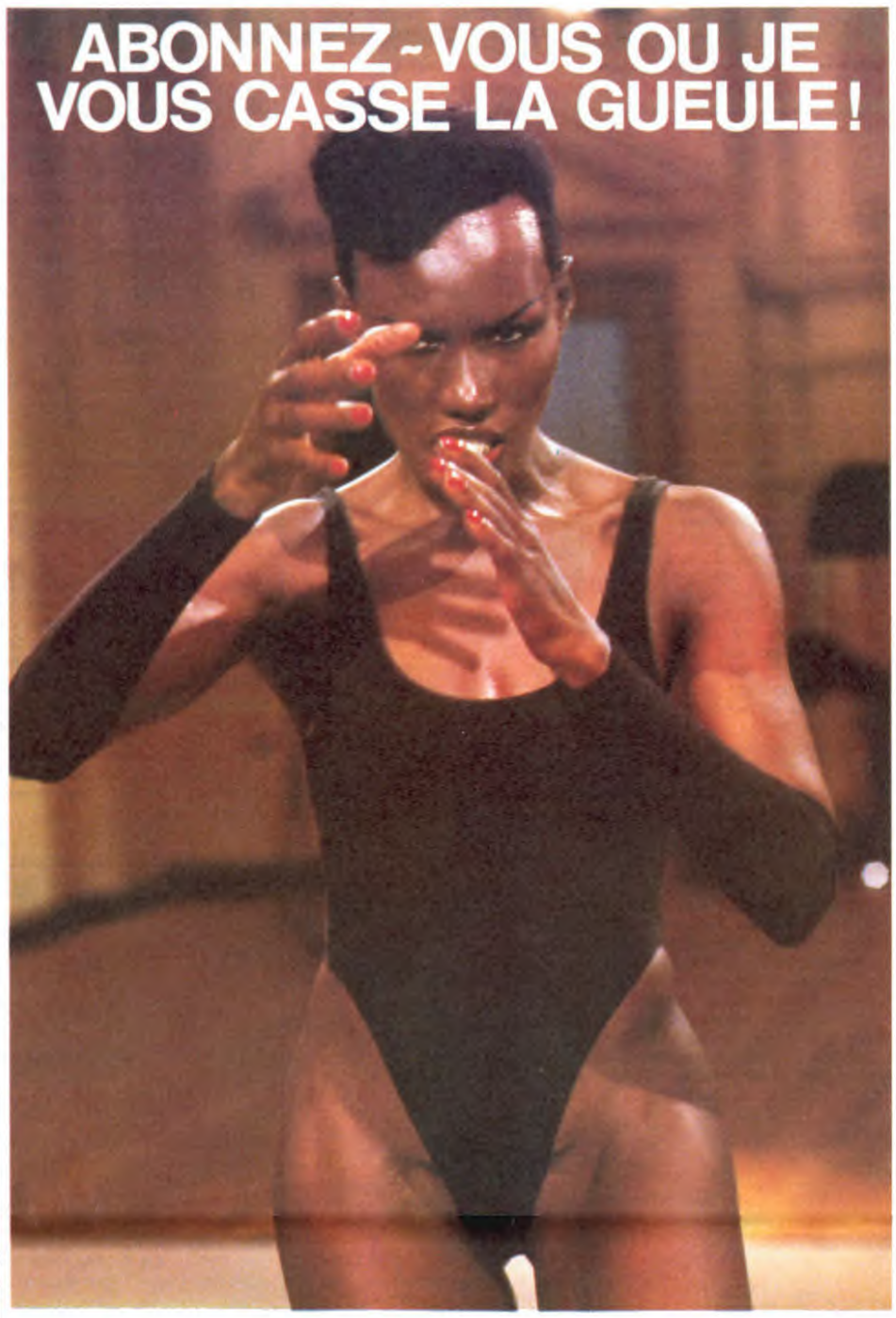
```
1 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT"□
□N SE MARRE !!...":FORI=1024TO1516
:POKEI+17,PEEK(I):POKEI,32
2 POKE54289+I,RND(1)*15:NEXT:PRINT
"XXXXXXT,↑||, ELLE ETAIT VRAIMEN
T","VERY TRES FUNNY!
```

C'est Christian GUILLEMINOT qui s'y colle et empoche les deux logiciels de la semaine grâce à son jeu. Appuyez sur la barre d'espace pour tirer et devinez quelle est la bonne cible.

Listing MSX

```
10 KEY OFF:B=477:VPOKE403,32:VPOKE404,32
:FORG=1TO120-T:NEXT:VPOKE443,45:VPOKE444
,62:I=I+1:ONSTRIGGOSUB20:STRIG(0)ON:LOCA
TE35,IAND255:PRINTCHR$(INT(RND(-TIME)*30
+64)):GOTO10
20 A$="VOUS L'AVEZ DANS LE":T=T+9:FORS=1
TO33:LOCATES,11:PRINT"->":NEXT:IFVPEEK(B
)<>81THENLOCATE7,11:PRINTA$:VPOKE471,VPE
EK(B):RETURNELSECLS:A=A+99:LOCATE7,11:PR
INTA$:VPOKE469,67:VPOKE470,85:VPOKE471,7
6:FORI=1TO999:NEXT:IFT<120THENGOTO10ELSE
PRINT"SCORE"A
```

Bonnes et longues nuits, à la semaine prochaine.



Bulletin d'abonnement page 29

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ce qui est le plus malsain, dans les chambres d'hôpital, c'est les types qui ronflent pendant la journée. C'est très désagréable. En plus, la plupart de ceux qui sont avec moi sont là pour des infections pulmonaires, ils respirent genre je suis 15 pieds sous l'eau, avec des borborygmes plutôt expectoratoires. C'est pas très encourageant, je sais, mais ça fait partie de la vie. Comme ça, au moins, vous êtes prévenus : allez le moins possible dans les hôpitaux.

Le plus atteint, dans la carrée, c'est René. On sait pas exactement pourquoi il est là. L'autre jour, avec Albert (c'est celui qui est dans le lit voisin du mien), on a regardé sa feuille de température. D'abord, on a été surpris par son nom de famille, qu'on ne connaissait pas : Solution-de-La cité perdue sur Apple-par-Vincent-Canon. Oui. René Solution-de-La cité perdue sur Apple-par-Vincent-Canon, texto, un nom comme ça, ça ne s'invente pas. Et sa feuille, c'était du style :

"Attendre, descendre, monter (laisser rouler la voiture), oui (pour tuer le chauffeur, il faut tirer sur la joue droite, sur le bas-ventre, re-joue droite et re-bas-ventre), examiner chauffeur, prendre voiture (à l'aide des touches I, J, K et M aller à gauche, à gauche, en bas, en bas, à gauche, prendre voiture, à droite, en haut, à gauche, à droite, à droite, 3 fois en haut, à droite), entrer, entrer, haut, voir pièce, prendre eau, ranimer professeur, avec eau, oui, est, sauter terrasse, est, répondre, oui (en bas, en bas, 4 fois à gauche, en bas, à gauche), est, sud (à droite, en haut, à gauche, à droite, à droite, en haut, 3 fois à droite, prendre les objets 5, 9 et 12, aller à droite, à droite, tirer dans l'ail, en haut), est, bas, prendre torche, nord (aller à droite, en haut, en haut, à droite, en haut), ouvrir coffre, avec passe-partout, photographier papiers, continuer, relire message, aller gouffre (prendre les objets 2, 3, 4, 5, 10, 11, 14, 17, 18), haut, attacher corde, descendre professeur, descendre matériel, descendre, allumer feu, faire lit, monter garde, dormir (tirer dans l'extrémité du canon), utiliser canoë, est, est, attacher canoë, déshabiller, mettre habit dans boîte, utiliser corde, attacher boîte, attacher matériel, plonger, plonger, enlever rocher, avec dynamite, examiner pain, prendre lame, enlever carrelage, poser carreau sur porte, nord, est, ouvrir bouche, avec tournevis, mettre casque, entrer grille d'aération (gauche, haut, droite), pousser manette (en bas, en bas, en bas, à gauche, en haut, en haut, à droite, à droite)."

Alors, avec une feuille comme ça, il doit être mal, tu penses. D'ailleurs, ce matin, l'interne est venu, entouré comme à l'accoutumée de ses étudiants. En arrivant devant René, il s'est tourné vers l'un de ses disciples et lui a dit : "Monsieur Peyne, comment soigne-t-on le 1500 mètres de Daley Thompson's Decathlon sur Spectrum ?" Aussi sec, l'élève a répondu : "Il faut attendre que le juge tire, ne pas bouger lorsque GO s'inscrit à l'écran, attendre que le chronomètre indique 700 secondes et commencer à courir à partir de ce moment-là. De cette façon, lorsque le chronomètre sera à 999, il reviendra à zéro."

Encore une fois, ça pose le vieux problème : faut-il dire la vérité aux malades ? Dans le cas de René, je sais qu'il était pas fier, après le coup du décathlon. Quand sa femme est venue, il ne lui a rien dit pour ne pas l'inquiéter. Ceci dit, il a pas eu de mal, sa femme, c'est un vrai moulin à paroles. Elle a trouvé le moyen de caser la solution de Heroes of Karn en version anglaise pour Commodore 64 ! Et en entier, en plus !

"w, t tinderbox, e, e, e, e, light gas, t frog, kiss frog, w, s, e, t bible, w, w, w, w, s, attack barrowight with bible, t bag, n, e, s, s, give bag to Guard, t copper key, e, t honey, t meat, e, e, n, t cage, s, w, w, up, t spear, w, say to Beren "t sword", e, n, n, n, e, e, e, e, give honey to bear, e, e, s, t flute, w, s, say to Beren "t bird", s, say to Beren "set bird on serpent", w, t bottle, e, drop bottle, w, play flute, e, t bottle, n, w, n, t scroll, say to Istar "read scroll", say "orion", drop scroll, drop tinderbox, drop bird, drop bible, drop copper key, drop meat, say "orion", say to Istar "t wand", s, e, n, e, drop bottle, s, say to Istar "wave wand", play flute, say to Istar "wave wand", n, t bottle, s, s, d, t mirror, n, n, say to Beren "attack dragon with sword", t sapphire, w, t wooden box, s, t white potion, drink white potion, n, n, t acid, w, w, open wooden box, t ruby, w, say "orion", drop ruby, drop sapphire, e, e, s, give mirror to Anton, n, w, w, say "orion", s, w, w, attack Knight with acid, w, n, t golden lyre, t mandolin, s, s, t crowbar, n, e, e, n, w, t gold key, play mandolin, e, s, e, s, s, say to Beren "open clam", drop crowbar, t pearl, n, n, n, e, s, t water, e, s, water ashes, n, w, t water, w, s, s, say to Istar "attack witch with water", n, n, w, t water, e, s, s, w, water plant, e, n, n, w, t water, e, s, s, w, water plant, up, n, say to Istar "wave wand", w, drop pearl, t carpet, t jewelled key, w, s, say "orion", drop mandolin, drop sword, drop wand, drop spear, drop bottle, say "orion", t dagger, t pillow, n, e, t pearl, s, say to Beren "give meat to falcon", say to Beren "take falcon", n, e, s, t silver coin, d, e, n, e, s, say to Beren "set falcon on bat", drop falcon, t silver cross, n, n, w, w, n, w, say "orion", drop pearl, drop silver coin, drop jewelled key, say "orion", s, w, w, w, open coffin, say to Istar "attack vampire with silver cross", e, e, drop pillow, play flute, t jade flower, t pillow, e, n, say "orion", drop pillow, drop jade flower, drop silver cross, drop silver flute, t bottle, say "orion", e, e, take oil, e, s, e, n, say to Haldir "play golden lyre", t diamond, oil kinges, open chest, s, w, s, w, w, w, w, say to Khadim "attack Pirate with dagger", t map, say to Istar "read map", t shovel, e, s, w, dig hole, t emerald, e, n, n, n, say "orion", drop golden lyre, drop emerald, drop gold key, drop diamond, score.

Et surtout, n'oublie pas les majuscules au début de certains noms ! Sinon, ça ne marche pas. C'est Declercq qui m'a dit de te le dire. Mais si, tu le connais, enfin..."

Heureusement, une infirmière est venue lui demander de partir, parce que René était fatigué. En fait, Albert et moi, on était plus crevé que lui, parce qu'on est pas sous antibiotiques, nous ! On n'est pas dans les vapes toute la journée !

Les médecins sont pas sérieux. T'as qu'à voir, il y en a un, il s'appelle Didier Salle. Alors bien sûr, c'est les vannes toutes la journée. C'est dommage, c'est le plus sympa. En plus, c'est un "pays", alors on s'entend bien. L'autre jour, il m'a refilé la soluce des "voyageurs du temps", sur C64.

"E, b, pre tou, con cab, pre tel, cha tel, s, jet tou, pre las, h, n, n, pou bou, tap 1890, mon pla, pre cle, vai tem, tap 2090, mon pla, o, dev cad, e, vai tem, tap 1890, mon pla, o, ouv por, e, vai tem, tap 2090, mon pla, o, n, e, tir robot, e, bou tab, jet las, pre vap, o, o, s, e, vai tem, tap 1890, mon pla, o, n, jet cle, pre corde, e, e, n, o, o, vap hai, o, jet vap, pre can, e, e, e, s, o, o, o, peche lac, jet can, pre sab, e, s, e, vai tem, jet sab, tap 2090, mon pla, o, n, e, e, n, o, att mat, n, o, ouv porte, o, pre gre, e, s, e, s, o, o, s, e, vai tem, jet tel, pre sab, rep sab."

Il lui manque la solution de Valhalla, je lui ai promis que je la lui filerai. Faut que je trouve quelqu'un qui l'ait.

J'ai presque plus de température. Normalement, je devrais sortir dans pas longtemps. Je vais presque regretter l'hosto, dis-donc ! J'aurais pas cru, mais on s'attache, c'est comme tout. Rien que l'infirmière, tiens. Tous les matins, elle venait me filer un truc. Ce matin, c'était pour avoir le vocabulaire de Hulk sur Spectrum. J'ai encore le papier, tiens :

1 LOAD "" CODE : DIM A$ (1292) : FOR F= 36009 TO 37301 : LET A$ (F-36008) = CHR$ PEEK F : NEXT F : PRINT # 1;A$: REM PAR LUDO DISK

Oui, je vais regretter.

Non, sans déconner, évitez quand même d'y aller, c'est une galère.

CHEZ MICRODIFFUSION VIVE LA RENTRÉE...

ON PROGRAMME LES MEILLEURS PRIX TTC !

(Offres exceptionnelles valables du 1er septembre au 15 octobre 1985, et dans la limite des stocks).

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE « QUALITÉ-PRIX »

MD PARIS

99, rue Balard
75015 PARIS
Tél. (1)554.18.90

MTI
5, rue des Filles du Calvaire
75003 PARIS
Tél. (1)278.50.52

RADIO PYGMALION
19, Bd Sébastopol
75001 PARIS
Tél. (1)236.17.33

MD TOURS

9, Place du Président Coty
31000 TOURS
Tél. (47)54.24.93

MD BORDEAUX

6, rue Pillippart
33000 BORDEAUX
Tél. (56)52.53.11

MD TOULOUSE

43, Bd Carnot
31000 TOULOUSE
Tél. (61)22.81.17

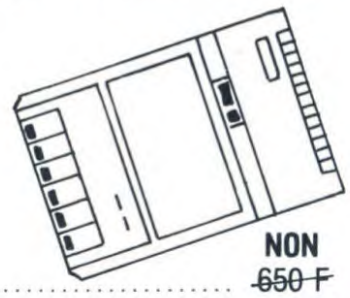
MD LYON

66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. (7)852.26.44

MD MAUBEUGE

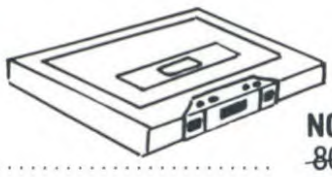
Pringault
39 ter, route de Fénignies
59600 MAUBEUGE
Tél. (27)64.85.26

LECTEURS DE CASSETTES



	NON	OUI
○ Pour Thomson MO5	~~650 F~~	390 F
○ Pour Commodore 64	~~490 F~~	260 F
○ Pour MSX	~~490 F~~	260 F
○ Pour Amstrad	~~540 F~~	280 F
○ Pour « Universel » Alice, Oric, Sainclair	~~490 F~~	260 F

CASSETTES INFORMATIQUE



	NON	OUI
○ C 5 (les 10)	~~80 F~~	40 F
○ C 10 (les 10)	~~90 F~~	50 F

CASSETTES VIDEO

	NON	OUI
○ VHS 120 mn	~~50 F~~	40 F
○ BETA K 500 G	~~60 F~~	45 F

LECTEURS DE DISQUETTES

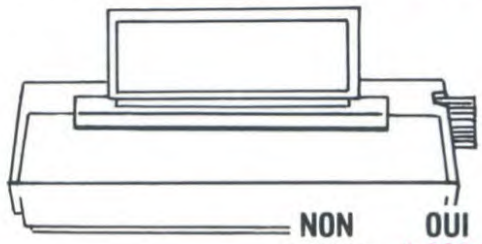
	NON	OUI
○ Pour Commodore 64	~~2.690 F~~	1.990 F
○ Pour Apple II E	~~2.290 F~~	1.290 F
○ Pour Apple II C	~~2.690 F~~	1.290 F

DISQUETTES 5 1/4

LES ROIS DE LA DISQUETTE
GRANDES MARQUES
Certifié 100%
Anneau renforcé - Pochette TYVEC

	NON	OUI
Simple face, simple densité		
○ La boîte de 10	~~110 F~~	74 F
Simple face, simple densité		
○ La boîte de 10	~~130 F~~	80 F
Double face, double densité		
○ La boîte de 10	~~220 F~~	120 F

IMPRIMANTES



	NON	OUI
○ GP 50 Seikosha	~~1.290 F~~	1.090 F
○ BX 130, 130 CPS/80 C matrice 9×9	~~3.690 F~~	2.890 F

EXCEPTIONNEL !

En avant-première du SICOB

LASER 3000
AZERTY

Jouez la double compatibilité !

Unité centrale
+ Contrôleur
+ Lecteur de disquettes
+ Emulateur
+ 10 disquettes

1 moniteur monochrome Ambre, haute résolution (en option) 990 F

4.990 F

LASER SUPER PCXT
COMPATIBLE MS DOS

Processeur 8088.
Carte mère avec 128K ram ext. à 640K à bord.
+ Carte graphique couleur et sortie monochrome.
+ Port imprimante
+ Carte contrôleur et lecteur disquette 360 KO.
+ Clavier intelligent Azerty.

DOS 2.11

9.990 F

Option : moniteur monochrome haute résolution
~~1.890 F~~ 1.290 F

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

Vente et démonstration dans tous les magasins MICRO DIFFUSION, ou vente par correspondance chez MICRO DIFFUSION, 99, rue Balard 75015 PARIS.

Annonce à découper et à retourner à :
MICRO DIFFUSION 99, rue Balard 75015 PARIS

Pour commander : cocher le(s) article(s) désiré(s)

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....

total de ma commande _____

Mode de paiement :
☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre-remboursement (+ 20 F de frais)

frais de port
— 40 F pour : Lecteurs de cassettes, Lecteurs de disquettes, Disquettes 5 1/4.
— 90 F pour : Imprimantes, Laser 3000, Laser Super PCXT

VIVE LA RENTREE

NOEL ! NOEL ! Petit peuple des téléphages. Le gentil seigneur qui règne sur l'Hertz nous promet monts et merveilles pour la noël 85. Deux chaînes supplémentaires devraient venir s'ajouter aux quatres mousquetaires du Roi François : un canal musical et une chaîne *grand public*. Et tout ça gra-tui-te-ment. Pour les téléspectateurs du moins, car pour les concessionnaires l'addition risque d'être lourde : 2, 3, 4 milliards de francs par an peut-être. A ce prix, on comprend leur hésitation, d'autant que la bataille de l'audience aura lieu à fleuret non moucheté.

Sabre au clair, les 4 mousquetaires chargent dès la rentrée. Sur A2 les vidéo-clips reviennent en force ainsi que la musique classique chaque dimanche. Et le grand public peut d'ores et déjà profiter de la bataille du dimanche après-midi : Dallas (TF 1) contre Maguy (A2), une comédie précédée d'une dramatique policière, FR 3 faisant coup double avec Décibels suivi de Culture-clap. Canal + continue à faire bande à part et nous offre du hard, du vrai, du dégueulasse à partir du dimanche 29. Vivement dimanche.

BOMBYX

Lundi 9 Septembre

20h30	C +	: ***CENT JOURS A PALERME*** *avec Lino Ventura*
20h35	FR3	: ***FANTOMAS CONTRE SCOTLAND YARD***
20h35	TF1	: ***JE NE SAIS RIEN MAIS JE DIRAI TOUT*** *(ne l'écoutez pas)*
20h35	A2	: ***V*** *(Vé v'la de la S-F, voir article)*
21h55	TF1	: ***ETOILES ET TOILES*** *(avé le bronzé)*
22h20	A2	: ***LE JAPON :*** *le rêve et l'histoire*
22h45	FR3	: ***THALASSA*** *(magazine iodé)*

Mardi 10 Septembre

20h30	C +	: ***TCHAO PANTIN*** *(voir article)*
20h35	FR3	: ***LEON MORIN PRETRE*** *(Bébel en soutane)*
20h35	TF1	: ***CE FUT UN BEL ETE n° 1*** *(redif)*
20h35	A2	: ***CIRCULEZ Y RIEN A VOIR*** *(à voir, pour les dialogues)*
22h15	C +	: ***ATTENTION, UNE FEMME PEUT EN CACHER UNE AUTRE***
22h15	TF1	: ***LA NUIT DES POTES*** *(comme si vous y étiez)*

Mercredi 11 Septembre

20h30	TF1	: ***ARSENE LUPIN*** *(série)*
20h35	FR3	: ***MONTAND INTERNATIONAL*** *(variétés)*
20h35	A2	: ***L'HERBE ROUGE*** *(voir article)*
21h00	C +	: ***ET LA TENDRESSE BORDEL N° 2***
21h30	TF1	: ***HISTOIRES NATURELLES***
22h20	FR3	: ***LA CHOSE QUI RICANE*** *(ciné Toulouse)*
22h45	C +	: ***LES NUITS DE LA PLEINE LUNE*** *(voir article)*

Jeudi 12 Septembre

20h30	C +	: ***LA DESCENTE AUX ENFERS*** *(la pute et le flic)*
20h35	FR3	: ***GROS PLAN*** *(voir CURIOSITES)*
20h35	TF1	: ***LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 2***
20h35	A2	: ***UN MATIN ROUGE*** *(voir CURIOSITES)*
21h30	TF1	: ***L'ENJEU*** *(de la Taille dans le social)*
21h35	A2	: ***MAGAZINE*** *(l'école privée)*
22h10	C +	: ***L'IMPITOYABLE*** *(film qu'a raté)*
00h00	C +	: ***EXHIBITION*** *(sexy-bouton)*

Vendredi 13 Septembre

20h35	A2	: ***MARCHELOUP n° 6*** *et fin*
20h35	FR3	: ***LES BRIGADES VERTES***
20h35	TF1	: ***LE JEU DE LA VERITE :*** *Serge Lama*
21h00	C +	: ***LES IMPLACABLES*** *(voir CURIOSITES)*
21h30	FR3	: ***VENDREDI :*** *Médicales*
21h35	A2	: ***APOSTROPHES :*** *Hommes d'influence*
22h05	TF1	: ***L'OREILLE*** *(téléfilm de l'est)*
23h00	A2	: ***VAMPYR*** *(de C.T. Dreyer)*
23h05	C +	: ***LE CORRUPTEUR*** *avec M. Brando.*

Samedi 14 Septembre

20h00	C +	: ***FOOTBALL*** *(Bordeaux-Nantes)*
20h35	TF1	: ***LA PETITE FILLE MODELE*** *(téléfilm)*
20h35	A2	: ***CERTAIN LEEB SHOW*** *(variétés avec M. Leeb)*
20h35	FR3	: ***DISNEY CHANNEL***
22h15	TF1	: ***DROIT DE REPONSE***
22h15	A2	: ***LES ENFANTS DU ROCK*** *(spécial Mad Max)*
22h15	FR3	: ***DYNASTIE***
22h50	C +	: ***ZOMBIE***

Dimanche 15 Septembre

20h35	A2	: ***L'AIDE MEMOIRE*** *(théâtre) avec Hanna Schygulla et André Dussolier.*
20h35	TF1	: ***UNE HISTOIRE SIMPLE*** *(à revoir pour R. Schneider)*
20h35	FR3	: ***DOCUMENTAIRE*** *(état des lieux)*
21h00	C +	: ***LE FACTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS*** *(à voir)*
21h30	FR 3	: ***ASPECT DU COURT METRAGE FRANCAIS.***
22h00	A2	: ***LE METIER DE PENSER*** *(pensum)*
22h30	FR3	: ***SAMSON (1936)*** *de M. Tourneur avec Gaby Morlay, Gabrielle Dorziat et Suzy Prim.*
23h05	C +	: ***SPECIAL CINEMA D'ANIMATION*** *(festival d'Annecy)*

AU SECOURS *V*

La commémoration à toutes les sauces. Ce soir la béchamel (épais, blanchâtre, lourd à digérer pour ne pas dire vomitif). La série est dédiée à tous les héros de la Résistance, passée, présente et à venir. Génial, non, on pourra vous la réchauffer pour l'anniversaire de 14-18, de 45, les Malouines, l'Algérie, le Cambodge...

Temps Futur. Des saucisses volantes survolent les principales capitales de la planète. Pas de quoi ne pas niquer, les extra-terrestres très BCBG (bon chien, bonne garde) viennent faire du commerce. Echange produits terriens contre technologies d'outre-espace, de la constellation du grand chien pour être précis (Sirius). Très vite, ils conquièrent la sympathie de tout le monde. A l'exception de quelques individus qui n'admettent pas la transformation de la Terre en grande surface pour extra-terrestres. Un fouineur, Donovan, journaliste à la télé (mais digne de l'HHHHHebdo), surprend une conversation mystérieuse entre le chef des X-tras et son adjointe. En se battant avec un visiteur, Donovan lui arrache la peau. Arghhh ! Ces vauriens sont des sauriens, et la terre qui n'en sait rien.

Photo A2.

Ceusses qui supportent plus d'un épisode peuvent pleurer des larmes de crocodile jusqu'au happy end. Moi, j'ai craqué devant la nullité affligeante du scénario et des dialogues et l'idéologie américaine simpliste que le téléfilm véhicule. Si vous aimez les saucisses qui ont du chien, sortez vous acheter un Hot Dog.

Diffusion le lundi à 20h35 sur A2 du 9 septembre au 14 octobre.

SALUT L'ARTISTE *Tchao Pantin*

Film de C. Berri (1983) avec Coluche, R. Anconina, A. Soral et P. Léotard

Alors ces vacances ? Bonnes ? Mauvaises ?... De toutes façons je m'en fiche, pour moi c'était super. Pour fêter la rentrée, un petit coup de blues. Deux prix d'interprétation amplement mérités ont récompensé cette bluette des temps modernes.

La nuit, le pavé mouillé (adieu la plage), la froidure des hauteurs de Pantin, c'est le décor de Bensoussan, petit dealer de came (l'arbre qui cache la forêt). Un soir, pris en filature par une voiture de police, il se réfugie dans une station service tenue par Coluche, qui a troqué pour l'occasion la salopette et le nez rouge contre le bleu de travail au cambouis et le pif violacé.
"Kek't'veux ?" "une dose pour ma mob, et de la pure, pas de la coupée".
De ce dialogue super va naître une amitié pas ordinaire. Parce qu'il existe entre eux un certain désaccord quant à la manière de se défoncer, l'un se came au gros rouge et l'autre aux herbes de provence, ils s'engueulent toute la nuit.

Bensoussan (Anconina) prend quelques largesses vis à vis

du gros bonnet, le trafiquant, le maître-chanteur (Du bo, du bon, Dubonnet dixit Coluche) pour qui il bosse. Le boss, qui a la tête près du bonnet, lui fait porter le chapeau et lâche ses sbires sur Bensoussan. Les chevaliers de la mort coursent lone rider et l'achèvent à coups de pompes au milieu des pompes à Coluche. N'écoutant que son coup-rage, le pompiste tout feu, tout flamme lâche son ire sur les meurtriers. Un mort partout. Mis sur la piste des tueurs par Lola (A. Soral) que Bensoussan avait dragué, le lampiste va venger son ami. Voilà nos deux héros qui partent dans le petit matin blême décimer les rangs de l'ennemi... OOOOOHHHH salopette blues !
Notre super-héros réussira-t-il à détruire l'armée du crime ?...

Diffusion le 10 à 20h35 sur C+

LA LOUVE SOLITAIRE
Les nuits de la pleine lune

Film de Eric Rohmer (1984) avec Pascale Ogier, Fabrice Luchini, Virginie Thévenet et Laszlo Szabo.

Photo C +

Chaque année Roro nous pond le résultat de ses macérations intellectuelles. Souvent pénible, précieux et artificiel, il lui arrive parfois de saisir et de reproduire un je ne sais quoi de la sensibilité d'aujourd'hui. Le cru 84 est excellent et tout à fait comestible, surtout grâce à la sensibilité frémissante de Pascale Ogier, sublime de fragilité.

Une jeune femme, Louise (P. Ogier) vit en banlieue chez Rémi, son compagnon. Elle l'aime mais éprouve le besoin de conserver un studio parisien afin de s'y retrouver seule, un soir par semaine. Elle défend son territoire avec hargne contre l'intrusion d'indésirables qui la désirent par trop, pour constater à la fin qu'elle ne supporte pas la solitude.

Encore un film anti-masculin, y en a marre. D'abord, le héros est une héroïne, pour une fois passons, mais surtout, aucun des personnages mâles n'est sympathique quand il ne s'agit pas de francs salauds. Louise est une femme compliquée, exigente, traitée en victime malheureuse alors qu'elle n'a que ce qu'elle mérite.

Diffusion le 11 à 22h45 sur C + .

FUME, C'EST DU VIAN
L'herbe rouge

Téléfilm de P. Kast, avec J.P Léaud, J. Sorel, J.C. Brialy, J. Perrin, A. Stewart, F. Arnoul et Y. Robert, P. Clay et plein d'autres gens.

Bison Ravi dit Boris Vian, fut un touche-à-tout de génie des années 40 et 50 : compositeur, chanteur, trompettiste, auteur de théâtre, critique musical et romancier (ouf...). Peu de cinéastes ont osé s'attaquer à ses oeuvres. La seule tentative connue, l'adaptation de son roman "J'irai cracher sur vos tombes", a mal fini. Vian mourut lors de la première projection de ce film...

Wolf (J. Sorel) a inventé une machine à explorer SON passé. Au cours de ses diver-

Photo A2

ses expéditions dans son temps, il va régler ses comptes avec ceux qui l'ont fait tel qu'il est. Tout le monde y passe : la famille, les enseignants, l'église, l'armée, l'administration, et bien sûr, les femmes. A vrai dire, personne ne trouve grâce à ses yeux. Jusque-là rien de très particulier, mais tout se déroule dans l'univers "viannesque" qui est très personnel à l'auteur, comme son nom l'indique (CQFD). J.P Léaud donne des leçons de "Grenouillou", Wolf joue au "Plouk", qui n'est autre qu'un sport hybride du tennis, du golf et du basket-ball, les chiens miaulent et parlent, et bien sûr l'herbe est rouge (*et le ciel ?*).

Mais dites-moi, vous avez vu la distribution ? Quel beau linge... Sachez enfin que c'est le dernier film de Kast, mort en cours de tournage. C'est Maurice Dugowson qui a assuré la suite et la fin. Alors Boris Vian est-il maudit ? Non pas, malgré un sujet a priori casse-gueule, l'adaptation télévisuelle est réussie grâce aux talents conjugués de tous les participants.

Diffusion le 11 à 20h35 sur A2

curiosités :

GROS PLAN

Film de A. Boudet, avec P. Rouleau, V. Vlers, B. Lavilette et J. Colletin

Voilà le plus pur exemple du déchet télévisuel. Que dis-je un déchet, un reliquat, une raclure de pellicule, un fond de tonneau. Gros plant, le film qui

Photo FR3

tâche.
J. Kleber (P. Rouleau), est une soi-disant vedette de cinéma, qui ne se déplace qu'avec son "imprésario" (V. Vilers). Etant un peu délaissé par les producteurs, le bouffon accepte de servir de support publicitaire à une marque de fusils. Invités par le patron de la firme qui fabrique ces armes, ils sèmeront la pagaille dans la demeure. Suivra une série de quiproquos plus débiles les uns que les autres où on leur cherche des crosses... (au fait si vous trouvez la clé du champ de tir).

Dire que cette rognure filmique a été sélectionnée au festival de Chamrousse. Quand les lumières se sont rallumées, il régnait dans la salle une bizarre sensation de gêne, quand on croisait le regard vide et insignifiant de P. Rouleau, à l'image du film...

Diffusion le 12 à 20h35 sur FR3

LES IMPLACABLES

Film de Raoul Walsh (1955) avec Clark Gable, Jane Russel et Robert Ryan.

Six ans après *La rivière rouge* de Howard Hawks, voici une nouvelle version de l'histoire des convoyeurs de bétail. Plus âpre, plus vrai, le film, loin des splendeurs hollywoodiennes, flirte parfois avec le documentaire tant le souci de l'authenticité imprègne la réalisation. Tourné entièrement en extérieurs, toute l'équipe vécut comme au temps des pionners, une lubie de Walsh : le réalisateur qui traitait le bétail comme des acteurs.

Deux rescapés de la guerre de sécession tentent de faire fortune en amenant dix mille têtes de bétail texanes au Montana. L'entreprise est risquée : 3 000 kilomètres, les indiens, la neige. Epuisés, à la limite de leurs forces, les cowboys vont se révolter : "poussez pas, on est pas des boeufs".

Diffusion le 13 à 22h25 sur C + .

UN MATIN ROUGE

Film de J.J. Aublanc (1982) avec C. Rich, M. Duchaussoy, J. Fabbri et M. Trintignant

Décidément, 1985 aura été l'année de la comémo. Sujet rebattu mais interprétation convaincante. Enfin à la guerre comme à la guerre.

En 1943, une bande de galopins, assiste impuissante à l'exécution de leur professeur, dénoncé aux teutons, ainsi qu'au viol et au meurtre de la femme et la fille du même prof. Les bambins jurent comme un seul homme de les venger.
40 ans plus tard, ils se retrouvent tous chez Léonard (C. Rich), qui leur annonce qu'il a découvert le coupable.

Diffusion le 12 à 20h35 sur A2

édito

Salut les affreux !
Cette semaine grande lessive de printemps !
Comment ? C'est plus le printemps ? C'est la fin de l'été ? Pas d'problème j'peux changer, chuis d'humeur en ce moment !
Cette semaine, grande lessive de la rentrée !
C'est mieux comme ça, non ?
Ben, ouais, grande lessive parce que je change mon box office et mon système de notation ? J'en avais marre du système "note sur 20", trop systématique et difficilement justifiable. Maintenant j'utilise 5 critères : acteurs, réalisation (qui comprend le montage), scénario, photo, divertissement (ce qui ne veut pas obligatoirement dire qu'on s'amuse, mais surtout si on s'ennuie ou pas).
Ca va de 0 à ★ ★ ★ ★ ★ **(voir encadré). Ainsi, un film normal, visible, aura 2 étoiles partout, alors que La Rose Pourpre Du Caire en aurait 5 partout.**
J'espère que ça vous plaira, de toutes manières vous avez pas le choix !

Tonton Ruseman CLOU

P.S. : J'ai mis ça au point avec un copain écrivain à New-York, Bob Egan.

STRANGER'S KISS
de Matthew CHAPMAN

Avec Peter COYOTE (le réalisateur, et avec un nom comme le sien vous devez vous souvenir qu'il jouait dans Marjorie), Victoria TENNANT (elle, vue dans "All Of Me" de Carl Reiner) et Blaine NOVAK (lui). 1H35. USA. 1983. 14/20.

Acteurs : ★ ★ ★
Réalisation : ★ ★ ★
Scénario : ★ ★ ★ ★
Photo : ★ ★ ★ ★
Divertissement : ★ ★ ★

Ce film est censé être un film culte sur un film culte : "Killer's Kiss" le premier film de Stanley KUBRICK, en 1955.

Moi, je veux bien. Ma connaissance de Kubrick ne remonte qu'aux "Sentiers De La Gloire", je n'ai malheureusement pas les connaissances de Michel Ciment sur Kubrick. Faut dire que Ciment, il a fait un plan à la Hitchcock/Truffaut, alors c'est sûr que c'est plus simple.
Stanley tourne un film sur l'histoire d'amour d'un boxeur pour une danseuse qu'il essaie d'arracher des griffes de son patron/amant.
L'actrice n'est autre que la gonzesse du producteur, qui les tient à la gorge en leur filant l'argent à la petite semaine. L'acteur, lui, n'est pas au courant de cette histoire, et rentrant petit à petit dans son personnage tombe effectivement amoureux de l'actrice.
Bon, vous avez tout compris, ce qui se passe dans la vie réelle se confond avec la fiction qu'ils tournent, et évidemment, le metteur en scène exploite à fond cet état de fait. Ce qui est un moyen pour Chapman de démontrer son amour pour son maître en rendant hommage à son talent de directeur d'acteurs (ce qui est tout à fait exact, d'ailleurs !).
De plus il a représenté Stanley comme étant un type habillé de noir tout le temps que dure la mise en boîte du film (jusqu'au montage, étalonnage), totalement obnubilé par son film, ne vivant que sur le plateau et se foutant éperdument des autres s'ils n'ont pas de rapport avec le tournage. Encore une flatterie.
Ce film m'apparaît malheureusement trop comme une énorme flatterie, plus qu'un hommage, à croire qu'en fait il cherche à tourner un film avec Kubrick, à travers Kubrick, à la place de Kubrick.
En tous cas, la photographie est bien belle, comme vous pouvez en juger par la photo ci-dessus.

box office

Nul, à chier, berk. 0
Boaf ! ★
Moyen, normal, pas de quoi en bouffer sa casquette. ★ ★
Bon. ★ ★ ★
Super ! ★ ★ ★ ★
Génial ! Je bouffe la casquette ! ★ ★ ★ ★ ★

	ACTEURS	REALISA.	SCENARIO	PHOTOG.	DIVERTIS.
1) ROSE POURPRE DU CAIRE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
2) BRAZIL	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3) PERIL EN LA DEMEURE	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
4) APRES LA REPETITION	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
5) ESCALIER C	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
6) SANG POUR SANG	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
7) LA VIE DE FAMILLE	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
8) LA MAISON ET LE MONDE	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★
9) RENDEZ-VOUS	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
10) ADIEU BONAPARTE	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★
11) ZEROS DE CONDUITE	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★★
12) CRAZY DAY	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★
13) AMERICAN COLLEGE	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★★
14) CHOOSE ME	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★
15) STRANGER'S KISS	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
16) CONTES CLANDESTINS	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★
17) BIRDY	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★
18) RUNAWAY	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★
19) POLICE	★★★	★★★	★★	★★★	★★★★
20) NUIT PORTE JARRETELLES	★★	★★	★★★★★	★★	★★★★
21) RETOUR MORTS-VIVANTS	★★	★★★	★★★★	★★	★★★★
22) WITNESS	★★★★	★★★	★★	★★	★★★★
23) REPO MAN	★★★	★★★	★★★	★★	★★★
24) LA PROMISE	★★★	★★	★★★★	★★★	★★
25) SUBWAY	★★★	★★★	★★	★★★	★★★
26) PALE RIDER	★★★	★★★	★	★★★	★★★
27) LE DERNIER DRAGON	★★	★★	★★	★★	★★★★
28) DIESEL	★★★	★	★	★★	O
29) LE GAFFEUR	★	★	O	★	★

LA PROMISE
de Franc RODDAM

Avec STING (le Sting, et non pas quelque succédané de celui-ci. On pouvait pas vraiment le juger dans Dune, mais on voit que c'est un acteur valable), Jennifer BEALS (belle, euphémisme. Son deuxième film après FLASHDANCE, qui joue très bien), Claucy BROWN (le monstre, super, à voir bientôt dans HIGHLANDER le film avec Christophe LAMBERT et Sean CONNERY), David RAPPAPORT (le nain, british génial, aussi connu qu'Hervé VILLECHAIZE (l'Ile fantastique et L'homme au pistolet d'or)) et Géraldine PAGE (la gouvernante qui comprend pas grand chose au film). USA 1H50.

Acteurs : ★ ★ ★
Réalisation : ★ ★
Scénario : ★ ★ ★ ★
Photo : ★ ★ ★
Divertissement : ★ ★

FRANKENSTEIN !
C'est Frankenstein ! Vous connaissez l'histoire bien sûr. C'est Mary SHELLEY (la femme du poète anglais) qui l'a écrit en 1818 à la suite d'un pari avec Lord BYRON (ça fait cultivé, non ? Attendez c'est pas fini !).
Les films que vous connaissez traitent généralement de la première partie du bouquin, entre autres ceux de James Whale, "Frankenstein" avec Boris KARLOFF de 31 et en 35 "La fiancée de Frankenstein" toujours avec KARLOFF et toujours tiré du book lui-même.
Sinon il y en a eu une floppée de délires, voir DRACULA contre FRANKENSTEIN en 71. Un film fait dans un bar : dans un shaker, Mary Brizard, non, Shelley + Bram STOKER + un réalisateur nul + un scénario itou. Des versions érotiks : "La vie sexuelle de Frankenstein" en 70 par Harry Novak et un Russ Meyer (Kiss Me Quick en 63) et une version black "Blackenstein" en 73 par William LEVEY, sans oublier le délirant "Frankenstein Junior" de Mel BROOKS en 74, même que Paul MORISSEY (Cocaïne, Flesh et bientôt le Neveu de Beethoven) il avait tellement pas de boulot en 75 qu'il tourna une **nullité** qui s'appelait "Chair pour Frankenstein" tout un programme !
Et encore, chuis sympa de pas vous parler de tous les autres, quoique le Frankenstein de Jack SMIGHT avec Michael SARRAZIN et James MASON (1973) soit de loin le plus intéressant d'entre eux. En tout, 30 films TV et ciné en 75 ans. Trève de digression et revenons à cette nouvelle mouture, de Franc RODDAM, qui avait d'ailleurs dirigé STING dans "Quadrophénia".
Comme j'vous l'disais tout à l'heure, y a des films qui sont tirés de bouquins et d'autres de l'esprit dérangé de quelque sadique.
"La Promise" peut se placer entre les deux (mon corps balance) bien qu'il ait tendance, malgré ses nouveautés, à coller assez bien au texte.
Comme pour "La Fiancée de Frankenstein", c'est la deuxième créature du docteur qui est censée captiver notre attention, cela dit, son premier monstre passe souvent sa tête au travers de l'écran pour bien montrer que celui-ci est encore vivant.
Bon, allez, j'vous résume l'histoire :
Charles (eh oui le docteur a changé de prénom) fabrique une fiancée, Eva, au monstre qui se veut seul au monde. Il réussit, elle est superbe et hurle en voyant son "mec". Frankenstein décide d'en faire une femme libre à l'égal des mâles. Il lui apprend tout et elle échappe à son contrôle, posant d'incessantes questions du genre "Qu'est-ce que la mort ? D'où viens-je ? Où courge ? Dans quelle étagère ?" Pendant c'temps là, Frankie (le monstre) fait ami-ami avec le nain Rinaldo, qui le baptise Viktor (comme papa dans le book). Ils s'engagent dans un cirque, et tout va bien jusqu'à ce que Rinaldo se tue au cours d'une représentation.
Comme vous avez pu juger, on a 2 niveaux au film, ou disons plutôt 2 histoires parallèles qui ont, et un départ, et une fin commune. Elles sont d'autant plus similaires dans leur structure, dans la mesure où, d'un côté Frankenstein apprend la vie à Eva et, d'un autre côté, Rinaldo en fait de même avec Viktor, mais de façon beaucoup moins rigoriste et volontaire que le docteur.
Ha ! Ha ! Fort bien ! Mais c'est une structure casse-gueule, sans compter que les deux têtes d'affiche sont dans la même partie. C'est casse-gueule car il est compréhensible que le réalisateur va s'efforcer de ne pas privilégier une histoire par rapport à l'autre et surtout pas celle où il y a Sting et Jennifer BEALS. Si j'avais été à sa place, j'aurai fait la même chose. Malheureusement il n'y a pas totalement réussi car la relation Rinaldo/Viktor prend rapidement plus d'importance que Sting/Eva. Ce n'est peut-être pas si surprenant quand on songe que le public est plutôt séduit par le côté spectaculaire des deux phénomènes que par les 2 stars finalement.
Moralité, je me suis souvent ennuyé pendant les scènes Sting/Eva qui sont pourtant les plus significatives (merci Pygmalion) et c'est sûr que les apparitions d'Anthony HIGGINS (Meurtre Dans Un Jardin Anglais) en confident de Frankenstein mettent un peu d'animation dans les scènes qui restent, malgré les nombreuses galopades, très froides pour la plupart.

En revanche, les scènes Rinaldo/Viktor sont supers, elles sont drôles et très sensibles. A noter la satire de la scène de l'ouverture du premier Frankenstein où ici, alors que Viktor est pourchassé par des villageois furibards et croit les avoir semés, un aveugle le trouve, commence à lui inspecter le visage de ses mains et au lieu d'être gentil avec lui, comme on s'y attend, il ameute les villageois !!!
Voilà, c'est fini pour aujourd'hui ! Vous savez à quoi vous en tenir. Sachez tout de même que ce n'est pas un film d'horreur. A vous de choisir ! J'vais pas vous prendre par la main, non plus !

LE GAFFEUR
de Serge PENARD

Avec Jean LEFEBVRE (pas besoin d'un dessin, si ? Vous savez qui c'est quand même, ce patriarche du "bon goût français à la Superdupont"), Jean ROUCAS (mais si ! c'est le mec de COCORICOCOBOY, qui faisait toutes les voix du Bébète Show, le même, avec un oeil qui joue au billard et l'autre qui compte les points), Denise GREY (une des actrices les plus actives du moment) et Claude GENSAC (la maman de Roucas dans le film cong !..) FRA. 1H30.

Acteurs : ★
Réalisation : ★
Scénario : ★
Photo : ★
Divertissement : ★

A la veille de la libération, un para saute une pure jeune fille, il se tire, elle se r'trouve avec un moutard sur les bras, enfin, dans le ventre d'abord, mais bon. 40 ans plus tard... déjà là, ça merde au niveau du scénar' vu que le fils il a que 30 ans, mais allez, on est sympa : bénéfice du doute, mettons que ça se passe en 75, mais alors dans ces conditions, les billets de 100 francs n'étaient pas les mêmes à cette époque et en plus, la bande de voyous avec des coupe de tifs à la mohican/iroquois style punk (77)/Mad max, j'ai des doutes. TOUT FAUX !
Je reprends mon résumé : donc, 40 ans plus tard, le para est devenu curé et se sert de ses appuis pour libérer le fiston en taule qui est mis en liberté sous tutelle dans le p'tit bled où officie son père, que même qu'il est même pas au courant que le Père c'est son père !
A la fin, le fils apprend tout et se marie avec la fille du pasteur et rentre dans le droit chemin. Ah ouais, parce qu'en plus dans ce p'tit bled de Normandie, on a et une église catho et un temple parpayot, tout ça pour 300 habitants, louche !

Bon j'arrête là le massacre pour vous dire que curieusement les 15 dernières minutes du film sont carrément biens, tant au niveau acteurs qu'au niveau réalisation-montage, à croire que ce n'est pas Penard qui a terminé le film. Comme quoi on peut toujours avoir des surprises !
C'est pas moi qui empêcherai les fans de Lefebvre de se précipiter d'aller voir ce film, mais les autres, par pitié, restez chez vous !

DIESEL
de Robert KRAMER

Avec Agnès SORAL (qu'on voit pas assez), Niels ARESTRUP (même commentaire), Gérard KLEIN, Xavier DELLUC, Richard BOHRINGER (oué !), Roland BLANCHE, Laurent TERZIEFF et Magali NOEL (fais-moi mal Johnny !). FRA. 1H25.

Acteurs : ★ ★ ★
Réalisation : ★
Scénario : ★
Photo : ★ ★
Divertissement : ★

Voilà un film que c'est un western dans le futur : il y a les méchants citadins qui courent après la gentille pute et le héros solitaire qui la sauve, avec bien entendu le passé trouble et tout et tout.
Niveau scénario, aucun intérêt.
Niveau réalisation, ça pisse pas beaucoup plus loin qu'on s'ennuie à cent sous de l'heure.
Bien sûr le film est sorti il y a un bout de temps, mais il y a un tel casting que je ne pouvais pas laisser passer ça, d'autant plus, qu'ils sont tous bons, ce qui n'est pas un mince exploit vu le film.
Voilà c'est tout. C'est court, mais c'est suffisant.
Juste un petit mot pour dire que c'est bien dommage qu'on revoie la SORAL là-dedans, r'marquez on la voit bien, mais j'aurais nettement préféré la voir dans un bon film tant qu'à faire !

B.D!

ebdito

Ouais, ben c'est pas terrible, cette semaine. Ca roupille chez les éditeurs. Attention, j'ai bien dit chez les éditeurs, pas chez les auteurs. Ils ont qu'à publier mon album, merde. Je leur ai envoyé y a déjà un mois, et il est toujours pas sorti. Il est bien, pourtant : ça raconte l'histoire d'un type qui décide de sombrer dans le Loto et le Tacotac. Alors, il dépense tout ce qu'il a, se jette à corps perdu dans les bureaux de tabac. Rapidement, il en arrive à deux bulletins multipes par jour, mais il ne gagne toujours pas. Il se lance dans la loterie et dans le tiercé, tant il est vrai que le doux mène au dur. A la fin, il se fait écraser par un camion. C'est très moral. Alors, qu'on ne me dise pas qu'il n'y a rien à éditer !

Milou

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE	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
LOVE TO TEN	CRUMB	15
NATHALIE	DE BOER	15

TIENS ? UNE BD ANGLAISE.

Thème : les aventures de l'empereur Trigo. Lieu : la planète Elekton. Acteurs : Trigo, ses sujets et surtout ses ennemis parce que sinon il n'y aurait pas d'histoire. Costumes : romains. Décors : romains. Environnement : moderne (navettes flottantes, lasers...). Style : réaliste presque de la peinture.
Si vous avez manqué le début de la première histoire (il y en a trois) : le capitaine Zéno, pour faire face à ses dettes de jeu, est obligé de fournir des renseignements à une nation ennemie. Or, l'empereur Trigo vient de décider de partir à la recherche d'une cité perdue dont les maisons sont construites en aurana, un métal précieux. Zéno vend la mèche. Des émissaires de l'autre nation partent à la suite de l'empereur, pour s'emparer de la ville...

LA CITE INTERDITE de DON LAWRENCE et BUTTERWORTH chez GLENAT, 40 toiles.

PAQUET GROUPE : LES NOUVEAUTÉS FUTUROPOLIS

Préambule

La collection "X" de Futuropolis (rien à voir avec le cul) se caractérise principalement par son format réduit et allongé, son petit nombre de pages (12) et son prix prohibitif (24 balles pour 2,30 minutes de lecture). Vous êtes prévenus : c'est quasiment du vol. Dessous, vous avez droit aux critiques dans lesquelles on ne parlera plus du rapport quality/price : il est nul pour toute la série.

LOUSTAL

Imaginez que, par hasard, un éditeur fou accepte dans un moment de délire une bande dessinée nullissime, faite par un auteur qui ne sait pas dessiner. Que va-t-il se passer ? On va dire "quelle ingénuité dans le trait, quelle charmante naïveté !" alors que c'est de la merde. C'est le cas de Loustal. C'est du niveau de ce que fait mon petit

frère. Seul intêret : comment imposer n'importe quoi par un coup de pub.

VIVIANE, SIMONE ET LES AUTRES de LOUSTAL, 24 fois trop cher.

R'OBIN DES B'OIS

Les histoires loufoques et poétiques de F'murr me comblent d'aise. Son "Génie des alpages" agit sur mes doigts de pied qui ont tendance à se mettre en éventail quand je le relis. Je ne vous dirai donc que du bien de ce mini-album. J'en connais

d'autres qui ne vous en diraient que du mal. Conclusion : démerdez-vous.

ROBIN DES BOIS de F'MURR. Encore et toujours 24.

CHARMANT

Le dessin approximatif de Florence Cestac ne manque pas de charme. Les scénarios sont par contre un peu justes, c'est d'au-

tant plus sensible dans ce petit album où seules deux histoires sur cinq ("L'oncle Mickson illustre vos petites annonces" et "Nous les rats") sortent de l'ordinaire et du lieu commun.

MICKSON ET LES GASPARDS de Florence CESTAC. 24 once more.

SAINT-EXUPERY, MERMOZ, BOB ROBERT ET LES AUTRES

Ca m'a bien plu. C'est gentillet, bien dessiné, un bon petit scénario légèrement rétro mais l'histoire s'y prête bien. Bob Robert, pionnier de l'aéropostale avec sa tête de Laverdure (celui de Tanguy) et son vieux coucou

à hélice vous convie à une petite aventure de 32 pages demi-format dans le Sahara. 32 demi-pages seulement pour 24 balles quand même : on s'excite pas.

CIEL DE SABLE de KENT et BERGOUZE. Hé oui : 24 .

MANINI

Là, c'est bien. Ca ressemble un peu (je sais que les auteurs n'aiment pas les comparaisons. Non, Jean-Jacques Goldmann n'est pas le Bruce Springsteen français, non, Pierre Ouin n'est pas le Shelton français, non...) donc, ça ressemble un peu aux premières années de Mad Magazine, avec Kurtzmann, Jack Davis, Bill Elder et toute la bande. C'est marrant, bien fait,

joli. Mais y en a pas beaucoup... Reportez-vous au préambule.

LE SWINGUE de MANINI, et je vais quand même pas répéter le prix 24 fois, non ?

L'UN EST LAID ET L'AUTRE N'EST PAS BEAU

Décidément, ce format ne m'inspire pas et il a l'air de n'inspirer ni les scénaristes ni les dessinateurs. Baudoin, le dessinateur et Frank, le scénariste ne se sont

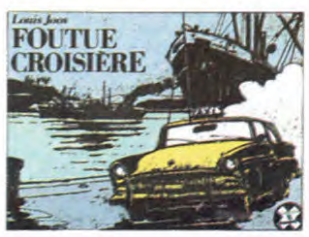
vraiment rien cassé avec ces deux histoires. On sait dès le début de la première case que le papa qui recherche sa fille mineure en fugue sera à son tour recherché pour le meurtre de son séducteur majeur. 12 pages sans intérêt. La seconde bande raconte la vie de deux mecs qui portent le même nom, l'un est beau et l'autre ne l'est pas. Bien évidemment, le laid tue le beau à la dernière image et on s'emmerde un peu moins : les dessins baclés de Baudoin ne font que neuf pages !

AVIS DE RECHERCHE de BAUDOIN et FRANK. 24 y en a marre.

FOUTUE BD

C'est nul. (Cette critique est aussi courte que le bouquin)

FOUTUE CROISIERE de JOOS, euh, 24.



WILLEM

C'est du Willem. J'adore ça mais tout le monde n'est pas d'accord. Faites comme vous voulez. Ceci dit, le but de la collection était en quelque sorte d'autoriser les "courts-métrages" en bande dessinée. Là, c'est raté : c'est à suivre. Pourquoi ne pas avoir fait un album normal, alors ? Je ne comprends plus.

RATS HAMBURGER de WILLEM. 24.

PAR TOUTATIS

Au sud de la Gaule, en 110 avant JC (en 48 avant Astérix et en 2095 avant JJSS), trois peuples s'affrontent. Les Ibères (qui

deviendront les espagnols), installés depuis toujours, les Volques (qui ne deviendront rien du tout, mais je ne veux pas déflorer le sujet) et les Romains (qui deviendront ce qu'on sait). Plongés dans la folie guerrière, aveuglés par leurs croyances religieuses, les Volques prennent les Ibères comme esclaves pour lutter contre les Romains. L'album décrit les moeurs, les coutumes, le mode de vie de tous les jours de tous ces peuples. Le dessin est particulier, il peut irriter, mais le jeu des couleurs est tout à fait remarquable. Il est rare de pouvoir s'intégrer à une histoire dont le cadre est étranger à celui auquel on est habitué, mais Boilet et Durand réussissent cette gageure. Pour une fois, l'empire romain devient vivant.

LA FILLE DES IBERES de BOILET et DURAND chez GLENAT, 38 morts par page.

GRAND PRIX SPECIAL DE LA PIRE NULLITE HORS-CONCOURS GERBOS CRADE BERK BERK BERK

Ohhhh, que c'est mauvais. Ohhhh, que c'est nul. Moi qui me disais "ouais, pendant les vacances les éditeurs vont avoir le temps de peaufiner les sorties, on va avoir tout plein d'albums géniaux, beaux, pas chers, ça va être super". Ouais, je me disais ça.
Je me gourrais. J'avais infiniment tort, même. Cet album est pire que la pire merde des raclures de fonds de tiroirs les plus sombres. Je vais vous expliquer pourquoi.
En 1939, une fille de 16 ans est mise au couvent pour cause de guerre. Mais voilà, cette fille a la tête remplie de Baudelaire, genre les fleurs du mal, tout ça. Au passage, c'est elle qui raconte au présent, et ça donne "Je ne suis pas Brigitte Bardot..." en 1939. C'est balèze, non ? Bardot en 39. Bref. Alors, elle est un peu libertine et elle se fait draguer par l'une des bonnes soeurs du couvent. On voit tout, mais c'est mal dessiné, vous pouvez pas imaginer ! Et le dialogue est nul, vous pouvez

pas savoir ! Après, elle convoque trois prétendants en même temps. Bien sûr, la bonne soeur est jalouse ! Re-dialogue, et merde. N'achetez pas.

L'ORDINATRICE, de DE BELLEROCHE et DENVERS chez LEROY, 59 balles ? ! ? ! ? ! ? Pour ça ? ! ? ! ? ! ? ! ?

PRINLUNE DE CESSE

Esotérique, occulte, ardu, confus, embrouillé, incompréhensible : j'ai le choix pour décrire avec plus ou moins de diplomatie un album qui raconte une histoire à laquelle je n'ai rien compris. Comme je suis furieux d'avoir été obligé de rentrer de vacances si vite, je qualifierai "Princesse de lune" de résidu de masturbage de cervelle éthylique. Ca ne veut rien dire, personne ne peut comprendre cette histoire où les situations, les personnages et les images sont tous, sans exception aucune, imbitables. Michel Schetter, qui signe cette horreur,

est parfois scenariste pour d'autres dessinateurs, les pauvres !

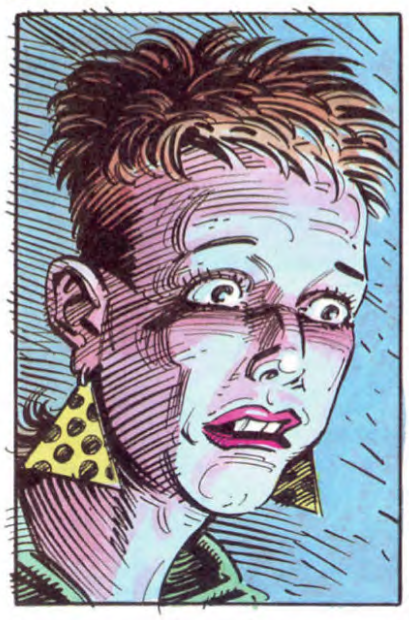
PRINCESSE DE LUNE de Michel SCHETTER. 38 dictionnaires Francais-Schetter.

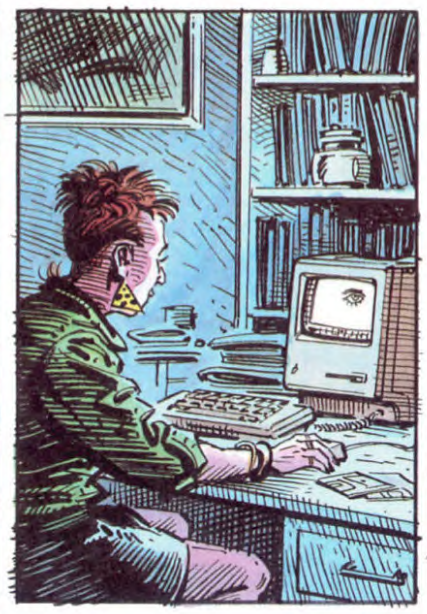
AU COURRIER CE MATIN

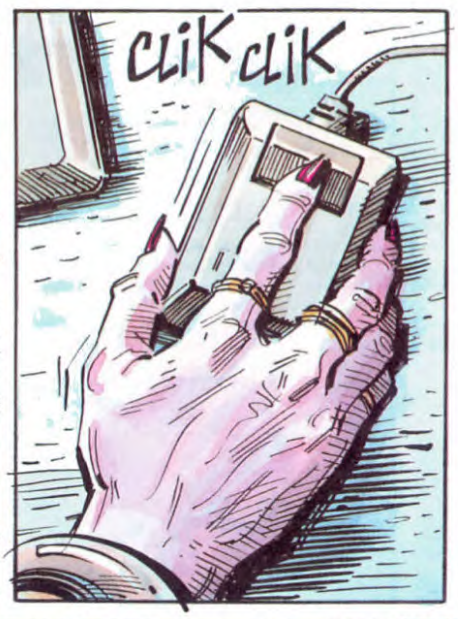
"20000 lieues sous la mère Denis" est un fanzine excellent. Dans ce domaine, il est rare que le mauvais côtoie le bon, d'habitude il côtoie d'autre mauvais. Ici, il y a du bon en pagaille. En plus, ça vaut pas cher (10 balles), c'est bourré de bonnes idées et de gens intéressants. N'hésitez pas à le commander (en pensant aux frais de port) à Papier Bavard, 10 avenue du Gal Leclerc, 24410 Saint-Aulaye.
En plus, vous savez quoi ? C'est pas les auteurs qui nous l'ont envoyé, c'est un lecteur qui

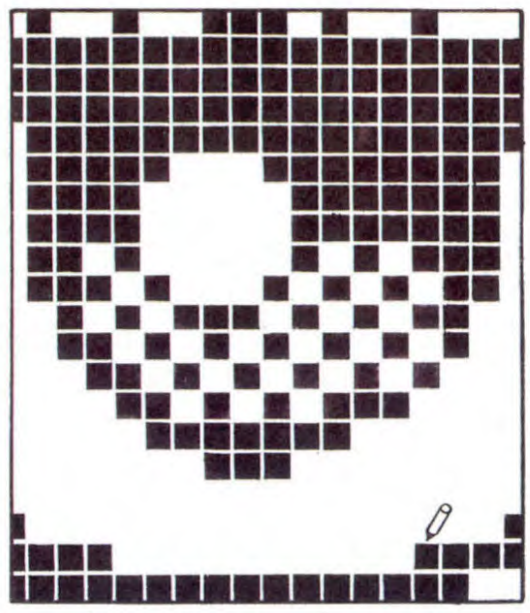
trouve injuste qu'on ne parle pas plus d'eux ! Ils ont déjà des fans !

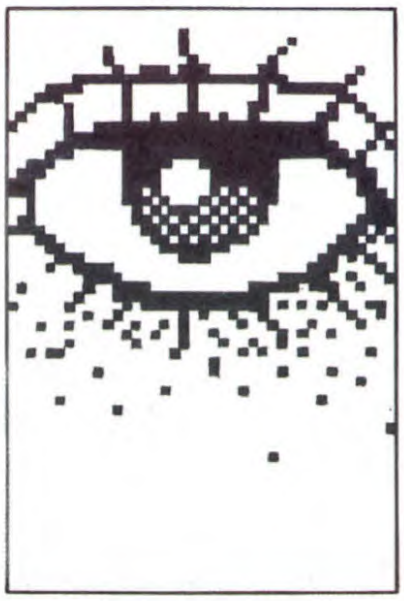
face à face

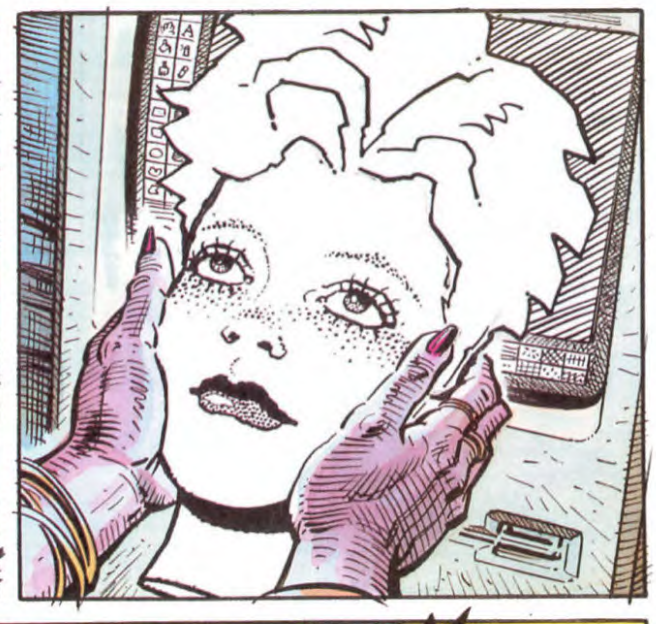


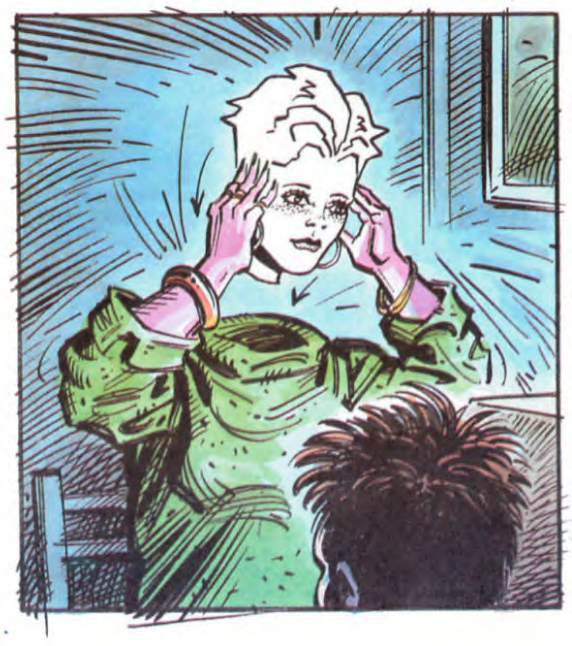


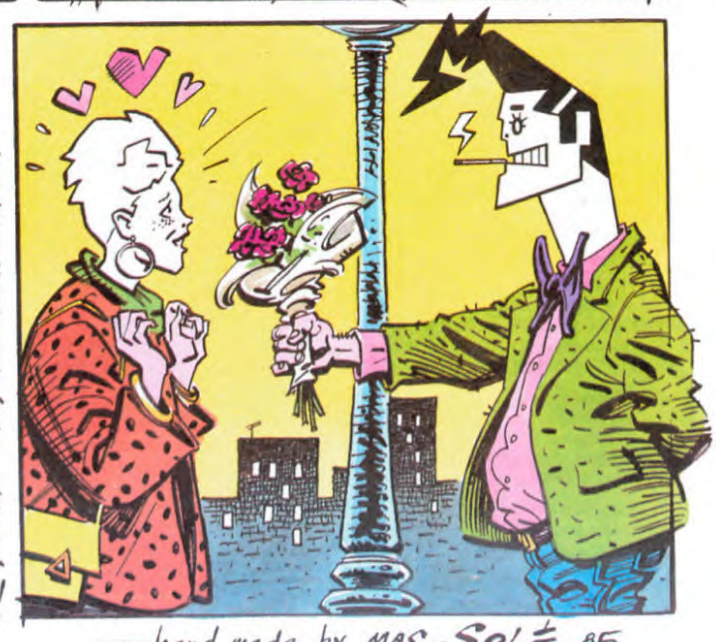












—hand made by MAC SOLÉ 85

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

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

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

ASSISTANCE TECHNIQUE – LOGICIEL – FORMATION

CADEAU ! DE 2 A 4 JEUX GRATUITS POUR TOUT ACHAT D'ORDINATEUR !

2 000 JEUX !!

300 JEUX A PRIX CASSÉS !

MSX
CANON V20 ..... 2 980 F
SONY HIT BIT ..... 3 380 F
MITSUBISHI ML. F80 AVEC MONITEUR COULEUR ..... 4 990 F
lecteurs K7 :
LANSAY SUPER JET ..... 320 F
SONY SDC 500 ..... 640 F
lecteurs disquettes :
CANON VF100 (3 1/2 pouces 720 K) 3 190 F
imprimantes :
CANON T 22 A ..... 1 990 F
PHILIPS VW 0020 ..... 2 490 F
QUICKSHOT II ..... 119 F

COMMODORE 64
A PARTIR DE ..... 2 290 F
FLOPPY DISK 1541 ..... 2 590 F

MONITEURS
ZENITH ..... 990 F
PHILIPS ..... 1 190 F
FIDELY CM 15 ..... 2 590 F

AMSTRAD
SUPER PROMO SUR TOUTE LA GAMME + DES CADEAUX FOUS ! (prix par téléphone).

ATARI
130 XE ..... 1 990 F
520 ST ..... 9 490 F

VIDEOTROC
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tel : 342.18.54
Métro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin

DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE

Dépêchez-vous avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges.

CASSETTES VIERGES POUR MICRO

Commande par boîte de 25 exemplaires. Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.

C 10	200,00 F	C 40	250,00 F
C 15	212,50 F	C 60	275,00 F
C 20	225,00 F	C 90	300,00 F

cassettes
LE TEMOIGNAGE
51, rue de Ville-d'Avray
92310 SÈVRES
Tél. (1) 534.43.78

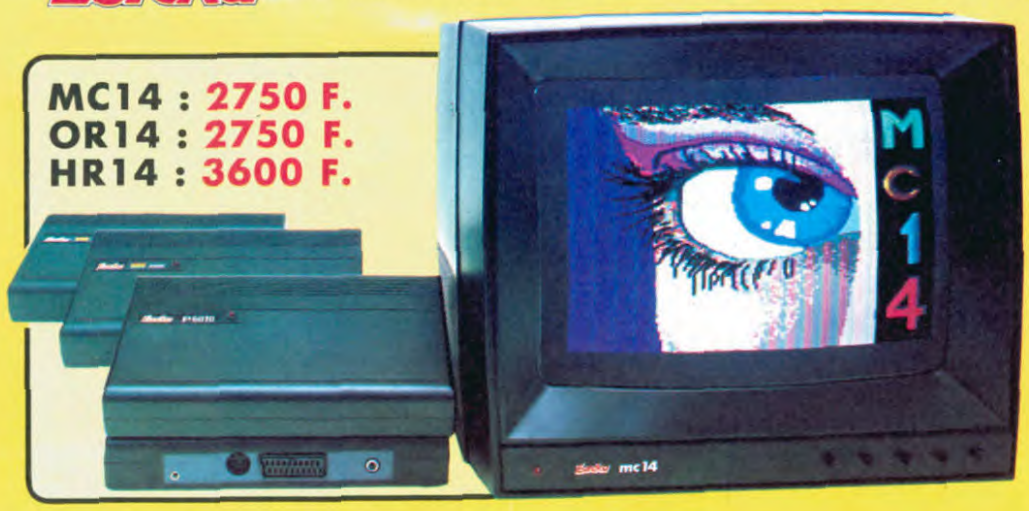
Je souhaite _____ Boîte(s) de C ____
Nom _____
Adresse _____

Revendeurs, nous consulter.

ATTENTION LES YEUX !

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

MC14 : 2750 F.
OR14 : 2750 F.
HR14 : 3600 F.



Moniteurs

L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.
EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :
Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
OR14 : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé **75009. PARIS**
Tél. (1) 281 20 02 **TLX. 649 385 F**

Interfaces

Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel Vidéo Secam	UHF Noir et Blanc UHF Couleurs	295 F.
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

M .....
Rue .....
Code ..... Ville .....
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de ..... Par .....

PLOP ! UN NOUVEL AMSTRAD

Suite de la page 1

qui nous éclaire : le PCW 8256 n'est PAS un ordinateur familial ! C'est un ordinateur *personnel*, pas fait pour les jeux ni pour passer le temps. C'est un appareil fonctionnel, fait pour bosser, un point c'est tout. J'irai jusqu'à dire que je suis un fieffé con de ne pas m'en être douté plus tôt : Amstrad n'allait pas se cantonner dans le milieu des hobbyistes. Après être allé voir s'il se passait quelque chose dans l'éducation avec son Dr Logo, les voici qui incursionnent dans le pro : rien d'étonnant.
Le basic, c'est un peu comme si vous preniez le basic des autres Amstrad et que vous l'amélioriez. On commence à avoir l'habitude : il est mieux que le précédent.
Une note d'humour qui vous est offerte par Amstrad : le basic s'appelle "basic Mallard". Or, la "Mallard" est une locomotive anglaise. Et comment s'appelle la boîte qui a écrit le basic ? Locomotive. Comme Apple et Macintosh, quoi. D'ici que Commodore appelle son C128 le "Sergent", y a pas loin. Fin de l'humour.

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

Y A UN PROCESSEUR

C'est un Z80A à 4 Mhz. Il y a aussi des co-processeurs pour l'imprimante et le clavier.

Y A UNE APPARENCE

Oui, il y a le look "souris". En appuyant sur une touche, on voit apparaître des menus déroulants, comme sur le Mac, comme sur le Gem. Il suffit de sélectionner une initiale pour voir s'effectuer la tâche que l'on désire. Quoiqu'on s'y perde un peu au début, cela devient très rapidement simple d'utilisation, même pour un néophyte. Tout est expliqué, de nombreux messages viennent aider l'utilisateur paumé. Après quoi, il se dépaume.

Y A DES PERIPHERIQUES

On trouvera bientôt une interface RS-232 et Centronics permettant de brancher n'importe quoi sur le bus de sortie, pour la modique somme de 600 francs. Ceci dit, elle semble a priori inutile puisque l'imprimante fournie avec la machine se connecte directement à l'arrière. Enfin, qui peut le plus peut le moins.

Y A UN SOFT

En prévision, Multiplan devrait être disponible pour ce PCW 8256 d'ici deux mois pour le prix de... 600 francs au maximum. Bravo, c'est très fort. Je vais vous expliquer comment ils font.

Y A UN TRUC

Lorsqu'on demande à un éditeur pourquoi ses prix sont si élevés, il répond invariablement "Je ne suis pas sûr d'en vendre beaucoup, alors je les vends cher. Si le chiffre de vente augmente, je pourrai baisser".
Mais c'est idiot ! Imaginez que vous alliez au cinéma : premier jour d'exploitation, on ne sait pas si le film va marcher, hop, 100 balles ! Le deuxième jour serait moins cher, et ainsi de suite... Vous imaginez ça ? Non, hein ? Moi non plus. Et Amstrad non plus.
Donc, ils vendent leurs produits en tablant sur le fait que les ventes seront bonnes. Ils font leur boulot, quoi. Et si c'est un flop, tant pis : c'est la règle du jeu. J'applaudis des deux mains.

Y A UN PRIX

Allez, le tout : unité centrale, moniteur, lecteur de disquettes, imprimante, le basic, le tt et le CP/M, dites un prix ? Combien vous dites ? Non, moins. Hein ? Moins encore. Non, vous n'y êtes pas : 7000 balles. Plus exactement 6990, car il faut respecter la tradition. C'est pas cher, hein ? Pour le prix d'une bonne machine à écrire électrique, vous avez un ordinateur en plus. Sympa.

Y A UNE DATE DE MISE EN VENTE

L'appareil est en stock, rien ne s'oppose à ce qu'il soit mis en vente dès maintenant, sauf que le manuel d'instructions n'est pas traduit. Vous imaginez Amstrad sortir un appareil avec un mode d'emploi en anglais ? Que nenni, mon ami. La traduction prendra près de deux mois et vous ne pourrez vous payer ce joujou que fin octobre.

Y A UNE CONCLUSION

En fait, je me demande si cette machine vous concerne. Malgré qu'elle ait le prix d'un micro familial, elle a toutes les caractéristiques du matos pro : moniteur monochrome, grande capacité mémoire, tt fourni avec, imprimante qualité courrier... Quoique, pour le prix d'un micro, on a en plus une machine à écrire très performante. Si vous avez besoin d'une machine à écrire performante, sautez dessus. C'est une affaire.

Y A UNE POSTFACE

Sans supplément, vous avez droit à un petit récapitulatif des prix de la gamme, histoire de mettre au point. Comme je n'aime pas trimbaler des 99,99 francs, j'arrondis aux dix balles supérieurs.
Le CPC 464 en monochrome coûte 2700 balles. Le même en couleur, 4000 balles. Le 664 se vend à 3800 balles, son frangin coloré à 5300. Le 6128, petit dernier, est pratiquement donné en monochrome pour 4500 francs. En rajoutant 1500 francs, on a la couleur.
Et finalement, 7000 francs pour celui-ci. Y en a pour toute la famille, quoi. ●

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 enragéa !
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)

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !

Versions pour : COMMODORE 64 (C-D)
ORIC (C-D)-AMSTRAD (C-D)-SPECTRUM (C)
au prix de : 150 F (cassette)
200 F (disquette).
En préparation : MSX (C) APPLE II (D)
ENTERPRISE (C)

ALBERT R. BROCCOLI Presente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAQ S.A
ALL RIGHTS RESERVED

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

Version française distribuée en exclusivité par :

Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

M.....
Rue.....
Code..... Ville.....
Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"
pour l'ordinateur.....
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de..... par.....

PHILIPPE ELECTRONIQUE

- **TOUS LES MINI ET MICRO ORDINATEURS A PRIX PLANCHER**
- **spécialiste AMSTRAD et MSX.**
- **Tous logiciels FRANCAIS et IMPORT.**
- **INITIATION GRATUITE.**
- **Vente aux REVENDEURS.**

MINI ET MICRO ORDINATEURS

11 rue de Lalande ***(angle 41 cours Pasteur)***

BORDEAUX ***Tél:56/31.45.82 56/91.04.64.***

LE COURRIER DES LECTEURS

Je vous écris pour vous suggérer la création d'une rubrique "courrier des lecteurs", afin de pouvoir créer une sorte de tribune libre, un "coin polémique" au sein du journal.
L. B., Paris

HHHH : Ca va pas, non ?

Je lis votre canard depuis le premier numéro et je viens d'avoir une surprise. Première page du n° 92 : Commodore veut nous prendre pour des cons, suit la démolition du Plus/4, avec "attrape-couillon", "nul", "craignos", "poubelle". Là où je ne comprends plus, c'est que dans le n° spécial d'Août en page 67, vous en fassiez la publicité sur 1/2 page. Mystère.
JL. B., Chatillon sur Seine.

HHHH : Tu préfèrerais qu'on l'encense sous prétexte de pub ???

Je vous écris car je me trouve devant un problème. Je possède un Amstrad CPC 464, et pour l'instant je suis en train d'écrire un programme de résolution d'équations différentielles. Je voudrais savoir comment entrer directement une équation au clavier sans passer par des lignes de programme, j'ai tout essayé, mais ça ne marche pas.
A. K, Argenteuil.

HHHH : As-tu essayé de taper sur les touches du clavier ? En général, pour entrer quelque chose, c'est souverain.

Voudriez-vous avoir l'amabilité de m'envoyer des adresses où on pourrait trouver une extension pour Vic-20 ?
(anonyme)

HHHH : Non.

Une super idée me vient à l'esprit. Pourquoi ne pas faire un concours d'histoires, de récits S.F. style contes fantastiques basés sur la micro et récompensés pour le meilleur par un abonnement ? Une historiette informatique chaque semaine et vous verrez que les lecteurs peuvent être aussi des écrivains en herbe.
D. L. La Courneuve.

HHHH : Envoie, on verra.

ORIC : TOUVA, TOUVA, TOUVABIEN !

Suite de la page 1

Quelle drôle d'idée, vous dites-vous avec pertinence. Ah, mais pas tel que, tout de même. L'alimentation a été corrigée, le mécanisme entièrement revu, l'interfaçage refait, bref, c'est un appareil totalement différent. D'autant que le DOS n'est plus le même. Reportez-vous au dernier paragraphe.

SAV !

Les petites modifications qui ont été apportées à l'Atmos ont ramené le taux de machines défectueuses à moins de un pour cent. Chiffre tout à fait remarquable, dans la mesure où celui de 30% avait été avancé à l'époque où les Atmos étaient importés d'Angleterre. Ils sont maintenant assemblés dans une usine de Normandie, jusque-là spécialisée dans la fabrication de moniteurs.
Euréka s'est engagé à fournir aux revendeurs un kit de réparation permettant de changer la carte simplement, puis à réparer et à retourner la carte défectueuse sous 48 heures.

STRAT..., EUH, PARDON ?

Le Stratos arrive à grand pas, quoique feutrés. En décembre, une première version devrait être disponible, offrant 128 Ko de Ram, une cartouche d'émulation minitel, l'ancien et le nouveau basic et une RS 232 pour 1990 francs. En mars, une seconde version apparaîtra, avec 80 colonnes, une définition de 680 x 480, une souris, un processeur 65C02 à 2 Mhz et 256 Ko de Ram pour 2990 francs. Le lecteur de disquettes se vendra 1490 francs, le contrôleur étant intégré à l'unité centrale dans les deux versions.

COMBIEN ?

Oric et Amstrad, c'est la guerre froide. Normal : ils ne sont pas chers, ils sont bien implantés tous deux, ce sont deux bonnes machines, à des titres différents... Oric est légèrement plus cher qu'Amstrad, tout en restant le second meilleur rapport qualité/prix. Argument d'Amstrad : on est les moins chers, c'est tout. Argument d'Oric : on peut acheter petit à petit. Va savoir qui a raison.
Bref, l'Oric avec un magnéto et un moniteur monochrome vaut, tenez-vous bien, 2290 francs. Tiens, moins cher qu'Amstrad dans la même configuration. Avec le moniteur couleur, 3490 : toujours moins cher. Oric se débat bien, tant qu'il n'y a pas de drive. L'ensemble monochrome avc un lecteur de disquettes : 4290 chez Oric, contre 3790 chez Amstrad. En couleur, 5490 chez Oric; chez Amstrad, 5290. Bon, ça se tient.

LE DOS

Bienvenue à ceux qui viennent directement de la fin du deuxième paragraphe.
Voici quelques-unes des instructions basic que rajoute le nouveau Dos. Notons au passage qu'il a été écrit par Broche et Sebbag, les auteurs de l'XL-Dos, jusqu'à présent le meilleur.
Les instructions Key Off et Key Set inhibent et rétablissent les interruptions. Cela stoppe notamment la scrutation du clavier, permettant un gain de temps dans l'exécution de l'ordre de 25%. Key If détecte la pression sur les touches du clavier. Il peut déterminer si plusieurs touches sont activées en même temps, puis lesquelles.
Key Use et Key Def sont utilisés pour définir des touches de fonction. On peut les programmer avec la touche function et les touches shift, ce qui laisse un grand nombre de possibilités.
Err, Erset, Eroff et Error constituent un traitement d'erreurs tout à fait remarquable.
Linput permet l'entrée d'un texte au clavier sur une fenêtre d'écran dont les paramètres suivent.
Createw définit un masque de saisie à l'écran tandis que Window saisit un texte selon le masque défini précédemment.
Prset transforme tous les Print d'un programme en Lprint, évitant ainsi de refaire deux fois le même programme, une fois pour l'écran et une fois pour l'imprimante.
User rétablit l'idendité véritable du Jmp User : on appelle une adresse en langage machine en passant des paramètres tels que l'accumulateur, les registres ou la pile.
Num et Renum numérotent et renumérotent les lignes, comme par enchantement. Delete passe derrière et les efface.
Seek est très fort : il recherche dans le listing basic le nombre d'occurences d'une chaîne sans détruire les variables. Vous voulez savoir combien de fois on trouve la lettre "E" dans le listing ? Hop, Seek E et il y en a 42. Balèze, hein ? Il y a mieux : Change "chaîne 1" To "chaîne 2" recherche une chaîne dans un texte basic et la remplace. Application pratique : vous remarquez que sur un jeu, il est inscrit "copyright l'auteur". Il vous suffit de chercher automatiquement cette chaîne et de la remplacer par "copyright moi", et vous aurez l'air d'un sacré pirate. Voilà voilà.
En graphique, on trouve Line qui trace une ligne, Box qui trace une bogx, pardon un rectangle, et An qui déterminent un angle. Moi, j'en ai plusieurs (c'est un gag idiot).
On peut initialiser la disquette avec un nombre de pistes compris entre 21 et 44 et avec un nombre de secteurs allant de 16 à 19. On peut créer soit des disquettes "Master" comprenant le Dos, soit des disquettes "Slave" ne permettant pas de booter mais ayant plus de place libre.
Dernier détail : avec deux lecteurs, un backup s'effectue en 23 secondes, et on charge 32 Ko en 2,3 secondes. Pas mal, non ?
Ah oui, 2490 francs le lecteur de disquettes. Décontrasté. ■

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

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

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

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

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

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

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

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

★★★★★★★★★

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom/prénom _____
Adresse _____
_____
Code postal _____
Ville _____

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

– REGLEMENT JOINT : ___,00 F
DATE :

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 titre 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.

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. 99

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 educatif
L langage
M manette de jeu necessaire
* nouveaute

PETITES ANNONCES GRATUITES

APPLE

VENDS Apple II+ 48k, disk, moniteur Zenith, joystick. Prix à débattre. Mr PATRY Tel : (43) 23 08 36. Heures des repas.

VENDS Duodisk Apple état neuf avec kit accessoires 5000 F. Carte Chat mauve RVB 2500 F. Carte 80 colonnes étendue: 1500 F. Tél: 338 55 75 (le soir).

CHERCHE possesseur d'Apple IIe pour échange de programmes. 8 chemin des Tourtelots à Dambenois 25600 Sochaux. Tel : (81) 94 38 20.
NDLJC: Si tu mets pas ton nom comment veux-tu qu'on t'écrive banane !)

VENDS logiciels (jeux et utilitaires) pour Appe II. 100 F. maxi. Liste contre 2,20 F en timbres. Ecrire à : Gilles WELITZ 2, rue des Gâtines 91400 Orsay.

CHERCHE contacts Apple IIe/IIc pour échanger des logiciels demander Philippe au (1) 791 09 55.

Possesseur Apple IIe CHERCHE et ECHANGE tout programme et documents. Frédéric BROSSARD 688 rue d'Erchin 59287 LEWARDE Tél : (27) 98 03 37.

VENDS ou échange nombreux programmes APPLE II tels que Conan, Ultima III, Skyfox... réponse assurée. Eric BOLE-FEYSOT, Moulin de Corzent 74200 Thonon les bains.

VENDS Apple IIc, moniteur, lecteur. Matériel neuf: 9000 F. Monsieur JACQUET Hôpital Villemin 60140 Liancourt. Tél: (4) 473 57 13 (le soir à partir de septembre).

VENDS Apple IIe 128K, 80 colonnes, Peritel, carte contrôleur, 2 drives, interface graphique parallèle pour Epson, joystick, moniteur vert, carte Z 80 CP4, 400 logiciels. Le tout 13.000 F. Tél : (8) 703 37 57 demander Gabriel.

VENDS ou ECHANGE tous bons softs sur Apple ou Macintosh (Arcades démoniaques, Aventures délirante, Wargames dingues, et plus, mais aussi programmes professionnels sérieux!...) Plus de 1000 programmes pour vous. Alors à bientôt. A. LENART 23 rue Juge 75015 Paris. Tél: 578 01 65.

CHERCHE contacts sur Apple II et Macintosh. VENDS originaux Sorcellerie 1.2, Point Bac Physiques 2 et Galaxie L. Philippe DIENNE 2 Square Recan 75016 Paris. Tél : 647 48 66.

CHERCHE dingue(s) d'Apple pour échange de programmes ainsi que de trucs, d'idées. Nombreux logiciels ! Qu'attendez-vous ? Ecrivez-moi ! Nicolas MENOUX 10 rue Michelet 35000 Rennes.

CHERCHE toute documentation de tout logiciel Apple. Ecrire ou téléphoner. Serge RAMPAUD Les Prairies D 25 St Mitre 13013 Marseille. Tél : (91) 70 92 49.

VENDS ou échange pour Apple Lode Runner, prix intéressant. Réponse assurée. Guillaume GIRARD Route du Grand Pré 44860 St Aignan. Tél: (40) 31 00 61.

Cherche mode d'emploi (Apple IIe) sur assembleur LISA V 2.5 (en français). Faire offre à monsieur GARNAVAULT 3 square J. Mermoz Jouy le Moutier 95000 Cergy ou Tél : 443 63 67 (après 18h à partir du 26 Aout).

ECHANGE ou VENDS de nombreux logiciels pour Apple II (Flight simulator II, Skyfox, Masquerade, Ghostbusters, Logo, Apple works...) Arnaud MAZET 21 ter bld de la République 92260 Fontenay aux roses. Tél: 350 07 81 (heures repas et après 19H).

CANON

VENDS Canon X07 (83), bon état, extension mémoire 4K, magnéto MK-142T (Thomson) avec compteur, cordon ordinateur-magnéto, adaptateur secteur AD-4II, nombreux programmes, sur K7 et sur livre (150 dont une vingtaine sur K7), 1990 F. Tel : (3) 050 97 65.

VENDS Canon X07, 8K, imprimante 4 couleurs, câbles, magnéto, 4000 F. S.Rigou, 47 avenue de la paix, 94260 Fresnes. Tel : (1) 237 99 39.

VENDS Canon X07, extension 8K, valeur 2700 F, vendu 1500 F. Jean-Philippe au 254 07 12 après 12H.

VENDS Canon X07, logiciels (Banque, Texte, Tel+ Kit appel, Disquette tab), illustrés (Manuel de référence, Programmation en Basic), magnéto, cordon, adaptateur Canon AD-4II, sous garantie, 3500 F, en cadeau les HHHHebdo de 68 à 85. Roger Miatti, 140 avenue Jean Jaurès, 93500 Pantin.

VENDS Canon X07, adaptateur AC, câble K7, 1500 F. Tel : 709 65 89.

VENDS Canon V20 MSX 64K, magnéto, 2 joysticks, livres, 30 programmes Basic, 4 cartouches, environ 40 jeux (Ghostbusters, Sorcery, Hero, Ninja), encore sous garantie, très bon état, 3000 F. Jean-Philippe au (90) 75 26 14.

VENDS Canon X07, 16K, magnéto, adaptateur secteur, cordon magnéto, 5 livres, programmes, 3000 F. M.Mariette au 016 21 03 (région parisienne).

CASIO

VENDS ou échange tous listings pour PB-200 ou PB-100, liste des programmes sur demande (envoyez lettre et timbres pour réponse, merci), ou Tel : (27) 37 45 81.

VENDS FX 702 P, interface K7 FA2, 4 K7 Logi'stick, 2 K7 de jeux divers, près de 100 programmes avec notices, livre 50 programmes pour Casio FX 702 P, le tout 1000 F. Tel : 083 01 47 après 19H.

THOMSON

VENDS ordinateur TO 7, 2 manettes de jeu et contrôleur de jeu et son, cartouche basic, K7 et cartouche de jeux, 3 livres, magnéto, extension mémoire. Prix super boum, car votre prix sera le mien. (55) 66 43 85.

ECHANGE labyrinthe survie (pour MO5 et TO7/70) contre L'aigle d'or ou Mission delta (pour MO5) Philippe Blanchard. Mairie de Savigneux 42600 MONTBRISON

Cherche contact MO5. CAVE Marc , 2 impasse des améthystes 44800 St Herblain. Tel :(40) 86 59 97

VENDS MO5, magnéto, crayon optique, manettes de jeux, 2 cassettes de jeux : Labyrinthe survie et Cyberlab, manuel d'instruction (valeur réelle : 4060 F.) vendu 3000 F. (à débattre). Tél : (86) 80 32 12. servi 5 mois, état neuf, le tout sous garantie 6 mois. Jeff PERTICOZ 14 rue Victor Hugo 89400 CHERRY.

VENDS TO 7/70, lecteur K7, basic, 2 joysticks, contrôleur son et jeu, des manuels sur logiciel, basic, dos-basic, basic et langage machine, nombreux programmes (basic et assembleur). Le tout : 4500 F. Tél : (6) 063 05 33. Stéphane après 19H.

RECHERCHE très rapidement enseignant muni d'un TO7 ou TO7/70 et de l'extension télématique pour se livrer aux joies de la correspondance instantanées. Je fournis le logiciel de communication. Demander Philippe au (38) 56 26 06 même tard le soir.

VENDS lecteur enregistreur de disquettes sur TO 7 ou MO5, 2 boîtes de disquettes remplies de programmes, une K7 de logiciels en prime : 3000 F. Christophe REYNIER, rue de la Baume St Gilles 30800 Tél : (66) 87 34 80 (heures repas).

VENDS TO 7, crayon optique, lecteur de K7 spécial pour TO7, extension mémoire, extension son et jeu, 2 manettes de jeu, 4 cartouches (basic, Airbus, Pictor, Trap), 2 logiciels K7 (Pulsar 2, initiation au logo), 6 K7 pleines de programmes (jeux, utilitaires, langages, etc...), 6 livres (manuels, programmes). Le tout en parfait état, pour 3900 F. Tél : (93) 77 23 56 (le soir) ou au (94) 96 16 19.

VENDS TO 7, magnéto, manettes de jeu, basic, Pictor, Trap, logiciels, livres, K7, programmes. Prix : 4000 F. Tél : 88 13 10.
NDLJC : Et c'est quoi l'indicatif ? Ca vous a pas arrangé les vacances hein ?

CHERCHE et demande à des fans d'Hebdogiciel de m'envoyer des photocopies de programmes pour MO5 ou TO7 d'anciens numéros (du n° 1 au 73). CARERA Cyril 32 avenue Frédéric Garcia Lorca 64000 PAU (pyrénées Atlantiques).

VENDS MO5 (oct.84), lecteur de K7 spécifique, contrôleur de son, manettes de jeu, crayon optique, 15 K7 de jeu dont : Space shuttle, Simulator, Mission delta, Labyrinthe survie, l'Aigle d'or, etc... Livre "le guide du MO5", les "secrets de Superdéfi". (valeur 6300 F.) Vendu 5000 F. avec emballage d'origine. Marc TABARY, 1 place de la Pinède 94470 Boissy St Léger. Tél : 569 22 49.

VENDS ou échange TO7/70 avec lecteur enregistreur, 2 manettes de jeu, tout initiation basic sur K7 plus 11 jeux différents. (valeur réelle : + 7000 F.) Vendu 5000 F. Sous garantie 6 mois ou contre moto avec très peu de km en bon état. Mr LECIEJEWSKI 62 rue de Halnoue Noisy le Grand 93160.

VENDS TO7/70 garantie encore 6 mois. Lecteur de K7, manettes de jeu avec son, cartouche basic, plus 11 jeux (Aigle d'or, F.B.I., Eliminator, Pulsar II, club de football, etc..) le tout : 5000 F. (à débattre). Mr LECIEJEWSKI 62 rue de Halnoue 93160 Noisy le Grand.
NDLJC : Mais je rêve ! Serait-ce le même que ci-dessus ? Mais oui ! Ah bon !

VENDS TO7, mémo basic, magnéto, extension 16K, 40 jeux de l'hedo sur K7. Prix : 4000 F. Tél : (32) 43 23 51. Hervé FAUQUEUX Courbepine 27300 Bernay.

VENDS pour MO5 et TO7/70 extension musique et jeux, 2 manettes de jeux : 400 F. pour cause double emploi. Alain BOUTHINON Manonière, 49 rue Paul Bert 54520 LAXOU. Tél : (8) 328 35 56.

VENDS MO5, magnéto, crayon optique, manettes de jeu, 10 logiciels, divers livres : Guide MO5 de 102 programmes, adaptateur secam. Garantie 6 mois. Tél : 415 12 79. (après 5h).

VENDS TO7 (sous garantie), état neuf, basic, Trap, Pictor, contrôleur et manettes de jeu, lecteur de K7, 2 livres, codeur modulateur (si nécessaire) Prix : 1400 F. Tél : (49) 28 43 16.

VENDS TO7, basic, Trap, Pictor, extension 16K, ext. manettes de jeu, magnéto, Pulsar II, Pilot, K7 Hebdogiciel software n° 1, nombreux jeux sur K7, livre "initiation au basic TO7", livre "102 programmes pour TO7" et "Théophile" n° 6,8,9 et 10. Le tout : 3500 F. Tél : (51) 97 52 45. Olivier MAES 54 route de Fontaine 85750 Angles.

GENERAL®

le temple d'Amstrad

devant le fabuleux succès d'AMSTRAD, nouveau standard en micro, GENERAL baisse les prix !

10, bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél. 206.50.50
Métro Strasbourg/Saint-Denis

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN ANGLAIS

SUR CASSETTES — AMSOFT
1 HOME BUDGET AMSOFT ... 245 F — Budget familial avec tableur, finance, banque, gestion familiale
2 AMSWORD ... 290 F — Traitement de texte en anglais
3 EASY AMSCALC AMSOFT ... 245 F — Tableur pour la gestion
4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2e partie ... 245 F
5 DEVPACK ... 290 F — Assembleur désassembleur

SUR DISQUETTES — AMSOFT
6 DECISION MAKER — Aide à la décision, gestionnaire de stratégies, possibilités et alternatives
7 ENTREPRENEUR — Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités
8 PROJECT PLANNER — Planification, analyse et détermination des principaux postes d'un projet
9 STAR WATCHER — Guide d'observation des étoiles
10 MASTER FILE — Système de gestion de fichier
11 MICROSPREAD — Tableur permettant le calcul financier et économique
12 MICROPEN — Base de données pour textes et lettres
13 MICROSCRIPT — Traitement de texte intégré avec tableur

EN FRANÇAIS

SUR CASSETTES — MB 92
14 TRAITEMENT DE TEXTE PRO ... 300 F
15 GESTION BANCAIRE ... 220 F
16 FACTURATION ... 350 F
17 GESTION DE STOCK ... 250 F
18 TAPE FILE Gestion de fichier ... 350 F
19 GESTION COMPTABLE simplifiée ... 350 F
20 TRANSCODE utilitaire de copie ... 350 F
21 AMSTRAD ARTISTE ... 250 F
22 EDITEUR SONORE POLYPHON. ... 150 F
23 DAO GRAPHISME ... 250 F

SUR CASSETTES — CORE
24 GESTION DE FICHIERS ... 150 F — 200 fiches, 20 rubriques par fiche
25 MULTIGESTION ... 195 F — Toutes gestions familiales, financières, bancaires
26 CP GRAPH — Utilitaire graphique pour la visualisation des postes établis à partir de multigestion
27 GESTION D'ENTREPRISE ... 245 F — Journal des ventes, achat, trésorerie
28 GESTION DE STOCKS ... 245 F — Gère jusqu'à 700 articles
29 MUSICORE ... 195 F — Votre clavier devient synthétiseur musical, 2 notes simultanées
30 COREPAINT ... 195 F — Dessin assisté par ordinateur
31 GRAPHICORE ... 245 F — DAO avec gomme, crayon à xonométrie et 3D

SUR CASSETTES — POWER SOFT
32 EASY CALC TABLEUR ... 195 F
33 EASY BANK GESTION ... 195 F
34 EASY GRAPH ... 195 F
35 EASY FILE FICHIER ... 195 F

SUR CASSETTES — LOGICIS
36 U DOS 1.2 accès direct ... 380 F
37 LOGICIEL DE FACTURATION ... 1090 F

SUR CASSETTES — COBRA
38 D.A.O. ... 120 F
39 SUPER COPY ... 120 F
40 GRAPHOLOGIE ... 150 F

SUR DISQUETTES, EN FRANÇAIS — MB 92
41 GESTION BANCAIRE ... 370 F
42 TRAITEMENT DE TEXTE PRO ... 370 F
43 FACTURATION ... 600 F
44 GESTION DE STOCK ... 320 F
45 DISC-FILE Gestion de fichier ... 450 F
46 GESTION COMPTABLE simplifiée ... 600 F
47 ACCES DIRECT ... 580 F

23 accessoires pour l'Amstrad

1 Câble raccord Amstrad/Imprimante ... 150 F
2 Rallonge 1,50m Monit./Clavier 464 ... 185 F
3 Housse moniteur couleur ... 70 F
4 Housse moniteur monochrome ... 70 F
5 Housse clavier ... 70 F
6 Housse disquette DD1 ... 55 F
7 Synthetiseur vocal DKTronics ... 495 F
8 Ruban imprimante DMP1 ... 95 F
9 Ruban Centronics 3102 ... 85 F
10 Papier listing blanc 70g, 500f ... 59 F
11 Papier étiquettes (500 étiq.) ... 70 F
12 Cable 664 2e unité disquette FD1 ... 290 F
13 Boitier interface 2 joysticks ... 190 F
14 Magnétophone Lanay pour 664 ... 390 F
15 Cable 664 magnéto. K7 extérieur ... 50 F
16 Joystick Quickshoot I ... 69 F
17 Joystick Quickshoot II ... 119 F
18 2 joysticks Quickshott II ... 199 F
19 Cassette micro 20min. ... pièce 6,90 F — pour 10 pièces, 11e gratuite
20 Disquettes 3 pouces ... pièce 59 F — pour 10 pièces, 11e gratuite
21 Boite rangement 50 disq. 3 pouces ... 195 F
22 2e unité diquette FD1 ... 1790 F
23 Imprimante à marguerite SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm ... 3395 F

116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES
1 ROLAND ON THE RUN ... 150 F
2 ROLAND AHOY ... 150 F
3 SNOOKER ... 150 F
4 AMSGOLF ... 150 F
5 ROLAND DANS LE TEMPS ... 150 F
6 ROLAND GOES DIGGING ... 150 F
7 PUNCHY ... 150 F
8 FRED L'ELECTRONICIEN ... 150 F
9 HUNTER KILLER ... 150 F
10 HUNCHBACH ... 150 F
11 CODE NAME MAT ... 150 F
12 CHESS (ECHECS) ... 150 F
13 ROLAND aux OUBLIETTES ... 150 F
14 ROLAND A LA CAVE ... 150 F
15 SPANNERMAN ... 150 F
16 EXOCET ... 150 F

SUR CASSETTES
1 AQUAD ... 110 F
2 PLAYBOX ... 100 F
3 TYRANN ... 185 F
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE ... 180 F
5 COBRA PINBALL ... 140 F
6 NIGHT BOOSTERS ... 120 F
7 CHALLENGER REVERS ... 130 F
8 STRESS ... 120 F
9 COBRA ... 120 F
10 LA VILLE INFERNALE ... 120 F
11 HISTOQUIZZ ... 120 F
12 FORCE 4 ... 120 F
13 MISSION DETECTOR ... 120 F
14 HYPERSPACE ... 120 F
15 MACADAM BUMPER ... 180 F
16 FIGHTER PILOT ... 110 F
17 SORCERY ... 110 F
18 HOUSE OF HUSHER ... 125 F
19 DRAGON GOLD ... 99 F
20 MISSION I ... 140 F
21 3D MONSTER CHASE ... 99 F
22 TECHNICIAN TED ... 99 F
23 PYJAMARAMA ... 135 F
24 FRUITY FRANK ... 99 F
25 CLIMB IT ... 105 F
26 INTERDICTOR PILOT ... 250 F
27 SURVIVOR ... 120 F
28 CODE NAME MAT ... 99 F
29 HUNCHBACH ... 99 F
30 CUBIT ... 99 F
31 ASTRO ATTACK ... 99 F
32 ROLAND ON THE RUN ... 99 F
33 SNOOKER ... 99 F
34 DECATHLON ... 139 F
35 GHOSTBUSTERS ... 119 F
36 COMBAT LYNX ... 149 F
37 KNIGHT LORE ... 149 F
38 LE MILLIONNAIRE ... 159 F
39 WORLD CUP ... 129 F
40 KONG ... 139 F
41 JET SET WILLY ... 129 F
42 DEFENDOR DIE ... 110 F
43 SERIE NOIRE ... 145 F
44 BATTLE FOR MIDWAY ... 115 F
45 FOREST at WORLD END ... 75 F
46 MESSAGE from ANDROMEDA ... 75 F
47 HUNCHBACH II ... 95 F
48 ANDROID ... 120 F
49 KARL TREASURE HUNT ... 99 F
50 ERIC THE VIKING ... 170 F
51 FLIGHT PATH 737 ... 100 F
52 STRIP POKER ... 120 F
53 ATOM SMASHER ... 99 F
54 MANIC MINER ... 119 F
55 DARK STAR ... 110 F
56 MASTER CHESS ... 99 F
57 FOOTBALL MANAGER ... 110 F
58 HUNTER KILLER ... 99 F
59 JACK and the BEANSTALK ... 115 F
60 RING OF DARKNESS ... 150 F
61 SPECIAL OPERATIONS ... 99 F
62 ANIMAL, VEGETAL, MINERAL ... 99 F
63 BLAGGER ... 99 F
64 BRIDGE IT ... 99 F
65 COLORIC ... 99 F
66 CLASSIC ADVENTURE ... 99 F
67 ERBERT ... 99 F
68 HARRIER ATTACK ... 99 F
69 FRED ELECTRONICIEN ... 99 F
70 GOLF ... 99 F
71 HAUNTED EDGES ... 99 F
72 LE GEOGRAPHE ... 99 F
73 LES ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA ... 99 F
74 LETTRES MAGIQUES ... 99 F
75 WONG LOOPY LAUNDRY ... 99 F
76 NOMBRES MAGIQUES ... 99 F
77 OH MUMMY ... 99 F
78 ROLAND LASCAUX ... 99 F
79 ROLAND AHOY ... 99 F
80 POUCHINELLE ... 99 F
81 ROLAND ON THE RUN ... 99 F
82 ROLAND IN TIME ... 99 F
83 WORLD WAR III ... 99 F
84 MONOPOLIC ... 119 F
85 SPLAT ... 99 F
86 FRUIT MACHINE ... 99 F
87 GRAND PRIX DRIVER ... 99 F
88 RALLY II ... 180 F
89 KIKEKANKOI ... 159 F
90 THE HOBBIT ... 225 F
91 LE BAGNE DE NEPHARIA ... 140 F
92 SNOOKER ... 129 F
93 SPANNERMAN ... 99 F
94 JEWELS OF BABYLONE ... 130 F
95 FANTASIA DIAMOND ... 139 F
96 AMIRAL GRAF SPEE ... 99 F
97 XANAGRAMS ... 99 F
98 LE LABYRINTHE DU SULTAN ... 99 F
99 LA COURSE A LA BOUSSOLE ... 99 F
100 LE PENDU ... 99 F

22 livres sur l'AMSTRAD

SYBEX
1 Premiers programmes ... 98 F
2 18 jeux d'action ... 49 F
3 56 programmes ... 78 F
4 L'assembleur pratique ... 98 F
5 Zen avec K7 ... 248 F

PSI
6 Basic Amstrad CPC 464 ... 100 F
7 102 programmes de jeu ... 120 F
8 Amstrad en famille ... 120 F

HACHETTE
9 Utilisation de l'Amstrad CPC 464

MICRO APPLICATION
10 La bible du programmeur Amstrad ... 249 F
11 Le basic au bout des doigts CPC 464 ... 149 F
12 Trucs et astuces CPC 464 ... 149 F
13 Jeux d'aventures, comment les programmer ... 129 F
14 Peeks et pokes du CPC 464 ... 99 F
15 Graphismes et sons du CPC 464 ... 129 F
16 Amstrad ouvre toi ... 99 F
17 Amstrad : autoformation à l'assembleur en français ... 195 F — avec une K7
18 Programmes basic pour le CPC 464 ... 129 F
19 Le langage machine pour le CPC ... 129 F

AMSOFT (en anglais)
20 Hisoft Pascal ... 450 F
21 Complete firmware specification ... 290 F
22 DD1 firmware specification ... 290 F

GENERAL casse les prix sur AMSTRAD et sur l'unité disquette DD1

CPC 464 monochrome ... 2690 F
CPC 464 couleur ... 3990 F
CPC 664 monochrome ... 3790 F
CPC 664 couleur ... 5290 F
Unité disquette DD1 ... 1995 F
Crédit CETELEM avec accord sur place par MINITEL

Les nouveaux 128K seront disponibles début septembre. Nous prenons dès maintenant les réservations !

CPC 6128 monochrome (128K) ... 4490 F
CPC 6129 couleur (128K) ... 5990 F
Nouvelle imprimante DMP 2000 ... 2290 F
Interface RS 232 ... 590 F

GENERAL baisse les prix sur l'imprimante idéale pour Amstrad
CENTRONICS GCP 3102 ... 1995 F

COMPLEMENTS POUR ORIC ET COMMODORE

DRIVE JASMIN II, DOUBLE TETE POUR ORIC ATMOS ET ORIC 1 ... 3190 F
DRIVE 1541 POUR COMMODORE 64 ... 2295 F
MAGNETOPHONE CASSETTES 1530 POUR COMMODORE 64 ... 390 F
MAGNETOPHONE CASSETTES LANSAY POUR ORIC ATMOS ... 390 F
MONITEUR MONOCHROME ZENITH 31CM ... 895 F
MONITEUR COULEUR FIDELITY PAL PERITEL ... 2695 F
IMPRIMANTE SEIKOSHA GP100 VC SPECIAL, VIC 20 ET 64 ... 1895 F

Apple* et compatibles

prix TTC - tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*

UNITE CENTRALE 128K azerty ... 9288 F
MONITEUR ... 1548 F
SUPPORT MONITEUR ... 385 F
EXTERNAL DRIVE ... 2535 F
SOURIS ... 766 F
SAC DE TRANSPORT ... 330 F

MAC INTOSH*

MAC INTOSH* 512 K azerty UNITE CENTRALE + MONITEUR + SOURISOFT ... 27.348 F
MICRODISK DRIVE EXTERNE 3,5 pouces ... 3804 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER* ... 4218 F
KIT IMAGEWRITER* (français) POUR MAC* ... 433 F
VALISETTE MAC* ... 762 F

APPLE II E*

UNITE CENTRALE 64K azerty ... 6532 F
MONITEUR + ACCESSOIRES ... 1526 F
LECTEUR DISQUETTES + CONTROLEUR PRO DOS français ... 3153 F
KIT DE MONTAGE POUR DUO DRIVE ... 1110 F
DUO DRIVE + CONTROLEUR PRO DOS français ... 4520 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER* ... 4218 F
KIT IMAGEWRITER* français POUR APPLE II E* ... 449 F

LOGICIELS POUR MAC*

TELEMAC ... 1650 F
BASIC MICROSOFT ... 1690 F
OMNIS II ... 3950 F
PASCAL ... 1500 F
CX MAC BASE ... 2750 F
ABC BASE ... 3250 F
AIRBORNE ... 490 F
COPY II MAC/MAC TOOLS II ... 590 F

LOGICIELS POUR II C*

TRAITEMENT DE TEXTE + TABLEUR JANE ... 1850 F
TRAITEMENT DE TEXTE EPISTOLE II C* ... 1800 F
VERSION CAL. TABLEUR + GRAPHIQUE ... 1500 F
PFS GESTION ET FICHES ... 1600 F

DIVERS

JOYSTICK POUR APPLE* IIE et 2C équipé de 2 trims pour recherche du point zéro, construction robuste ... 159 F
BOITE RANGEMENT POUR 60 DISQUETTES 3 P 1/2 ... 255 F
BOITE PLASTIQUE 10 DISQ. ... 28 F
BOITE POSTE 2 DISQUETTES ... 14 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQ. ... 185 F

CARTES D'EXTENSION COMPATIBLES POUR APPLE II* et IIE*

CARTE Z 80 ... 435 F
CARTE 80 COLONNES POUR II+ ... 695 F
CARTE D'EXTENSION RAM 128K POUR IIE et II+ ... 1895 F
CLAVIER MULTITECH APPLE (90 touches) pour II+ et IIE ... 1170 F
CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C ... 795 F
CARTE DE PROGRAMMATION 2716/2752/2764 pour IIE et II+ . 795 F
CARTE POUR 2 DISK DRIVE ... 395 F
CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+ ... 475 F
CARTE MUSICALE II+ et IIE ... 850 F
CARTE SUPER SERIE II+ ou IIE ... 755 F
CARTE 6522 pour II+ et IIE ... 395 F
CARTE RVB ... 695 F
CARTE SPEECH ... 695 F
ALIMENTATION IIE et II+, 220V, 5 AMP ... 795 F
CARTE D'UNITE CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (sans 4164) 2995 F
INTERFACE GRAPPLER ... 1695 F
CARTE BUFFER ... 1895 F
CARTE BUFFER + GRAPPLER ... 2195 F
CARTE HORLOGE ... 495 F
VENTILATEUR EXTERNE POUR IIE et II+ ... 345 F

DRIVE DISTAR COMPATIBLE POUR II+ et IIE ... 1299 F
DRIVE COMPATIBLE DISTAR POUR IIC ... 1499 F
BASE MONITEUR orientable ... 195 F
MODEM V21 liaison RS232C ... 1295 F
MEUBLE MICRO ... 469 F
RUBAN IMAGE WRITER ... 39 F
MICROPROCESSEUR 4164 ... 49 F

* APPLE, APPLE IIE, APPLE IIC, IMAGEWRITER, MAC INTOSH et MACWRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER INC.

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Frais de transport, forfait 90 F — Etranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
commande le matériel suivant .....
Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CCP
pour un prix de ..... + 90 F (transport) = ...
Signature

PETITES ANNONCES GRATUITES

VIC 20

CHERCHE programmes pour Vic 20, Atari 600 XL et ZX Spectrum. Thierry ALBAREDA, 10 rue du général de Gaulle, 34450 Vias. Tel : (67) 94 04 86 après 19H.

VENDS jeux pour Vic 20, The count, Voodoo Castle, Avenger, Fast Eddie, Gorf, Money wars, Rat race, Sargon 2, Vidéo mania, Jelly monster, valeur 950F, vendu 250 F. Tel : (43) 20 22 60 après 18H.

VENDS Vic 20 Sécam, magnéto, 4 livres, K7, programmes, 500 F. Tel : (94) 94 26 91. Jérôme PIETRI, 591 avenue Renoir, 83500 La Seyne/mer.

VENDS Vic 20, extension 3, 8, 16K, nombreux jeux (195), nombreux livres, valeur 2500 F, vendu 2000 F. Tel : (81) 91 27 90 après 20H.

VENDS Vic 20 (83), 2000F, autoformation au Basic, 2 K7, 200F, magnéto Commodore, 250F, K7 Cascade 50 jeux, 150F, K7 70 jeux, 150F ou le tout 270 F. Tel : (99) 99 89 80.

VENDS Vic 20 pal, adaptateur couleur PS 2000, magnéto, extension 16K, K7 autoformation au Basic, 5 livres, de très nombreux jeux sur K7 (Pacman, Scramble, etc.) le tout en très bon état, vendu 2500 F. Tel : 241 81 65.

VENDS Commodore Vic 20, magnéto, joystick, nombreux programmes, 1500 F. Christophe MARIN, avenue du golf, villa Bendinat, 62520 Le Touquet. Tel : (21) 05 16 13 après 17H30.

CHERCHE liste des POKE et un compilateur (s'il en existe un) pour Vic 20. Pascal Rios, 11 impasse des Hauts Bouleaux, 78460 Villepreux. Tel : (3) 462 46 14.

VENDS Vic 20 (Pal et Sécam), avec lecteur de K7, module d'expension, cartouche mémoire 16K, 2 K7 d'autoformation au Basic et Quiz Master et quelques jeux, le tout en bon état, dans son emballage d'origine pour 1500 F.Mr LABREGERE au 785 81 60 aux heures de bureau.

VENDS 100 logiciels pour Vic 20, tous en LM très bon niveau. Vends kit extension cartouches 5 connecteurs, 350 F. P.GOUIN, carrefour de la chatte, 72140 Pezé-le-Robert. Tel : (43) 20 22 60.

VENDS Vic 20, assembleur, K7 de jeux, magnéto, prise, documentation, 2000F (valeur 2800F). Laurent DALLE, Lachaumette, 48120 St Alban.

VENDS Vic 20, lecteur de K7, 8K Ram, autoformation au Basic 1er volume, 2 cartouches (Radar Rat Race et Cosmic Cruncher), 1er volume de Softèque avec K7, 3 livres de jeux, 2 livres sur le Vic lui-même, le tout 2000 F. Tel : (32) 32 66 36.

ZX 81

CHERCHE correspondant ou correspondante possesseur de ZX 81 16K pour échange de programmes sur K7 ou listings. Réponse assurée. Frédéric AUBRY, 42 rue de la république, 93100 Montreuil.

VENDS ZX 81 (3.85), 16K (6.85), clavier ABS, nombreux programmes 16 ou 1K (Galaxian, Rex, Flight simulation, Island, etc.), livres (Passeport pour ZX 81, Montages pour ZX 81, etc.), revues (HHHHebdos...), K7 (6 supers programmes de jeux) pour 1100 F. (valeur environ 2000F). Vends Vectrex (11.84) sous garantie, 6 K7 de jeu dont (Web warb, Berzerk, Armor attaque ...), 1200 F. René NATHAN, 23 allée des effes, 94260 Fresnes. Tel : 237 55 27.

VENDS ZX 81, 16K, cordons, manuel, cours d'initiation, initiation au langage machine, nombreux listings (jeux et utilitaires), 2 K7 (3D formule 1 et Panique), très nombreux livres, valeur approximative de 1600F, vendu 1200 F. F.B., route de Pernes, 84740 Velleron. Tel : (90) 62 07 91.

CHERCHE correspondant pour échange de programmes ZX 81 16K. Laurent COLOMBIES, 127 avenue de Lunéville, 54110 Dombasle.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique (700F), extension 32K, garantie 7 mois (450F), clavier Pro, garantie 7 mois (450F), extension HRG, garantie 6 mois (380F), livre de programmes (50F), 2 K7 de jeux de 90 minutes (30F), ou le tout 1800 F. M. ALVY au (71) 40 67 36 aux heures de repas. NDG : On peut n'acheter que les garanties ?

VENDS ZX 81, 16K, TV N/B 43 cm, 7 K7, nombreux programmes, livres et listings, le tout 1000 F. Laurent HEUDE, 7 rue Louis Blanc, 02300 Chauny. Tel : (23) 38 05 79 le midi.

VENDS ZX 81, 16K, 4 K7 dont 2 de 5 jeux et 1 de 9 jeux, clavier ABS, magnéto K7, nombreux programmes, livre de Basic, tous les raccords, 1000 F. Olivier VAILLANT, 8 rue George le Bigot, 91800 Villejuif.

VENDS ZX 81, 16K, clavier pro, magnéto, inverseur vidéo, beep clavier, nombreux logiciels, livres, valeur 2600F, vendu 1600 F. Pancaldi, Languedoc 2, place Paul VALERY, 84280 Grande Motte. Tel : (67) 56 18 66.

VENDS ZX 81, 32K, 14 K7 de jeux, nombreux HHHHebdo, 4 manuels de programmation, clavier mécanique ABS, valeur 1900F, vendu 1000 F. Tel : (8) 332 28 33 le soir. Grégoire de ROTALIER, 12 bis rue de Metz, 54000 Nancy.

CHERCHE généreux donateur de tout matériel informatique (genre ZX 81, Spectrum, etc.), même en très mauvais état. Philippe STRAGIOTTI, Crêt des pierres 5, 2926 Boncourt, Suisse.

DIVERS

VENDS TV couleur, marque Grundig, 63 cm, 2000F. Tel : 358 45 23.

VENDS Séga 3000, 16K, alimentation, cordons, manuel, 2 livres, 4 cartouches, K7, magnéto, 1700F. M.Roux. Tel : 733 92 91 après 18H.

VENDS ou échange, voiture radio commandée Yankee 4x4, complète, divers accessoires, le tout pour 2200F, valeur neuve 4500F, ou échange contre matériel Apple IIe. Vends ou échange poste CB 120 CX Superstar 360 FM, divers accessoires, le tout 2500F, valeur 5000F, ou échange contre Apple IIe. Koni au 293 36 38.

VENDS imprimante Centronics GLP 3101 80 colonnes (interface parallèle et série). Vends Spectravidéo SV318, K7 SV904. Vends Vic 20, K7. Vends Yéno DPC 64 (MSX), K7. Prix à débattre. M.Pereira. Tel : (1) 668 13 28.

VENDS TV noir et blanc 36 cm système pal, 350F, fonctionne avec Oric sans modulateur. Tel : 007 91 89.

VENDS ordinateur Exelvision, servi 4 mois, manettes, lecteur de K7, 2 jeux, garantie 5 ans, vleur 3600F, vendu 2300F. Tel : 51 81 17.

VENDS imprimante (Timex 2040) pour Sinclair, 5 rouleaux 1/4 papier (ça vaut le coup, il n'est pas gratuit), encore sous garantie (les contacts gommés de mon ZX ont rendu l'âme), -30% sur prix d'achat. Tel : (45) 78 47 30. P.Damoiseau.

VENDS revues info, BD, sciences, etc. Liste sur demande à Xavier Maudet, BP 8, 79700 Mauleon.

VENDS Vectrex, jeu vidéo indépendant, 2 K7 (Scramble et Star-Hawk), prix 1200F à débattre. Tel : 358 45 23 après 18H.

VENDS Yéno SC 3000, 3 K7, 2 manettes, 3 livres d'informatique, nombreux programmes, appareil sous garantie encore 6 mois, valeur totale 3200F, vendu 2300F. Tel : (1) 377 45 64.

VENDS Vidéo-Génie 16K (compatible TRS 80), lecteur de K7, plusieurs logiciels (arcade , aventures, gestion, éducatif, etc.) avec documentations, livres, nombreuses fiches de programmes, trucs, excellent état, 3000F. Tel : (27) 86 00 68 ou (21) 05 21 08.

VENDS Laser 200, magnétophone, logiciels, livres, peu servi, votre prix sera le mien. Tel : 783 50 20 (le soir) ou 346 82 02 (bureau), J.Bachelier.

VENDS BBC B 64K (20.7.84), assembleur désassembleur (Rom), Forth, Joystick, câble imprimante, cordon K7, péritel, nombreux jeux, documentation, livres, 4000F. M.Nguyen, 93130 Noisy le sec. Tel : 840 34 67 (après 19H).

VENDS Aquarius, extension 16K, magnéto, péritel ou UHF (pal), cordons, manuel, cartouche de jeu, quelques programmes simples, manettes de jeu, 1800F, bien entretenu. Hervé Hennino, 20 rue de la borne, 78490 Les Mesnuls. Tel : 486 87 94.

CHERCHE imprimante PC 100 pour Ti 58c (préciser quel type A, B ou C), même en mauvais état. Faire offre. Ecrire à Philippe Charlot, 105 rue du 4 Aout, 69100 Villeurbanne.

VENDS EXL 100, K7 Tennis, 2 manettes de jeux pour 1900F. Christophe Fernand-Genty, 13 rue Pierre Curie, 44800 St Herblain. Tel : (40) 40 97 44.

VENDS nombreuses cartouches pour ordinateur Vidéopac C52 ou Jet25 à des prix très intéressants (liste sur simple appel). Benoît Blaszczyk, 1 chemin d'engage, 62260 Auchel. Tel : (21) 27 17 41.

ACHETE comptant interface CGV, adaptateur d'antenne PHS 60, modèle universel. Ramefison, 11 rue de Norvège, 44000 Nantes.

VENDS CBS coléco complète (console, transformateur, manettes), 2 K7 (Donkey Kong, Décathlon), adaptateur UHF, 850F, ou échange contre O.I. Laurent Tournade, 55 avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.

CHERCHE contacts avec possesseurs de QL Sinclair résidant en nouvelle Calédonie, en métrople. J.Chevron, BP 382, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS Sony HB 75 P Hit Bit MSX, archineuf (3 à 5 heures d'utilisation) pour cause changement d'avis, 2 livres, programmes, prix à discuter. Christian Monnin, chemin du coteau, 251422 Grandson 2, Suisse. Tel : 024 24 18 49 le soir.

EUREKA ORIC ?? !B *

L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le controleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt :
Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accès séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extreme facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !

Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :
Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :		Educatifs :		Dessin :		et les jeux...	
Basic Français	150	Conjugaisons	100	D.A.O	100	Cobra pinball	140
Cours de Basic	150	Planète bleue (Géogr.)	120	ORIGRAPHE	290	Meurtre à grande vitesse	180
Compilateur LM	172	CALORIC (diététique)	100	J'apprend la CAO	180	1815 (Wargame)	160
J'apprends le Forth	172	Calcul Mental	120	Images		Super Jeep	120
LOGO	150	Course aux lettres	95	**VORTEXTE (trait.texte) .240 F**		Scuba Dive	80
Assembleur	260	J'apprends l'anglais	140	Musique :		Green Cross Toad	85
Moniteur 1.0	140	TIC TAC	120	Editeur musical	95		

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX :
Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ :
La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES :
Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ORIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service après-vente digne de ce nom.
Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.
Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : ..... **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : ..... **3490 F**

Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

ORIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans le centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M. .....
Rue .....
Code ..... Ville .....

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par .....

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 92 94
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98
COMMODORE → 60 65 70 75 85 90 94

Nous venons d'évoquer le problème de la gestion des différentes entrées-sorties de l'ordinateur d'une manière relativement brève. Nous allons tenter d'illustrer maintenant le fonctionnement de celles-ci, de manière à clarifier au maximum ce dernier aspect de la programmation de votre micro-ordinateur. Nous avons vu que plusieurs périphériques peuvent envoyer une requête au micro-processeur. Ce que nous n'avions pas encore évoqué, c'est la possibilité que ces demandes s'effectuent quasi simultanément. Ce phénomène provoque alors une sorte d'engorgement qui devra être résolu dans les plus brefs délais.

De ce fait, tout système informatique (même nettement plus important qu'un simple micro familial) dispose nécessairement d'un mécanisme d'organisation destiné à déterminer l'ordre d'importance des différentes requêtes présentées par les périphériques. D'un point de vue théorique trois méthodes furent mises sur le marché dans le but de résoudre ce problème. La première fait appel à une structure hardware pure dont le descriptif prendrait quelques dizaines de pages sans compter le cours introductif d'électronique. Nous laisserons cette méthode, le DMA, aux spécialistes qui ne l'installent d'ailleurs que sur de gros systèmes informatiques. Les deux autres solutions, nous les avons évoquées récemment : la scrutation et les interruptions.

La scrutation

La théorie montre que cette méthode de gestion de plusieurs périphériques est la plus simple. Dans cette optique, le micro-processeur interroge à intervalles réguliers, et dans un ordre prédéterminé, l'ensemble des périphériques connectés au bus. Dès lors qu'au cours de la scrutation le processeur se rend compte qu'une unité demande du service le processeur s'occupe, toutes affaires cessantes, de satisfaire cette exigence. Ce travail accompli, la scrutation reprend son cours comme si de rien n'était.

Un exemple simple clarifiera définitivement ce principe de gestion des communications avec l'environnement externe de l'unité centrale. Supposons que nous avons connecté à notre ordinateur une imprimante, un clavier et une unité de disquettes. La routine de scrutation se déroulera comme suit :

- le micro-processeur interroge la routine d'édition de caractères pour savoir si un caractère doit être envoyé à l'imprimante. Si oui, l'envoi s'effectue et la scrutation reprend au départ jusqu'à l'édition totale sur l'imprimante. Dès cette édition terminée, ou s'il ne se trouve aucun caractère à imprimer, le micro-processeur passe au périphérique suivant.

- l'interrogation concerne alors le clavier : une touche a-t-elle été enfoncée ? Si oui cette touche doit être reconnue et le caractère correspondant doit être affiché à l'écran. Sinon on continue !

- le micro-processeur passe alors au lecteur de disquettes en testant tout d'abord la présence d'un caractère à charger ou, dans le cas d'une réponse négative, à écrire sur la disquette. En fonction du résultat continuer à charger à partir de la disquette ou à écrire sur la disquette ou, enfin, reprendre la scrutation au départ.

Vous voyez que cette exploration systématique des différents périphériques nécessite un nombre de manipulations d'autant plus important que les unités d'entrées-sorties se multiplient. D'autre part si une seule unité est connectée à l'ordinateur, la nécessité d'accomplir la scrutation se fera toujours sentir. Nous pourrions illustrer cette démarche informatique par le schéma de fonctionnement et l'organigramme suivants.

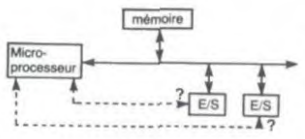
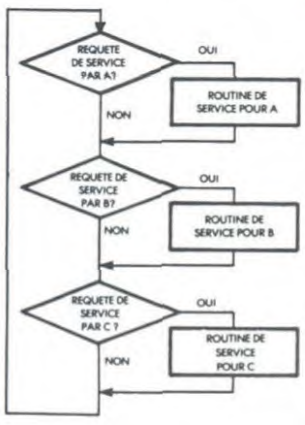


Schéma de scrutation des périphériques



Organigramme de la boucle de scrutation

Cette méthode présente néanmoins de nombreux avantages d'implantation dans un système informatique du fait de sa simplicité : aucune installation hardware spécifique n'est nécessaire et la synchronisation des entrées-sorties sera conservée avec le fonctionnement du programme. Malgré tout, de nos jours, vous ne trouverez plus guère d'ordinateur fonctionnant sur ce principe désuet car trop grand dévoreur de temps de calcul. Il paraît impensable aujourd'hui de faire tourner une machine en sachant qu'elle consacrera plus de la moitié de son temps à vérifier qu'aucune unité d'entrées-sorties n'a besoin du micro-processeur à part le programme en cours. De plus à force de chercher qui a besoin de lui, le micro-processeur risque d'accumuler les retards au point de manquer une requête de la part de l'un des périphériques.

Les informaticiens se penchèrent sur le problème, constatant qu'avec la diversification des unités d'entrées-sorties, leur méthode de scrutation ne pourrait guère suffire. Ce fut le départ de la conception des deux méthodes évoquées plus haut : le DMA et les interruptions. Malgré tout, si l'ensemble des périphériques n'est plus gérés par scrutation, il reste que certains bénéficient encore de cette méthode : les claviers connectés au micro-processeur profitent ainsi de cette gestion.

Les interruptions

Nous avons vu dans le cours précédent ce à quoi correspondait les interruptions dans leur principe de fonctionnement général. Elles mettent en oeuvre une partie hardware d'une part (la ligne d'interruption directement reliée à une broche du micro-processeur) et d'autre part une partie software (la routine de gestion des interruptions). Pour mieux vous permettre de saisir la différence fondamentale entre cette gestion des entrées-sorties et celle de la scrutation regardons le schéma suivant.

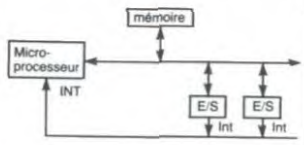


Schéma d'interruptions des périphériques

En comparant les deux schémas, nous nous rendons compte immédiatement de la différence fondamentale entre les deux méthodes de gestion. L'une monopolise sempiternellement le micro-processeur (scrutation) alors que l'autre fait appel au processeur uniquement en cas de besoin (interruption). L'économie de temps ainsi réalisée permet d'améliorer sensiblement la rentabilité du processeur puisqu'il ne perd plus son temps à vérifier si un périphérique a besoin de lui.

Il reste à résoudre le problème de l'ordre de priorité entre les différents périphériques tout comme le problème du retour au travail abandonné lors de l'interruption.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur CBM 64

Les vacances se poursuivent pour certains ! Sébastien, votre discoureur habituel, vous envoie ses bons souvenirs du Bourkina Fasso et me refile la plume pour vous entretenir de votre micro unique et préféré. Comme rien ne vaut un peu de variété dans les menus lourds à digérer, vous ne trouverez pas aujourd'hui ce lent défilé indigeste d'instructions mais plutôt deux petites routines pour magouiller tranquille avec l'écran.

ALLAH TAK

Vous avez tous, un jour ou l'autre, ouvert votre superbe manuel Commodore à la page 64 (si c'est la version anglaise). Là, coincée dans un texte inintelligible, repose une carte aussi précieuse que celle donnant l'emplacement du trésor de Barbe-Verte : l'organisation de la mémoire écran texte. Elle vous ouvrira des perspectives, telle celle des Champs-Elysées, lorsque vous aurez vu tout ce qu'on peut lui faire subir comme outrages divers et variés. A quoi ressemble-t-elle ? Ouvrez donc ce fichu manuel et ne m'en parlez plus !

Aujourd'hui, nous allons faire rouler tout ça, histoire de s'en mettre plein les mirettes. Bien sûr, nous pratiquerons notre scrolling horizontal en deux étapes : d'abord une ligne, puis tout l'écran, des fois que certains ne suivraient pas mes explications fumeuses. Pas que vous soyez bêtes, mais plutôt que je sois mauvais pédagogue (aux gogues, dites-vous ?).

Pour mémoire, l'écran c'est : 40 colonnes et 25 lignes. Facile ! La numérotation de Commodore frise l'évidence (pour une fois, remercions-les) : 1024 ($ 400) pour la première case en haut à gauche, celle qui la suit immédiatement à droite se colle le dossard 1025 ($ 401) jusqu'à la dernière de la ligne qui se nomme 1063 ($ 427) et enfin au galop jusqu'à la dernière en bas à droite 2023 ($ 7E7). Vous voyez qu'il n'y a pas de quoi se taper la tête contre les murs : la simplicité règne dans cette mémoire écran.

Alors qu'allons-nous bricoler pour que cette fichue page accepte de tourner ? Essayons-nous, en bons apprentis magiciens que nous sommes, en tentant l'opération sur la première ligne écran. Réfléchissons un brin ! On va lancer le manège vers la gauche, ce qui revient à dire que le premier caractère à gauche doit passer complètement à droite et tous les autres se décaler d'un rang vers la gauche. Elémentaire, à condition de ne pas détruire le dernier caractère de la ligne en y installant celui de gauche (le premier), ni dégommer celui de gauche en l'écrasant avec son voisin de droite. Voyez-vous la ruse de sioux que nous allons utiliser ? Non ? C'est pas grave, je ne vais pas la garder pour moi !

RUSE

Nous allons ôter le premier caractère ($ 400) et le sauver dans la pile. Puis on va décaler tous les autres éléments de la ligne vers la gauche. Dès que le dernier ($ 427) sera passé à la bonne place ($ 426) nous pourrons ressortir celui sauvé dans la pile et l'insérer à la fin de la ligne. Vous y croyez pas ? Dommage ! Tapez donc le petit listing ci-dessous et vérifiez que je ne vous raconte pas de craques en le lançant. Auparavant, placez quelques lettres sur la ligne 1, ce sera plus joli.

LISTING 1

```
C000  A2 00     LDX #$00
C002  AD 00 04  LDA $0400
C005  48        PHA
C006  BD 01 04  LDA $0401,X
C009  9D 00 04  STA $0400,X
C00C  E8        INX
C00D  E0 28     CPX #$28
C00F  D0 F5     BNE $C006
C011  68        PLA
C012  CA        DEX
C013  9D 00 04  STA $0400,X
C016  00        BRK
```

Vous avez vu le coup de l'adressage indexé ? Il permet de s'occuper successivement des 40 caractères de la ligne sans avoir à modifier les adresses de chargement et de sauvegarde pour chacun d'entre eux (les caractères, eh pomme). Là quand même, je vous ai bien eus; vu que la routine ne décale les caractères de la ligne 1 qu'une seule fois ! Si vous voulez que ça tourne (et ça ne s'arrêtera pas de si tôt) remplacez le BRK par un subtil mais néanmoins grandiose JMP $ C000. Dès lors (merci Jacques), dès que vous aurez lancé vous n'aurez plus que le STOP/RESTORE pour stopper le manège. Au fait, pour admirer dans les meilleures conditions qu'il soit cette routine, tapez sur la première ligne le nom de votre copine ou de votre maman et lancez l'exécution.

SUR-RUSE

C'était cool et facile ? Ok, on passe la grande vitesse et je vous balance la même chose, mais sur tout l'écran. Quelques précisions sur le mode de fonctionnement du programme suivront celui-ci, mais rien de tel que d'essayer de comprendre par soi-même. Alors à vos claviers, et que ça tape crénom !

LISTING 2

```
C000  A9 00     LDA #$00
C002  85 FB     STA $FB
C004  A9 04     LDA #$04
C006  85 FC     STA $FC
C008  85 FE     STA $FE
C00A  A9 01     LDA #$01
C00C  85 FD     STA $FD
C00E  A2 00     LDX #$00
C010  A0 00     LDY #$00
C012  B1 FB     LDA ($FB),Y
C014  48        PHA
C015  B1 FD     LDA ($FD),Y
C017  91 FB     STA ($FB),Y
C019  C8        INY
C01A  C0 28     CPY #$28
C01C  D0 F7     BNE $C015
C01E  88        DEY
C01F  68        PLA
C020  91 FB     STA ($FB),Y
C022  A5 FB     LDA $FB
C024  18        CLC
C025  69 28     ADC #$28
C027  85 FB     STA $FB
C029  90 02     BCC $C02D
C02B  E6 FC     INC $FC
C02D  A5 FD     LDA $FD
C02F  18        CLC
C030  69 28     ADC #$28
C032  85 FD     STA $FD
C034  90 02     BCC $C038
C036  E6 FE     INC $FE
C038  E8        INX
C039  E0 19     CPX #$19
C03B  D0 D3     BNE $C010
C03D  00        BRK
```

Ce coup-ci, vous restez baba ? Normal, moi-même pas plus tard qu'hier au soir je la connaissais pas celle-là, alors c'est vous dire que j'aime faire partager mon ignorance.

ESPLICASSIONNESSES

Les neuf premières instructions sont les initialisations de la routine. Pour réussir à parcourir toute la page sans avoir à courir sur des kilomètres de listing, il faut trouver une ruse d'enfer : on reprend le noyau de tout à l'heure et on généralise !

Au lieu de reproduire une fois par ligne la série d'instructions de la première routine, on va utiliser l'adressage indirect indexé. Pour ça, il faut disposer de deux octets en page zéro pour y installer l'adresse de début de chaque ligne, adresse que l'on modifie à chaque fois qu'on change de ligne. Ca c'est pour l'indirection. L'indexation (obligatoirement avec Y, dans ce cas d'adressage) s'occupera de modifier l'adresse de telle façon que l'on parcourera tous les caractères de chaque ligne.

En fait, on installe deux adresses sur seize bits en page zéro, pour la simple raison qu'un caractère pris à la position A doit être installé à la position A-1 et qu'il est plus facile de se servir d'une nouvelle référence ($ FB et $ FC) plutôt que modifier deux fois pour chaque caractère les valeurs de la première adresse de référence ($ FD et $ FE).

Dès qu'une ligne est terminée, on modifie dans la joie et la bonne humeur les deux adresses en page zéro en les faisant pointer sur le début de la ligne suivante. Le registre X sert dans cette routine de compteur de lignes. Dès qu'il est arrivé à 25 ($ 19) le processus de décalage s'arrête. Si vous voulez faire tourner la page plutôt que la décaler d'un cran sur la gauche, remplacez le BRK de la fin par un JMP $ C000.

Alors l'intermède de retour de vacances vous a plu ? Merci beaucoup ! Le prochain cours sera à nouveau à la charge de Sébastien, moi je retourne en vacances...

CRÊEZ DES EXERCICES "À LA CARTE"

avec le programme bouche-trou de J.M PORTHAT.

Mode d'emploi :
Tapez le listing 1 (ligne 1 REM de 41 caractères) et après lancement, rentrez les codes du listing 2. Substituez ensuite, à l'exception de la ligne 1 REM, les lignes BASIC du listing 1 par le programme principal. Ce dernier est un outil de saisie et d'utilisation d'exercices "à trous", à la discrétion de l'enseignant (grammaire, conjugaison calcul etc..). Il est constitué des fonctions destinées à l'enseignant (saisie de l'énoncé, saisie des réponses à donner, sauvegarde de l'exercice) et de la fonction d'exécution de l'exercice destinée aux élèves. Cette dernière démarre automatiquement à la lecture du programme avec énoncé. En cas d'interruption, relancez par GOTO 100 afin de ne pas réinitialiser l'énoncé et les réponses.

EXERCICES EN TOUS GENRES sur ZX 81

LISTING 1

```
   1 REM 00000000000000000000000
00000000000000000
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE ?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A;
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="X" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
 320 PRINT " ";A$;
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "CHARGEU■"
```

LISTING 2

```
16514 00 00 CD 90 40 FE 00 28
16522 F9 FE FF 28 F5 C9 C5 D5
16530 E5 CD BB 02 3E FF BD CA
16538 A7 40 44 4D CD BD 07 3E
16546 FF 30 01 7E 04 E1 D1 C1
16554 C9 76 00 0A 0B 00 F1 33
```

LISTING 3

```
   1 REM   LN ■RND RETURN  C RAN
D RETURN COPY C PRINT TAN VAL ST
R$ FAST LN ■"Y COPY ■ASN ■RND??L
N ■"Y COPY K"
  10 LET N=0
  20 LET NSOL=0
 100 PRINT AT 0,5;"■EXERCICE DE G
RAMMAIRE"
 110 PRINT AT 2,12;"MENU"
 120 PRINT AT 4,5;"■  SAISIE DU
TEXTE"
 130 PRINT AT 6,5;"■  SAISIE DES
 REPONSES"
 140 PRINT AT 8,5;"■  SAUVEGARDE
 DE L""EXERCICE"
 150 PRINT AT 10,5;"■  EXECUTION
 DE L""EXERCICE"
 160 PRINT AT 12,5;"■  FIN DE TR
AVAIL"
 170 DIM L$(32)
 180 RAND USR 16516
 190 LET C$=INKEY$
 200 IF C$<"1" OR C$>"5" THEN GO
TO 500
 210 LET CHOIX=VAL C$
 220 IF CHOIX>=1 AND CHOIX<=5 TH
EN GOTO CHOIX*1000
 500 PRINT AT 15,8;"■HOIX INCORR
ECT"
 510 GOTO 180
1000 CLS
1010 PRINT AT 4,2;"■HOISISSEZ UN
E PRESENTATION"
1020 PRINT AT 8,1;"■  ECRITURE T
OUTES LES LIGNES"
1030 PRINT AT 11,1;"■  ECRITURE
UNE LIGNE SUR DEUX"
1040 RAND USR 16516
1050 LET C$=INKEY$
1060 IF C$<"1" OR C$>"2" THEN GO
TO 1090
1070 LET CLI=VAL C$
1080 IF CLI>=1 AND CLI<=2 THEN G
OTO 1110
1090 PRINT AT 15,8;"■HOIX INCORR
ECT"
1100 GOTO 1040
1110 CLS
1120 PRINT "VOUS POURREZ SAISIR
LE TEXTE D"" UN EXERCICE OCCUPAN
T AU MAXIMUM ";20/CLI+1;" LIGNES
 DE 32 CARACTERES.",,,"LA SAISIE
 SE FERA LIGNE PAR   LIGNE ET
LES LACUNES A COMBLER   DEVRONT E
TRE REPRESENTEES PAR   AUTANT(OU
 PLUS) DE "".."" QU""IL   FAUT D
E CARACTERES(DE 2 A 20)."
1130 PRINT ,,"UN ""*"" MARQUE LA
 FIN"
1140 PRINT
1150 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE POUR      DEMARRER"
1160 RAND USR 16516
1170 CLS
1180 DIM T$(20/CLI+1,32)
1190 FOR I=1 TO 20/CLI+1
1200 INPUT T$(I)
1210 IF T$(I,1)="*" THEN GOTO 12
40
1220 PRINT AT (I-1)*CLI,0;T$(I)
1230 NEXT I
1240 LET NL=I-1
1250 FOR B=1 TO 200
1260 NEXT B
1270 CLS
1280 GOTO 100
2000 CLS
2010 IF N=0 THEN DIM R$(50,20)
2020 PRINT AT 5,5;"VEUILLEZ INTR
ODUIRE"
2030 PRINT AT 6,5;" LES SOLUTION
S"
2040 PRINT
2050 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE POUR      AFFICHER LE TEXTE,ET
 DONNEZ VOS SOLUTIONS(UN ""*"" M
ARQUE LA FIN)"
2060 RAND USR 16516
2070 CLS
2080 FOR I=1 TO NL
2090 PRINT AT (I-1)*CLI,0;T$(I)
2100 NEXT I
2110 FOR I=1 TO 50
2120 INPUT R$(I)
2130 IF R$(I,1)="*" THEN GOTO 21
50
2140 NEXT I
2150 LET N=I-1
2160 CLS
2170 PRINT AT 5,5;"DONNEZ LE NOM
BRE D""ESSAIS        PERMIS PAR R
EPONSE"
2180 PRINT
2190 PRINT
2200 INPUT NSOL
2210 PRINT "L""EXERCICE SERA NOT
E SUR UNE      BASE DE: ";N*NSOL
2220 FOR B=1 TO 200
2230 NEXT B
2240 CLS
2250 GOTO 100
3000 CLS
3010 PRINT "METTEZ VOTRE MAGNETO
PHONE EN     ROUTE ET APPUYEZ SUR
 UNE TOUCHE"
3020 RAND USR 16516
3100 SAVE "GRAMMAIR■"
4000 CLS
4010 LET MAX=N*NSOL
4020 IF MAX=0 THEN GOTO 100
4030 PRINT "QUEL EST TON PRENOM?
"
4040 INPUT N$
4050 CLS
4060 FOR U=1 TO LEN N$
4070 LET N$(U)=CHR$ (CODE N$(U)+
128)
4080 NEXT U
4090 PRINT TAB 8;N$
4100 PRINT
4110 IF NSOL=1 THEN LET S$="  "
4120 IF NSOL>1 THEN LET S$="S "
4130 PRINT "DANS CET EXERCICE,IL
 S""AGIT DE
                REMPLACER LES "".""
 PAR LA REPONSE
                CORRECTE. TU AS D
ROIT A ";NSOL
4140 PRINT
4150 PRINT "ESSAI";S$;" PAR REPO
NSE"
4160 PRINT
4170 PRINT
4180 PRINT "IL FAUT APPUYER SUR
UNE TOUCHE     POUR DEMARRER"
4190 RAND USR 16516
4200 CLS
4210 LET ISOL=0
4220 FOR I=1 TO NL
4230 PRINT AT (I-1)*CLI,0;T$(I)
4240 NEXT I
4250 LET L=1
4260 FOR I=L TO NL
4270 LET L$=T$(I)
4280 FOR J=1 TO 31
4290 IF L$(J TO J+1)="." THEN G
OSUB 6000
4300 NEXT J
4310 NEXT I
4320 GOTO 4350
4330 PRINT AT 21,2;"IL MANQUE AU
 MOINS UNE REPONSE"
4340 RAND USR 16516
4350 CLS
4360 LET AR=10/(N*NSOL)
4370 IF AR>0.5 THEN LET AR=0.5
4380 PRINT AT 2,8;N$
4390 PRINT
4400 PRINT AT 6,4;"TA NOTE EST:
";INT ((MAX*20)/(N*NSOL)+AR);"/2
0"
4410 PRINT AT 9,0;"VEUX-TU REFAI
RE L""EXERCICE?        (""O"" OU
""N"")"
4420 INPUT E$
4430 IF E$="O" THEN GOTO 4000
4440 CLS
4450 GOTO 100
5000 STOP
6000 LET ISOL=ISOL+1
6010 LET IP=J+1
6020 FOR P=J+1 TO 31
6030 IF L$(P TO P+1)<>"." THEN
GOTO 6050
6040 NEXT P
6050 LET IP=P
6060 IF ISOL>N THEN GOTO 4330
6070 IF ISOL=1 THEN PRINT AT 21,
0;"■EPONSE
"
6080 IF ISOL>1 THEN PRINT AT 21,
0;"■EPONSE SUIVANTE
"
6090 FOR K=1 TO NSOL
6100 DIM A$(20)
6110 INPUT A$
6120 IF A$=R$(ISOL) THEN GOTO 62
30
6130 LET MAX=MAX-1
6135 IF NSOL-K=0 THEN GOTO 6175
6140 IF NSOL-K=1 THEN LET S$="
"
6150 IF NSOL-K>1 THEN LET S$="S
"
6160 PRINT AT 21,0;"■EPONSE FAUS
SE,ENCORE ";NSOL-K;" ESSAI";S$
6170 NEXT K
6175 PRINT AT 21,0;"■EPONSE FAUS
SE
"
6176 FOR B=1 TO 100
6177 NEXT B
6180 PRINT AT 21,0;"■EPONSE    "
;R$(ISOL);" "
6190 FOR B=1 TO 200
6200 NEXT B
6210 PRINT AT 21,0;"
"
6220 GOTO 6240
6230 PRINT AT 21,0;"■EPONSE JUST
E
"
6240 GOSUB 7000
6250 LET LP=IP-J+1
6260 LET DECAL=LP-LSOL
6270 LET L$=L$(1 TO J-1)+X$(1 TO
 LSOL)+L$(IP+1 TO 32)
6280 IF DECAL=0 THEN GOTO 6310
6290 DIM B$(DECAL)
6300 LET L$=L$+B$
6310 PRINT AT (I-1)*CLI,0;L$
6320 RETURN
7000 LET X$=R$(ISOL)
7010 FOR P=1 TO 20
7020 IF X$(P)=" " THEN GOTO 7040
7030 NEXT P
7040 LET LSOL=P-1
7050 RETURN
```

LISTING 3'

```
ECRITURE EN VIDEO NORMAL DES
CARACTERES EN VIDEO NORMAL:

 100...EXERCICE DE GRAMMAIRE
 110...MENU
 120-160.. 1 2 3 4 5
 500...CHOIX INCORRECT
1010...CHOISISSEZ UNE
       PRESENTATION
1020-1030.. 1 2
1090...CHOIX INCORRECT
6070...REPONSE
6080...REPONSE SUIVANTE
6160...REPONSE FAUSSE
6175...REPONSE FAUSSE
6180...REPONSE :
6230...REPONSE JUSTE
```

JACK'S MINE

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

Laurence DOREAU

ERRATUM sur MSX
MEGASPACE du n° 92.
Veuillez rajouter la ligne 4030 et compléter ainsi la ligne 4035.

```
4020 X1=10:Y1=155
4030 GOSUB350
4035 SWAPCS,CD:FORI=197TO212STEP3:
LINE(I,100)-(I+A,90),CS:LINE(391-I
,100)-(391-I-A,90),CS:A=A+2:PSET(I
,120),CD:NEXT:A=0
```

MSX

suite du N° 98

```
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 VIE=3:SC=0:NI=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):
DRAW"XD$;":PSET(233,83):DRAW"XD$;"
:PSET(233,53):DRAW"XD$;":PSET(233,
23):DRAW"XD$;"
980 PSET(183,173):DRAW"XD$;":PSET(
173,143):DRAW"XD$;":DRAW"XD$;":PSE
T(203,113):DRAW"XD$;":PSET(203,83)
:DRAW"XD$;":PSET(203,53):DRAW"XD$;
":PSET(188,23):DRAW"XD$;"
990 PSET(138,23):DRAW"XD$;":PSET(1
53,53):DRAW"XD$;":PSET(163,83):DRA
W"XD$;"
1000 COLOR12:PRESET(10,184):PRINT#
1,"SCORE        NIVEAU     VIES":COL
OR15:PRESET(50,184):PRINT#1,SC:PRE
SET(155,184):PRINT#1,NI:PRESET(220
,184):PRINT#1,VIE
1010 X=15:Y=163:A=200:B=171:C=10:D
=132:E=20:F=15:G=60:H=42:I=150:J=1
35:K=140:L=72:M=123:N=10:O=123:P=9
0:Q=180:R=21:T=10:U=100:VV=230:WW=
40:AA=90:BB=81:CC=140:DD=105
1020 PUTSPRITE1,(X,Y),9,1
1030 PUTSPRITE15,(CC,DD),12,4:PUTS
PRITE7,(M,N),12,8:PUTSPRITE8,(Q,P)
,12,8:PUTSPRITE12,(T,U),15,15:PUTS
PRITE13,(VV,WW),15,15:PUTSPRITE2,(
A,B),6,13
1040 PUTSPRITE11,(Q,R),6,13:PUTSPR
ITE14,(AA,BB),6,13:PUTSPRITE3,(C,D
),13,6:PUTSPRITE5,(G,H),13,6:PUTSP
RITE6,(K,L),13,6:PUTSPRITE9,(E,F),
14,10:PUTSPRITE10,(I,J),14,10:PUTS
PRITE3,(C,D),13,5:PUTSPRITE5,(G,H)
,13,5
1050 PUTSPRITE6,(K,L),13,5:PUTSPRI
TE2,(A,B),6,12:PUTSPRITE11,(Q,R),6
,12:PUTSPRITE14,(AA,BB),6,12:PUTSP
RITE9,(E,F),14,9:PUTSPRITE10,(I,J)
,14,9:PUTSPRITE3,(C,D),13,6
1060 PUTSPRITE5,(G,H),13,6:PUTSPRI
TE6,(K,L),13,6:PUTSPRITE2,(A,B),6,
13:PUTSPRITE11,(Q,R),6,13:PUTSPRIT
E14,(AA,BB),6,13:PUTSPRITE9,(E,F),
14,10:PUTSPRITE10,(I,J),14,10:PUTS
PRITE3,(C,D),13,7
1070 PUTSPRITE5,(G,H),13,7:PUTSPRI
TE6,(K,L),13,7:PUTSPRITE2,(A,B),6,
14:PUTSPRITE11,(Q,R),6,14:PUTSPRIT
E14,(AA,BB),6,14:PUTSPRITE9,(E,F),
14,11:PUTSPRITE10,(I,J),14,11
1080 REM
1090 A=A-VT:IFA<135THENA=240
1100 C=C-VT:IFC<10THENC=108
1110 E=E+VT:IFE>115THENE=10
1120 G=G+VT:IFG>108THENG=10
1130 K=K-VT:IFK<140THENK=240
1140 N=N+2+VT:IFN>165THENN=10
1150 P=P+2+VT:IFP>165THENP=10
1160 I=I+2+VT:IFI>240THENI=140
1170 Q=Q-2-VT:IFQ<135THENQ=240
1180 T=T+1+VT:IFT>110THENT=10
1190 AA=AA+2-VT:IFAA<10THENAA=110
1200 VV=VV+2+VT:IFVV>240THENVV=140
1210 CC=CC+VT:IFCC>240THENCC=140
1220 REM
1230 REM DEPLACEMENT JACK
1240 REM
1250 S=STICK(ST)
1260 IFPOINT(X+12,Y+8)<>5ANDS=3ORS
=2ORS=4THENX=X+V:PUTSPRITE1,(X,Y),
9,2
1270 IFPOINT(X,Y)<>5ANDS=7ORS=6ORS
=8THENX=X-V:PUTSPRITE1,(X,Y),9,3
1280 REM
1290 REM VERIF.ETAGES
1300 REM
1310 IFPOINT(X,Y+1)=10ORPOINT(X+2,
Y+1)=10ORPOINT(X+4,Y+1)=10ORPOINT(
X+6,Y+1)=10ORPOINT(X+8,Y+1)=10THEN
1340
1320 IFPOINT(X,Y+23)=10ORPOINT(X+2
,Y+23)=10ORPOINT(X+4,Y+23)=10ORPOI
NT(X+6,Y+23)=10ORPOINT(X+8,Y+23)=1
0THEN1360
1330 GOTO1380
1340 IFS=1ANDY>13THENY=Y-30:PUTSPR
ITE1,(X,Y),,1:PLAY"V10L6404AFGB"
1350 GOTO1380
1360 IFS=5ANDY<163THENY=Y+30:PUTSP
RITE1,(X,Y),,1:PLAY"V1004BGFA"
1370 REM
1380 REM VERIF.FIL
1390 REM
1400 IFPOINT(X+2,Y+17)=15THENPUTSP
RITE1,(X,Y),,16:Y=Y+1+VT:ONSPRITEG
OSUB1680:GOTO1030
1410 IFPOINT(X+2,Y+17)=14THENMA=(1
63-Y):Y=Y+MA:GOTO1020
1420 REM
1430 REM VERIF.CHUTE
1440 REM
1450 IFPOINT(X+4,Y+17)=1THEN1460EL
SE1510
1460 SPRITEOFF:FORM=1TO250:SOUND8,
10
1470 SOUND0,M:PUTSPRITE1,(X,Y),,17
:Y=Y+1
1480 IFY=171THENPUTSPRITE1,(X,Y),0
:GOTO1680
1490 NEXTM
1500 REM
1510 REM VERIF.OBJETS
1520 REM
1530 IFPOINT(X+8,Y+10)=3THENGOSUB1
770:PSET(X+8,Y+10):DRAW"XEF$;":PLA
Y"V10L6405ACBCA":OB=OB+1
1540 IFPOINT(X-1,Y+10)=3THENGOSUB1
770:PSET(X-7,Y+10):DRAW"XEF$;":PLA
Y"V10L6405ACBCA":OB=OB+1
1550 IFOB=16THENPLAY"V10L1002AFBCG
EDC":OB=OB+1:LINE(115,8)-(119,29),
1,BF
1560 IFOB=32THENPLAY"V10L6404AFBCG
EDFEABADEGBAFBDRARDRDDD":GOSUB1780
:GOSUB1790:VT=VT+1:AD=1000:GOSUB17
70:FORN=0TO2000:NEXT:OB=0:SPRITEOF
F:GOTO900
1570 REM
1580 REM PONTS
1590 REM
1600 IFTE=20THENLINE(46,60)-(57,63
),5,BF:LINE(206,60)-(217,63),5,BF:
LINE(180,150)-(194,153),5,BF:PLAY"
V1004L64DEF"
1610 IFTE=30THENLINE(46,60)-(57,63
),1,BF:LINE(206,60)-(217,63),1,BF:
LINE(180,150)-(194,153),1,BF:PLAY"
V1004L64FED":TE=0
1620 REM
1630 REM JACK PRIS
1640 REM
1650 ONSPRITEGOSUB1680:SPRITEON
1660 TE=TE+1
1670 GOTO1030
1680 SPRITEOFF:PLAY"V10L1004GBFDAE
CAEFLSEA":PUTSPRITE1,(X,Y),,17
1690 COLOR1:PRESET(220,184):PRINT#
1,VIE:VIE=VIE-1:COLOR15:PRESET(220
,184):PRINT#1,VIE
1700 IFVIE=0THEN1710ELSE1730
1710 LINE(85,69)-(170,96),1,BF:COL
OR15:PRESET(93,80):PRINT#1,"GAME O
VER"
1720 FORT=0TO14000:NEXT:SCREEN2:GO
TO140
1730 FORT=0TO8000:NEXT:GOTO1010
1740 REM
1750 REM AFF.SCORE VIES
1760 REM
1770 COLOR1:PRESET(50,184):PRINT#1
,SC:SC=SC+AD:COLOR15:PRESET(50,184
):PRINT#1,SC:RETURN
1780 COLOR1:PRESET(220,184):PRINT#
1,VIE:VIE=VIE+1:COLOR15:PRESET(220
,184):PRINT#1,VIE:RETURN
1790 COLOR1:PRESET(155,184):PRINT#
1,NI:NI=NI+1:COLOR15:PRESET(155,18
4):PRINT#1,NI:RETURN
1800 REM
1810 REM     DATA
1820 REM
1830 DATA00000000
1840 DATA00000000
1850 DATA00000000
1860 DATA00011000
1870 DATA00011000
1880 DATA00000000
1890 DATA00111100
1900 DATA01011010
1910 DATA10011001
1920 DATA01011010
1930 DATA00011000
1940 DATA00100100
1950 DATA00100100
1960 DATA01000010
1970 DATA01000010
1980 DATA11000011
1990 REM
2000 DATA00000000
2010 DATA00000000
2020 DATA00000000
2030 DATA00001100
2040 DATA00001100
2050 DATA00000000
2060 DATA00011000
2070 DATA00111000
2080 DATA01011100
2090 DATA00111010
2100 DATA00011000
2110 DATA01011100
2120 DATA10110100
2130 DATA00001000
2140 DATA00010000
2150 DATA00011000
2160 REM
2170 DATA00000000
2180 DATA00000000
2190 DATA00000000
2200 DATA00110000
2210 DATA00110000
2220 DATA00000000
2230 DATA00011000
2240 DATA00011100
2250 DATA00111010
2260 DATA01011100
2270 DATA00011000
2280 DATA00111010
2290 DATA00101101
2300 DATA00010000
2310 DATA00001000
2320 DATA00011000
2330 REM
2340 DATA00111100
2350 DATA01111110
2360 DATA11001001
2370 DATA11111111
2380 DATA11100011
2390 DATA11011101
2400 DATA01111110
2410 DATA00111100
2420 REM
2430 DATA00000000
2440 DATA00000000
2450 DATA00100100
2460 DATA01011010
2470 DATA10011001
2480 DATA10100101
2490 DATA00000000
2500 DATA00000000
2510 REM
2520 DATA00000000
2530 DATA00000000
2540 DATA11100111
2550 DATA00013000
2560 DATA00011000
2570 DATA00100100
2580 DATA00000000
2590 DATA00000000
2600 REM
2610 DATA00000000
2620 DATA11000011
2630 DATA00100100
2640 DATA00011000
2650 DATA00011000
2660 DATA00100100
2670 DATA00000000
2680 DATA00000000
2690 REM
2700 DATA00000000
2710 DATA01100110
2720 DATA10011001
2730 DATA00111100
2740 DATA01011010
2750 DATA10000001
2760 DATA10000001
2770 DATA10000001
2780 REM
2790 DATA01110000
2800 DATA11111000
2810 DATA11110000
2820 DATA11111000
2830 DATA01100000
2840 DATA00111000
2850 DATA00000000
2860 DATA00000000
2870 REM
2880 DATA01110000
2890 DATA11111000
2900 DATA11110000
2910 DATA11111000
2920 DATA01100000
2930 DATA00100000
2940 DATA00111000
2950 DATA00000000
2960 REM
2970 DATA01110000
2980 DATA11111000
2990 DATA11110000
3000 DATA11111000
3010 DATA01100000
3020 DATA00100000
3030 DATA00100000
3040 DATA00011000
3050 REM
3060 DATA00111000
3070 DATA01111100
3080 DATA01010100
3090 DATA01101100
3100 DATA10111010
3110 DATA01001000
3120 DATA11001000
3130 DATA00001100
3140 REM
3150 DATA00111000
3160 DATA01111100
3170 DATA11010110
3180 DATA01101100
3190 DATA00111000
3200 DATA00100100
3210 DATA00100110
3220 DATA01100000
3230 REM
3240 DATA00111000
3250 DATA11111110
3260 DATA01010100
3270 DATA01101100
3280 DATA00111000
3290 DATA00101000
3300 DATA00101000
3310 DATA01101100
3320 REM
3330 DATA00000000
3340 DATA00000000
3350 DATA10011001
3360 DATA01011010
3370 DATA01100110
3380 DATA01111110
3390 DATA00111100
3400 DATA00111100
3410 DATA00011000
3420 DATA00011000
3430 DATA00011000
3440 DATA00010000
3450 DATA00010000
3460 DATA00100000
3470 DATA00100000
3480 DATA01000000
3490 REM
3500 DATA00000000
3510 DATA00010000
3520 DATA00001000
3530 DATA00110100
3540 DATA01110100
3550 DATA10000100
3560 DATA01111000
3570 DATA01110000
3580 DATA01110000
3590 DATA01111000
3600 DATA01001000
3610 DATA10000100
3620 DATA10001000
3630 DATA01010000
3640 DATA00101000
3650 DATA01000000
3660 REM
3670 DATA00000000
3680 DATA00000000
3690 DATA10000001
3700 DATA01011010
3710 DATA01011010
3720 DATA00100100
3730 DATA00011000
3740 DATA00011000
3750 DATA00011000
3760 DATA00011000
3770 DATA00011000
3680 DATA00000000
3790 DATA00100100
3800 DATA01000010
3810 DATA01000010
3820 DATA11000011
```

TO7, TO70, MO5

Suite de la page 8

```
6210 GOTO6200
6300 'CONDITIONS METEOROLOGIQUES
6305 BOX(100,108)-(316,132),5
6310 VE=RND#2:LOCATE13,14:COLOR2:PRINT"C
ONDITIONS METEOROLOGIQUES":CM=RND:LOCATE
13,15:IFCM>.5THENPRINT"VENT FAVORABLE  :
+";ELSEPRINT"VENT DEFAVORABLE:-";
6320 PRINTUSING"#.##";VE;:PRINT" M/S":CO
LORK:RETURN
6400 'ORDRE DE DEPART
6405 LOCATE0,17:COLOR6:PRINT"A VOS MARQU
ES "
6410 IFRND>.93THENLOCATE5,18,0:PRINT"PRE
T"ELSE6410
6415 IFRND<.07THENLOCATE4,19:COLOR1:PRIN
T"PARTEZ":COLORK:RETURN
6420 A$=INKEY$:IFA$="D"ORA$="G"ORA$="A"T
HENGOTO6500ELSEGOTO6415
6500 'FAUX DEPART
6505 A$=" ":LOCATE20,17:COLOR1:PRINT"FAU
X DEPART":FORW=0TO100:NEXT
6510 FD=FD+1:LOCATE20+3.5*FD,18:COLOR3:P
RINT"*"
6515 BOXF(0,17)-(13,19)" ":FORW=1TO500:N
EXT
6520 IFFD<>2THENGOSUB6400
6530 RETURN
6600 '
6610 SCREEN,2,0:FORR=-48TO48:Y=152-R:X=S
QR(48^2-R^2)
6620 IFR<24ANDR>-24THENX1=SQR(24^2-R^2)E
LSEX1=-80
6625 LINE(96-X,Y)-(96-X1,Y),0:LINE(222+X
1,Y)-(222+X,Y),0:NEXT:RETURN
6900 '                ANGULATION
6920 DI=35-DE:FORA=35TO85:LINE(A,138)-(A
,142),-3
6930 IFINKEY$=CHR$(32)ORA>85THEN6940
6935 NEXTA
6940 IFE<>3THEN6980ELSEN=N+1:LOCATE7+2*N
,22,0:PRINT "  ":LOCATE7+2*N,23,0:PRINT"
  ":V(N)=A
6950 LOCATE9+2*N,22:PRINTA$(N):LOCATE9+2
*N,23:PRINTB$(N)
6960 IFN<2THEN6930ELSED=ABS(A-45):V=15-(
(V(2)-(V(1))+D)/8)
6980 IFDE=20THENA=A-DI ELSEA=125-A
6990 LOCATE4,16:PRINT"(";A;")":A=A*6.28/
360:P=0:P=(V*COS(A))^2*TAN(A)/4.9:RETURN
7000 DATA 10.3,10.5,10.7,s,8,7.9,7.8,m,2
0,19,18,m,2.15,2.1,2.05,m,48,49,50,s,13.
8,14,14.2,s,60,57,54,m,4.7,4.5,4.3,m,75,
72,69,m,225,240,255,'
7001 DATA 100 METRES.2.11.0.0.0.7.31.56.
49,35,48,120,120.96.199,255,248,128.7,15
,28,56,112,224,192.96.128.192,240,24,24,
14,0,0
7002 DATA 0,0,0,7,12,9,25,1,48,120,120,4
8,202,206,184,128,3,227,103,62,24,0,0,0,
128,224,120,28,12,12,6,7
7003 DATA 0,0,0,0,0,0,3,7,0,0,0,0,0,0,19
2,224,15,30,27,59,54,110,72,110,254,127,
63,22,24,20,22,24
7004 DATA SAUT EN LONGUEUR,8,31,0,0,0,7,
31,56,49,35,48,120,120,96,199,255,156,12
8,7,15,28,56,112,224,192,96,128,240,240,
24,24,14,0,0
7005 DATA 0,0,0,7,12,9,25,1,48,120,120,4
8,202,206,184,128,3,227,103,62,24,0,0,0,
128,224,120,28,12,12,6,7
7006 DATA 0,1,1,12,29,51,99,99,192,224,2
36,140,240,128,96,240,7,14,28,56,112,224
,192,96,240,48,224,192,96,0,0,0
7007 DATA 3,7,7,2,63,103,54,22,0,128,128
,0,0,128,192,96,7,205,109,60,24,0,0,0,48
,128,192,224,96,112,56,0
7008 DATA 0,0,0,0,1,51,62,12,96,240,240,
70,230,252,200,192,1,7,7,12,60,240,192,9
6,192,224,120,30,6,7,0,0
7009 DATA 1,51,59,25,15,3,7,7,128,192,19
2,12,204,120,48,0,7,3,231,110,60,56,0,0,
0,192,240,112,48,96,224,112
7010 DATA 0,1,3,3,1,1,3,7,0,128,192,192,
0,96,224,120,15,14,28,28,15,3,0,0,28,6,0
,224,248,188,14,7
7011 DATA 1,3,3,13,28,62,119,113,128,192
,192,128,0,48,112,192,60,31,7,1,3,7,6,3,
0,0,0,128,128,0,0,128
7012 DATA LANCEMENT DU POIDS,2,12,0,0,0,
96,240,247,111,61,0,0,0,0,0,0,224,240,60
,84,93,137,131,7,14,28,112,240,224,248,1
89,15,3,1
7013 DATA 1,3,15,29,51,55,31,7,128,192,1
98,62,240,192,0,0,15,31,25,56,48,32,112,
224,0,128,192,224,112,56,28,14
7014 DATA 1,3,3,1,1,3,3,7,130,199,204,15
2,48,224,128,0,15,13,13,92,120,96,64,0,0
,128,192,224,112,56,12,14,0,0,0,0,24,60,
60,24
7015 DATA SAUT EN HAUTEUR,8,35,0,0,0,7,3
1,56,48,32,48,120,120,96,199,255,248,128
,7,15,28,56,112,224,192,96,128,192,240,2
4,12,14,0,0
7016 DATA 0,0,0,0,0,7,13,9,96,240,240,96
,128,200,236,176,9,99,247,222,140,0,0,0,
128,224,112,48,8,8,12,14
7017 DATA 0,0,0,0,1,2,4,9,96,240,240,96,
192,192,192,192,1,0,12,11,9,0,0,0,192,19
2,96,96,176,16,24,14
7018 DATA 1,3,3,1,3,5,9,1,128,192,192,12
8,192,128,128,128,3,3,1,1,1,1,1,1,192,19
2,128,64,64,0,0,0
7019 DATA 0,0,0,14,17,1,3,6,100,244,244,
100,132,132,4,4,6,4,4,2,2,3,1,1,4,4,4,4,
4,4,4,0,0,1,1,7,30,62,48,12,30,254,204
,0,0,0,0,120,79,33,17,16,0,0,0,4,4,4,4,4
,4,4,4
7021 DATA 7,30,92,160,160,80,80,0,198,19
1,111,6,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,
0,0,0,0
7022 DATA 32,60,134,99,57,7,3,3,0,0,32,3
2,22,31,143,134,1,0,0,0,0,0,0,0,248,240,
0,0,0,0,0,0
7023 DATA 0,0,0,0,0,0,108,72,0,0,0,0,0,0
,0,0,144,152,200,104,56,28,31,15,0,1,1,5
0,124,120,48,192,33,26,33,26,33,33,33,26
,33,33,26,33,33,33,33,33
7024 DATA 2,1,2,1,2,1,2,3,4,5,0,23,19,4,
23,18,1,23,18,5,24,18,2,24,18,6,25,17,3,
25,17,7,25,18
7025 DATA 400 METRES,0,0,0,0,24,60,60,24
,0,0
7027 DATA -1,1,-1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,
1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,1,0
7036 DATA 110 METRES HAIES,5,24,0,0,0,7,
12,9,25,1,48,120,120,48,202,206,184,128,
3,227,103,62,24,0,0,0,128,224,120,28,12,
12,6,7
7037 DATA 0,0,0,7,31,56,49,35,48,120,120
,96,199,255,248,128,7,15,28.56,112,224,1
92,96,128,192,240,24,24,14,0,0
7038 DATA 0,0,0,6,9,51,6,6.96,240,240,96
,152,96,0,254,15,28,24,24,48,96,128,192,
231,0,0,0,0,0,0,0
7039 DATA 0,0,0,3,6,4,1,15,24,60,60,152,
100,222,128,248,60,192,128,0,0,0,0,0,15,
128,128,128,128,128,128,128
7040 DATA 0,1,1,0,1,3,6,7,192,224,224,19
2,0,128,96,0,31,163,177,129,128,128,128,
128,0,0,128,128,192,64,32,48
7041 DATA 0,0,0,0,0,0,3,7,0,0,0,0,0,0,0,19
2,224,15,30,27,59,54,110,72,110,254,127,
63,22,24,20,22,24,0,128,128,128,128,128,
128,128
7042 DATA LANCEMENT DU DISQUE,7,33,0,1,3
,3,3,7,7,7,240,128,128,0,176,240,192,240
,3,3,3,1,1,3,7,3,176,0,0,0,0,128,192,128
7043 DATA 0,3,6,12,9,25,31,15,0,0,0,0,12
8,128,96,224,15,15,7,0,0,0,0,0,128,128,2
24,116,30,31,14,4
7044 DATA 0,0,0,0,141,141,135,239,0,0,0,
0,128,128,2,135,127,63,7,0,0,0,0,0,255,2
31,2,0,0,0,0,0
7045 DATA 0,0,0,0,0,3,3,13,4,14,31,14,28
,48,48,224,79,99,51,31,6,0,0,0,224,224,2
24,192,0,0,0,0
7046 DATA 1,3,1,0,0,0,0,13,192,224,192,1
28,128,192,192,192,15,3,15,15,0,1,1,15,2
24,224,224,192,192,192,128,0
7047 DATA 32,112,248,120,46,7,1,1,0,0,0,
0,0,224,240,240,7,6,1,1,0,0,0,0,240,248,
152,144,48,96,192,0
7048 DATA 0,0,0,0,0,64,231,255,0,0,0,0,0
,224,252,254,225,64,1,1,0,0,0,0,247,225,
177,177,0,0,0,0
7049 DATA 0,0,0,0,3,7,7,7,0,0,0,96,248,2
04,198,242,7,12,12,56,112,248,112,32,176
,192,192,0,0,0,0,0,0,0,24,60,60,24,0,0,2
55,255,255,255,254,254,254,254
7051 DATA SAUT A LA PERCHE,10,54,1,3,3,1
,15,27,19,23,128,192,192,0,195,124,224,0
,59,7,14,28,56,112,96,48,128,240,24,48,9
6,192,96,0
7052 DATA 0,1,14,112,128,0,0,0,56,192,0,
0,0,0,0,1,3,3,1,15,27,19,23,128,192,19
2,0,195,124,224,0
7053 DATA 59,7,231,60,28,0,0,0,0,192,96,
48,48,48,48,48,0,1,14,112,128,0,0,0,56,1
92,0,0,0,0,0,0
7054 DATA 1,3,3,1,15,27,19,63,128,192,19
2,0,192,96,48,255,19,7,14,28,56,192,96,4
8,192,240,24,48,96,192,224,0
7055 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,
0,248,254,65,108,62,62,52,31,15,0,240,63
,48,96,192,128,0,0,0,0,240,15,0,0,0,0,0,
0,0,224,28,3,14,31,25,56,48,96,192,224
,0,192,224,16,32,48,0,0
7057 DATA 128,64,32,16,8,4,2,1,248,103,3
6,27,15,7,2,3,0,0,224,28,155,144,48,224,
0,0,0,0,128,64,48,8
7058 DATA 3,1,3,7,14,28,56,112,48,248,22
0,24,12,0,0,6,1,0,0,0,0,0,0,0,0,128,12
8,64,32,32,16
7059 DATA 8,8,4,4,2,2,1,1,0,7,3,49,205,6
7,100,34,0,0,0,0,128,224,240,112,51,31,3
0,30,12,0,0,0
7060 DATA 224,128,64,32,32,16,16,16,0,0,
0,0,1,3,7,15,7,14,56,241,225,193,129,1,1
10,252,248,104,24,48,96,192
7061 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,7,7,15,14,30
,24,52,128,227,227,250,62,24,24,12,120,1
20,48,33,33,97,65,65
7062 DATA 12,14,6,2,0,0,0,0,12,30,30,13,
30,28,56,56,64,64,128,0,0,0,0,0,48,48,56
,24,25,11,14,12
7063 DATA 0,0,0,64,224,16,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,64,0,0,0,0,1,1,3,6,64,96,48,24,12,6,
3,3,12,30,30,12,16,112,224,192,128,128,1
28,64,64,64,32,32,0,0,0,1,1,1,1,1,1,22,33,
43,37,45,49
7065 DATA 5,19,18,191,167,6,20,17,187,15
1,7,21,16,183,135,8,23,15,191,127,9,24,1
4,191,167,10,25,15,191,167,10,25,16,191,
167,10,25,17,191,167
7066 DATA LANCEMENT DU JAVELOT,3,17,0,25
5,65,120,15,3,1,1,192,252,224,128,224,18
4,142,128,3,7,14,60,120,224,192,96,224,2
48,56,28,14,7,0,0
7067 DATA 1,255,131,241,31,7,3,7,128,248
,192,0,192,112,56,0,7,205,237,184,48,0,0
,0,128,128,192,192,224,96,112,56
7068 DATA 0,0,0,0,0,1,3,3,96,240,240,64,
255,192,128,0,7,5,125,248,192,128,0,0,12
8,128,192,192,96,96,112,120
7069 DATA 0,0,0,0,3,12,48,192,3,12,48,19
2,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,
0,0,0,192,48,12,3,0,0,0,0,0,0,0,0,192,48
,12,3
7070 DATA 1500 METRES,0,0,0,0,24,60,60,2
4,0,0
```

JEU DU L

Casse-tête entre eux par un duel entre L.

Christian HUAULME

Mode d'emploi :
Se joue à deux. Vous devez enfermer le "L" de votre adversaire, en lui ôtant toute possibilité de se déplacer. Chaque "L" se déplace en pivotant sur une des 4 cases qu'il occupe.

```
1 REM  JEU DU L
2 REM  PAR C. HUAULME
3 REM  T.I. 99/4A BASIC SIMPLE
100 CALL CLEAR
110 DIM JEU1(4),JEU2(4),CEN(4),M(100),T(
16),N(16),PL$(16)
120 CALL SCREEN(2)
130 FOR X=14 TO 16
140 CALL COLOR(X,1,1)
150 NEXT X
160 DATA 0000000000080000,08394909090809
0E,182848488888870,E212121212A6C539
170 DATA 20202020202020D8,00000000000000
03,00000808080808080,7848888888889576,444
4444444C4243B
180 DATA 007F3E1C1C1C1C1C,1C1C1C1C1C1C1C
1C,1C1C1C1C1C1F3F7F,0000000206FEFEFE
190 DATA 11,11,159,12,11,158,13,11,157,1
2,12,156,12,13,155,12,14,154,12,15,152,1
1,15,153,12,16,151
200 DATA 10,20,143,11,20,142,12,20,141,1
2,21,140
210 FOR X=159 TO 151 STEP -1
220 READ I$
230 CALL CHAR(X,I$)
240 NEXT X
250 FOR X=143 TO 140 STEP -1
260 READ I$
270 CALL CHAR(X,I$)
280 NEXT X
290 FOR I=1 TO 13
300 READ Q,W,E
310 CALL HCHAR(Q,W,E)
320 NEXT I
330 PRINT TAB(5):"APPUYER SUR UNE TOUCHE
"
340 CALL COLOR(15,16,1)
350 CALL COLOR(16,16,1)
360 FOR Z=3 TO 16
370 FOR X=3 TO 16
380 CALL KEY(0,K,S)
390 IF S<>0 THEN 520
400 CALL COLOR(14,X,1)
410 NEXT X
420 FOR Y=5 TO 8
430 CALL COLOR(Y,Z,1)
440 NEXT Y
450 FOR X1=1 TO 10 STEP 2
460 FOR X2=2 TO 11 STEP 3
470 CALL SOUND(-50,110+10*X2,X1-1,1000-5
*X2,X1+X2)
480 NEXT X2
490 NEXT X1
500 NEXT Z
510 GOTO 360
520 CALL CLEAR
530 CALL SCREEN(2)
540 FOR I=1 TO 8
550 CALL COLOR(I,16,1)
560 NEXT I
570 DATA 1,16,2,7,6,6,11,7,10,15,10,3,14
,11
580 DATA 3,2,2,0,0,2,1,0,0,2,1,0,0,1,1,3
590 DATA 11,12,13,14,21,22,23,24,31,32,3
3,34,41,42,43,44
600 DATA 000000000F0F0F0F,00000000FFFFFF
FF,00000000F0F0F0F0
610 DATA F0F0F0F0F0F0F0F0,F0F0F0F0,FFFFF
FFF,0F0F0F0F
620 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F,00000000000000
01,0000000000000080,01
630 DATA CC33CC33CC33CC33
640 DATA 00080C0EFF0E0C08
650 DATA 16,2,15,15,2,16,14,13,15,13,16,
16,12,5,9,11,2,16,10,2,16,9,2,16
660 DATA 8,2,1,7,2,1,6,2,1,5,2,1,4,2,1,3
,2,1,2,2,1,1,2,1
670 RESTORE 570
680 READ CAR(1),CAR(2)
690 FOR I=1 TO 4
700 READ JEU1(I),JEU2(I),CEN(I)
710 NEXT I
720 FOR I=1 TO 16
730 READ T(I)
740 NEXT I
750 FOR I=1 TO 16
760 READ PL$(I)
770 NEXT I
780 FOR I=159 TO 149 STEP -1
790 READ X$
800 CALL CHAR(I,X$)
810 NEXT I
820 FOR I=143 TO 119 STEP -8
830 RESTORE 630
840 READ X$
850 CALL CHAR(I,X$)
860 NEXT I
870 READ X$
880 CALL CHAR(64,X$)
890 CALL CLEAR
900 REM
910 PRINT TAB(13):"OPTIONS":TAB(13):"===
====":::::
920 PRINT TAB(4);"-1-  UN SEUL JOUEUR"::
TAB(9);"CONTRE L'ORDINATEUR":::
930 PRINT TAB(4);"-2-  DEUX JOUEURS "::T
AB(9);"S'OPPOSENT":::
940 PRINT TAB(9);"OPTION CHOISIE ?"
950 CALL SOUND(10,659,0)
960 CALL KEY(0,K,S)
970 IF S=0 THEN 960
980 IF K=49 THEN 1020
990 IF K=50 THEN 1130
1000 CALL SOUND(100,110,3)
1010 GOTO 960
1020 CALL CLEAR
1030 NB=1
1040 INPUT "VOTRE PRENOM : ":NOM$
1050 PRINT :::"OK, ":NOM$::"VOULEZ-VOUS
COMMENCER O/N";
1060 CALL SOUND(10,659,0)
1070 CALL KEY(0,K,S)
1080 IF S=0 THEN 1070
1090 IF (K<>78)*(K<>79)THEN 1070
1100 IF LEN(NOM$)<=8 THEN 1230
1110 NOM$=SEG$(NOM$,1,8)
1120 GOTO 1230
1130 CALL CLEAR
1140 NB=2
1150 PRINT "PRENOM DU JOUEUR"::"QUI COMM
ENCE LA PARTIE :"::
1160 INPUT NM$(1)
1170 PRINT ::::"PRENOM DE L'AUTRE JOUEUR
 :"::
1180 INPUT NM$(2)
1190 FOR X=1 TO 2
1200 IF LEN(NM$(X))<=8 THEN 1220
1210 NM$(X)=SEG$(NM$(X),1,8)
1220 NEXT X
1230 CALL CLEAR
1240 RESTORE 650
1250 FOR X=1 TO 16
1260 READ X1,X2,X3
1270 CALL COLOR(X1,X2,X3)
1280 NEXT X
1290 CALL SCREEN(15)
1300 CALL HCHAR(4,15,159)
1310 CALL HCHAR(4,16,158,16)
1320 CALL HCHAR(4,32,157)
1330 CALL VCHAR(5,32,156,16)
1340 CALL HCHAR(21,32,155)
1350 CALL VCHAR(5,15,152,16)
1360 CALL HCHAR(21,15,153)
1370 CALL HCHAR(21,16,154,16)
1380 FOR I=1 TO 16
1390 CALL HCHAR(4+I,16,135,16)
1400 NEXT I
1410 L=97
1420 FOR I=1 TO 4
1430 FOR J=1 TO 4
1440 CALL HCHAR(1+4*I,12+4*J,L)
1450 CALL HCHAR(1+4*I,15+4*J,149)
1460 CALL HCHAR(4+4*I,12+4*J,150)
1470 CALL HCHAR(4+4*I,15+4*J,151)
1480 L=L+1
1490 NEXT J
1500 NEXT I
1510 CARX=CAR(1)
1520 GOSUB 3830
1530 CARX=CAR(2)
1540 GOSUB 3830
1550 FOR I=1 TO 4
1560 JX(I)=JEU1(I)
1570 NEXT I
1580 FF=1
1590 GOSUB 3910
1600 FOR I=1 TO 4
1610 JX(I)=JEU2(I)
1620 NEXT I
1630 FF=2
1640 GOSUB 3910
1650 LET$="POSITION"
1660 LIG=7
1670 COL=3
1680 GOSUB 4020
1690 IF NB=2 THEN 3020
1700 IF K=79 THEN 2770
1710 FOR X=1 TO 4
1720 JEU(X)=JEU1(X)
1730 NEXT X
1740 F1=1
1750 GOSUB 4060
1760 LET$="JE JOUE.."
1770 LIG=5
1780 COL=3
1790 GOSUB 4020
1800 LET$="DU L       "
1810 LIG=9
1820 COL=3
1830 GOSUB 4010
1840 CALL HCHAR(11,4,32,7)
1850 CALL HCHAR(11,4,64)
1860 REM --JEU ORDINATEUR--
1870 REM ----TOP SECRET----
1880 REM
1890 FOR X=1 TO 16
1900 N(X)=0
1910 NEXT X
1920 FOR E=0 TO M1-4 STEP 4
1930 FOR F=1 TO 4
1940 FOR G=1 TO 4
1950 IF M(E+F)<>CEN(G)THEN 1970
1960 N(E/4+1)=N(E/4+1)+1
1970 NEXT G
1980 NEXT F
1990 NEXT E
2000 GOSUB 4690
2010 Y=(Z-1)*4
2020 FOR X=1 TO 4
2030 JX(X)=JEU1(X)
2040 JEU1(X)=M(X+Y)
2050 T(JEU1(X))=2
2060 CALL HCHAR(11,5+X,JEU1(X)+64)
2070 NEXT X
2080 GOSUB 3700
2090 FOR X=1 TO 4
2100 JX(X)=JEU1(X)
2110 NEXT X
2120 FF=1
2130 GOSUB 3910
2140 LET$="DES CARRES"
2150 LIG=9
2160 COL=3
2170 GOSUB 4010
2180 REM
2190 CALL HCHAR(11,4,32,7)
2200 CALL HCHAR(11,4,64)
2210 T(CAR(1))=0
2220 T(CAR(2))=0
2230 FOR X=1 TO 2
2240 CARX=CAR(X)
2250 GOSUB 3590
2260 NEXT X
2270 FOR I=1 TO 4
2280 FOR J=1 TO 4
2290 IF JEU2(I)=CEN(J)THEN 2330
2300 NEXT J
2310 NEXT I
2320 GOTO 2530
2330 FOR X=1 TO 4
2340 IF T(CEN(X))>0 THEN 2410
2350 CALL HCHAR(11,6,CEN(X)+64)
2360 CAR(1)=CEN(X)
2370 CARX=CAR(1)
2380 GOSUB 3830
2390 T(CAR(1))=3
2400 GOTO 2430
2410 NEXT X
2420 GOTO 2530
2430 FOR X=1 TO 4
2440 IF T(CEN(X))>0 THEN 2510
2450 CALL HCHAR(11,8,64+CEN(X))
2460 CAR(2)=CEN(X)
2470 CARX=CAR(2)
2480 GOSUB 3830
2490 T(CAR(2))=3
2500 GOTO 2650
2510 NEXT X
2520 GOTO 2590
2530 GOSUB 4800
2540 CALL HCHAR(11,6,64+B3)
2550 CAR(1)=B3
2560 CARX=CAR(1)
2570 GOSUB 3830
2580 T(CAR(1))=3
2590 GOSUB 4800
2600 CALL HCHAR(11,8,64+B3)
2610 CAR(2)=B3
2620 CARX=CAR(2)
2630 GOSUB 3830
2640 T(CAR(2))=3
```

Suite page 28

TI99/BASIC ETENDU

Suite de la page 7

```
114 ELSE CALL HCHAR(1,15,135,NB)
84 FOR I=0 TO 30 STEP 4 :: CALL SOUND(-7
0,110,I,-6,I):: NEXT I :: GX=128 :: GY=1
77
85 CALL SAY("SORRY+ONE+LESS"):: IF T=0 T
HEN CALL SAY("NO+MORE+TIME")
86 GOTO 71
87 REM ******* FLEUVE *****
88 CALL PATTERN(#1,96):: GX=128 :: GY=97
 :: M=M1
89 CALL MOV(GX,GY,T):: CALL LOCATE(#1,GY
,GX):: IF T=0 THEN 80
90 IF GY>89 THEN DISPLAY AT(1,26):USING
"###":T:: GOTO 89
91 CALL MOTION(#1,0,M)
92 CALL COINC(ALL,C):: IF C<>-1 THEN 98
93 CALL POSITION(#1,GY,GX):: CALL BOG(GY
,T,B,M):: IF T=0 THEN 80
94 IF B=1 THEN 95 ELSE CALL MOTION(#1,0,
M):: CALL LOCATE(#1,GY,GX)
95 CALL COINC(ALL,C):: IF C<>-1 THEN 98
96 DISPLAY AT(1,26):USING "###":T:
97 GOTO 93
98 CALL MOTION(#1,0,0):: IF GY<25 THEN 1
31
99 FOR X=25 TO 225 STEP 40 :: CALL COINC
(#1,17,X,4,C):: IF C=-1 THEN 101
100 NEXT X :: GOTO 131
101 X=(INT(X-1)/8)+1 :: CALL GCHAR(3,X,C
):: IF C<>89 THEN 131
102 CALL DELSPRITE(#1)
103 CALL HCHAR(3,X,128):: CALL HCHAR(4,X
,129):: CALL HCHAR(3,X+1,130):: CALL HCH
AR(4,X+1,131):: NG=NG+1
104 CALL SAY("#YOU WIN#")
105 SC=SC+T
106 FOR I=1 TO 5 :: CALL SOUND(-70,110,0
,-3,0):: CALL SOUND(-70,220,0):: NEXT I
107 DISPLAY AT(1,7):USING "####":SC:
108 IF NG<>6 THEN T=100 :: GX=128 :: GY=
177 :: GOTO 71
109 FOR J=1 TO 3 :: FOR S=0 TO 30 STEP 5
 :: CALL SOUND(-4000,110,30,110,30,40000
,30,-4,S):: NEXT S :: NEXT J
110 FOR J=1 TO 26 STEP 5 :: CALL HCHAR(4
,J,88,3)
CHAR(3,J+3,89):: CALL HCHAR(3,J+4,90)::
CALL HCHAR(4,J+4,92)
111 NEXT J :: CALL HCHAR(4,31,88,2)
112 V1=V1+2.5 :: V2=V2+3 :: V3=V3-4 :: V
4=V4-3 :: M=M1 :: T=100 :: NG=0 :: NT=NT
+1
113 DISPLAY AT(3,24)SIZE(2):NT :: GOTO 6
9
114 FOR I=440 TO 110 STEP -10 :: CALL SO
UND(-900,I,0):: NEXT I :: CALL SOUND(-1,
110,30)
115 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: 
IF SC<=HSC(5)THEN T=0 :: GOTO 121 ELSE T
=1
116 CALL LOAD(10007,227):: CALL LINK("LS
OUND")
117 DISPLAY AT(12,6):"VOTRE NOM :":TAB(2
0):"......." :: CALL SAY("TYPE+YOUR+NAM
E+PLEASE"):: ACCEPT AT(12,20)VALIDATE(UA
LPHA)SIZE(-8):NOM$
118 SS=5 :: FOR I=1 TO 5 :: IF SC>HSC(I)
THEN SCT=HSC(I):: HSC(I)=SC :: SC=SCT ::
 NMT$=N$(I):: N$(I)=NOM$ :: NOM$=NMT$ ::
 TT=TA(I):: TA(I)=NT :: NT=TT :: SS=MIN(
SS,I)
119 NEXT I
120 IMAGE X########:####:##X
121 CALL CLEAR :: FOR I=88 TO 104 STEP 8
 :: CALL CHAR(I,"AA55AA55AA55AA55"):: NE
XT I :: CALL COLOR(8,12,7,9,13,15,10,13,
14)
122 L=28 :: C=88 :: FOR I=1 TO 6 :: CALL
 HCHAR(I,I+3,C,L):: CALL HCHAR(24-I,I+3,
C,L):: C=C+8 :: L=L-2 :: IF C>104 THEN C
=C-24
123 NEXT I
124 L=23 :: C=88 :: FOR I=1 TO 6 :: CALL
 VCHAR(I,I+2,C,L):: CALL VCHAR(I,33-I,C,
L):: C=C+8 :: L=L-2 :: IF C>104 THEN C=C
-24
125 NEXT I :: CALL LOAD(10007,227):: DIS
PLAY AT(7,7):RPT$("X",18):
126 FOR I=1 TO 5 :: DISPLAY AT(6+I*2,7):
USING 120:N$(I),HSC(I),TA(I):: DISPLAY
AT(7+I*2,7):RPT$("X",18):: NEXT I
127 IF T=1 THEN CALL SAY("NOW+YOU+HAVE+T
HE1",,MS$(SS),,"POSITION")
128 C=C3 :: C3=C2 :: C2=C1 :: C1=C :: CA
LL COLOR(C1,12,7,C2,13,15,C3,13,14):: FO
R I=1 TO 5 :: NEXT I
129 CALL PEEK(-31794,E):: IF E<>0 THEN 1
28
130 CALL KEY(0,K,T):: IF T=0 THEN 130 EL
SE CALL CLEAR :: GOTO 47
131 CALL PATTERN(#1,60):: CALL COLOR(#1,
16):: CALL POSITION(#1,Y,X):: CALL SPRIT
E(#23,60,8,Y,X,-1,0)
132 FOR I=0 TO 30 STEP 3 :: CALL SOUND(-
700,110,30,110,30,40000,30,-8,I):: NEXT
I :: CALL DELSPRITE(#23,#1)
133 CALL COLOR(#1,13)
134 CALL SAY("#TRY AGAIN#")
135 GOTO 88
136 RESTORE 138 :: FOR I=1 TO 5 :: READ
MS$(I):: NEXT I
137 RETURN
138 DATA FIRST,SECOND,THIRD,FOURTH,LAST
139 !@P+
140 SUB MOV(GX,GY,T)
141 T=T-1 :: CALL KEY(1,K,E):: IF K<>18
THEN 143
142 GY=GY-16 :: GOTO 146
143 CALL JOYST(1,X,Y):: GX=GX+10*SGN(X)
144 IF GX>248 OR GX<8 THEN GX=GX-10*SGN(
X)
145 GOTO 147
146 CALL SOUND(-10,110,0,-3,0)
147 CALL LOCATE(#1,GY,GX)
148 SUBEND
149 SUB BOG(GY,T,B,M)
150 B=1 :: T=T-1 :: CALL KEY(1,K,E):: IF
 K<>18 THEN SUBEXIT
151 GY=GY-16 :: B=0 :: M=-M
152 IF GY<25 THEN M=0
153 CALL SOUND(-10,110,0,-3,0)
154 SUBEND
```

TORPEDO

FX 702 P

Vous êtes capitaine à bord d'un sous-marin de poche au milieu d'une flottille de pétroliers ennemis; bonjour la marée noire...

Thierry CAMBON

Mode d'emploi :
La flottille en question comporte 10 pétroliers de longueur différente (entre 30 et 60 m) se déplaçant à une vitesse comprise entre 20 et 40 Km/h. Vous êtes en embuscade à une certaine distance d'un point fixe que vous visez (entre 200 et 300 m). Chaque pétrolier se trouve initialement à une certaine distance de ce point (entre 150 et 200 m) et se dirige vers celui-ci. Votre tableau de bord affiche la distance de la torpille au point visé (DT) ainsi que la distance du pétrolier à ce même point (DP). Ces distances décroissent rapidement, surtout la torpille. Il s'agit pour vous de l'envoyer au bon moment par la touche ESPACE. Pour le décompte des points, sachez qu'un pétrolier est partagé en 3 zones : impact proche de la proue (avant) ou de la poupe (arrière), 10 pts. Proche du centre, 100 pts moins la distance du point d'impact au centre du pétrolier. Zone intermédiaire, 25 pts. L'ordinateur de bord indique la zone atteinte par un message expressif, la distance au centre du pétrolier et enfin le score. Vos 10 torpilles tirées et si votre score dépasse 500 pts, à vous les félicitations. Si vous dépassez 800 pts, votre ordinateur devient dingue (et vous aussi!)...

```
LIST
10 WAIT 40:PRT CSR
   5;"↑ TORPEDO ↑
   ":VAC :PRT "REC
   ORD:";SX
15 FOR H=1 TO 10:T
   =0:S=0:X=0:PRT
   "PETROLIER NO";
   H
20 V=100:W=INT (RA
   N#*20)+20:D=INT
   (RAN#*100)+200
   :F=D:B=D*3.6/V
30 E=INT (RAN#*50)
   +150:L=INT (RAN
   #*30)+30
35 PRT "VIT.TORP.=
   ";V;" KM/H","LO
   NG. PETR.=";L;"
   M"
40 PRT "VIT.PETR.=
   ";W;" KM/H":WAI
   T 0
50 IF X=1:S=S+1:F=
   D-S*V/3.6:A=E-(
   B+Y)*W/3.6:IF F
   ≤0;F=0
60 G=E-T*W/3.6:PRT
   "DT=";INT F;CS
   R 12;"DP=";INT
   G:IF F≤0 THEN 9
   5
70 GOTO 80+X*10
80 FOR I=1 TO 3:IF
   KEY=" ";X=1:Y=
   T
85 NEXT I:T=T+1:GO
   TO 50
90 FOR I=1 TO 3:NE
   XT I:T=T+1:GOTO
   50
95 SET F1:WAIT 40
100 IF L/2>ABS A:PR
   T "DANS LE MILL
   E !!":P=P+100-A
   BS A:GOTO 140
110 IF L/4>ABS A:PR
   T "NAVIRE DETRU
   IT !":P=P+25:GO
   TO 140
120 IF L/2≥ABS A:PR
   T "NAVIRE TOUCH
   E":P=P+10:GOTO
   140
130 PRT "TIR RATE",
   "A";ABS A-L/2;"
   M DU PETROLIER
   ":GOTO 150
140 PRT "IMPACT SIT
   UE A",ABS A;" M
   DU CENTRE"
150 SET N:PRT "SCOR
   E:";INT P:NEXT
   H
160 IF P>SX:SAC :ST
   AT INT P:PRT "R
   ECORD BATTU !"
170 IF P≥800:PRT "S
   ENSATIONNEL !!"
   :END
180 IF P≥500:PRT "B
   IEN JOUE !"
190 END
```

TI99/BASIC SIMPLE

Suite de la page 27

```
2650 FOR X=1 TO 4
2660 T(JEU2(X))=1
2670 NEXT X
2680 FOR X=1 TO 4
2690 JEU(X)=JEU2(X)
2700 NEXT X
2710 F1=2
2720 GOSUB 4060
2730 IF M1=0 THEN 3330
2740 FOR X=1 TO 4
2750 T(JEU2(X))=1
2760 NEXT X
2770 REM --JEU DU JOUEUR--
2780 CALL HCHAR(5,3,32,10)
2790 CALL HCHAR(11,3,32,7)
2800 LET$=NOM$&","
2810 LIG=5
2820 COL=3
2830 GOSUB 4010
2840 LET$="DU L        "
2850 LIG=9
2860 COL=3
2870 GOSUB 4010
2880 FF=2
2890 GOSUB 5010
2900 LET$="DES CARRES"
2910 LIG=9
2920 COL=3
2930 GOSUB 4010
2940 GOSUB 5650
2950 F1=1
2960 FOR X=1 TO 4
2970 JEU(X)=JEU1(X)
2980 NEXT X
2990 GOSUB 4060
3000 IF M1=0 THEN 3330
3010 GOTO 1710
3020 REM --JEU A 2 JOUEURS-
3030 F1=2
3040 FF=1
3050 CALL HCHAR(5,3,32,10)
3060 CALL HCHAR(11,3,32,7)
3070 LET$=NM$(FF)&","
3080 LIG=5
3090 COL=3
3100 GOSUB 4010
3110 LET$="DU L        "
3120 LIG=9
3130 COL=3
3140 GOSUB 4010
3150 GOSUB 5010
3160 LET$="DES CARRES"
3170 LIG=9
3180 COL=3
3190 GOSUB 4010
3200 GOSUB 5650
3210 F1=3-FF
3220 FOR X=1 TO 4
3230 IF FF=1 THEN 3260
3240 JEU(X)=JEU1(X)
3250 GOTO 3270
3260 JEU(X)=JEU2(X)
3270 NEXT X
3280 GOSUB 4060
3290 IF M1=0 THEN 3330
3300 FF=3-FF
3310 GOTO 3050
3320 REM -----GAGNE-----
3330 IF NB=2 THEN 3390
3340 IF F1=1 THEN 3370
3350 LET$="J'AI GAGNE* !!"
3360 GOTO 3400
3370 LET$="VOUS AVEZ GAGNE !!"
3380 GOTO 3400
3390 LET$=NM$(FF)&" A GAGNE !!"
3400 LIG=23
3410 COL=4
3420 GOSUB 4010
3430 FOR X=1 TO 21
3440 CALL SOUND(-100,330+20*X,21-X)
3450 NEXT X
3460 LET$="VOULEZ-VOUS REJOUER O/N ?"
3470 LIG=24
3480 COL=4
3490 GOSUB 4010
3500 CALL SOUND(100,440,0)
3510 CALL KEY(0,K,S)
3520 IF S=0 THEN 3510
3530 IF K=78 THEN 3570
3540 IF K<>79 THEN 3510
3550 CALL CLEAR
3560 GOTO 530
3570 END
3580 REM --SOUS-PROGRAMMES--
3590 REM --EFFACER CARRE--
3600 L1=4*(VAL(SEG$(PL$(CARX),1,1)))
3610 C1=12+4*VAL(SEG$(PL$(CARX),2,1))
3620 FOR X1=1 TO 4
3630 CALL HCHAR(L1+X1,C1,135,4)
3640 NEXT X1
3650 CALL HCHAR(L1+1,C1,CARX+96)
3660 CALL HCHAR(L1+4,C1,150)
3670 CALL HCHAR(L1+1,C1+3,149)
3680 CALL HCHAR(L1+4,C1+3,151)
3690 RETURN
3700 REM --EFFACER L--
3710 FOR X1=1 TO 4
3720 L1=4*(VAL(SEG$(PL$(JX(X1)),1,1)))
3730 C1=12+4*(VAL(SEG$(PL$(JX(X1)),2,1))
)
3740 FOR X2=1 TO 4
3750 CALL HCHAR(L1+X2,C1,135,4)
3760 NEXT X2
3770 CALL HCHAR(L1+1,C1,JX(X1)+96)
3780 CALL HCHAR(L1+4,C1,150)
3790 CALL HCHAR(L1+1,C1+3,149)
3800 CALL HCHAR(L1+4,C1+3,151)
3810 NEXT X1
3820 RETURN
3830 REM --DESSIN CARRE--
3840 L1=4*VAL(SEG$(PL$(CARX),1,1))
3850 C1=12+4*VAL(SEG$(PL$(CARX),2,1))
3860 FOR X1=1 TO 4
3870 CALL HCHAR(L1+X1,C1,119,4)
3880 NEXT X1
3890 CALL HCHAR(L1+1,C1,CARX+96)
3900 RETURN
3910 REM --DESSIN L--
3920 FOR X1=1 TO 4
3930 L1=4*VAL(SEG$(PL$(JX(X1)),1,1))
3940 C1=12+4*VAL(SEG$(PL$(JX(X1)),2,1))
3950 FOR X2=1 TO 4
3960 CALL HCHAR(L1+X2,C1,143-16*(2-FF),4
)
3970 NEXT X2
3980 CALL HCHAR(L1+1,C1,96+JX(X1))
3990 NEXT X1
4000 RETURN
4010 REM
4020 FOR X1=1 TO LEN(LET$)
4030 CALL HCHAR(LIG,COL+X1,ASC(SEG$(LET$
,X1,1)))
4040 NEXT X1
4050 RETURN
4060 REM --TEST GAGNE ?--
4070 FOR X1=1 TO 4
4080 T(JEU(X1))=0
4090 NEXT X1
4100 GOSUB 4140
4110 N1=Z
4120 GOSUB 4230
4130 RETURN
4140 REM --POS. INOCCUPEES--
4150 Z=0
4160 FOR X1=1 TO 16
4170 IF T(X1)>0 THEN 4200
4180 Z=Z+1
4190 N(Z)=X1
4200 NEXT X1
4210 RETURN
4220 REM
4230 M1=0
4240 J=4
4250 K=1
4260 GOSUB 4310
4270 J=1
4280 K=4
4290 GOSUB 4310
4300 RETURN
4310 P=0
4320 P=P+1
4330 A(1)=N(P)
4340 X=P
4350 X=X+1
4360 IF X>N1 THEN 4480
4370 IF N(X)-A(1)<>J THEN 4350
4380 A(2)=N(X)
4390 X=X+1
4400 IF X>N1 THEN 4480
4410 IF N(X)-A(2)<>J THEN 4390
4420 A(3)=N(X)
4430 FOR E=1 TO N1
4440 IF ABS(N(E)-A(1))=K THEN 4500
4450 IF ABS(N(E)-A(3))=K THEN 4500
4460 NEXT E
4470 GOTO 4320
4480 IF P<N1-2 THEN 4320
4490 RETURN
4500 A(4)=N(E)
4510 FOR F=1 TO 4
4520 IF A(F)/4<>INT(A(F)/4)THEN 4560
4530 FOR G=1 TO 4
4540 IF A(G)=A(F)+1 THEN 4460
4550 NEXT G
4560 NEXT F
4570 FOR Y=1 TO 4
4580 IF F1=1 THEN 4620
4590 IF A(Y)<>JEU2(Y)THEN 4640
4600 NEXT Y
4610 GOTO 4460
4620 IF A(Y)<>JEU1(Y)THEN 4640
4630 GOTO 4600
4640 FOR Y=1 TO 4
4650 M(M1+Y)=A(Y)
4660 NEXT Y
4670 M1=M1+4
4680 GOTO 4460
4690 REM
4700 Y=0
4710 Z=1
4720 FOR X=1 TO M1/4
4730 IF N(X)<Y THEN 4780
4740 IF N(X)>Y THEN 4760
4750 IF RND>.5 THEN 4780
4760 Y=N(X)
4770 Z=X
4780 NEXT X
4790 RETURN
4800 REM
4810 FOR X1=1 TO 4
4820 T(JEU2(X1))=0
4830 NEXT X1
4840 GOSUB 4140
4850 F1=2
4860 N1=Z
4870 GOSUB 4220
4880 FOR X1=1 TO 16
4890 N(X1)=0
4900 NEXT X1
4910 FOR X=1 TO M1
4920 N(M(X))=N(M(X))+1
4930 NEXT X
4940 FOR X=1 TO 4
4950 N(JEU2(X))=0
4960 NEXT X
4970 M1=64
4980 GOSUB 4690
4990 B3=Z
5000 RETURN
5010 REM ----SAISIE L----
5020 CALL SOUND(150,659,0)
5030 FOR X=1 TO 4
5040 CALL KEY(0,K,S)
5050 CALL HCHAR(11,4,32)
5060 CALL HCHAR(11,4,64)
5070 IF S=0 THEN 5040
5080 IF (K<65)+(K>80)THEN 5040
5090 CALL HCHAR(11,6+X,K)
5100 CALL SOUND(10,880,3)
5110 JJ(X)=K-64
5120 FOR X1=1 TO 40
5130 NEXT X1
5140 NEXT X
5150 FOR X=1 TO 4
5160 FOR Y=2 TO 4
5170 IF JJ(Y)>JJ(Y-1)THEN 5210
5180 ZZ=JJ(Y)
5190 JJ(Y)=JJ(Y-1)
5200 JJ(Y-1)=ZZ
5210 NEXT Y
5220 NEXT X
5230 REM --LEGALITE?----
5240 FOR X=1 TO 4
5250 N(X)=JJ(X)
5260 NEXT X
5270 N1=4
5280 F1=FF
5290 GOSUB 4220
5300 IF M1=4 THEN 5410
5310 LET$="DEPLACEMENT ILLEGAL"
5320 LIG=23
5330 COL=5
5340 GOSUB 4010
5350 CALL SOUND(100,330,5)
5360 FOR I=1 TO 50
5370 NEXT I
5380 CALL HCHAR(23,5,32,20)
5390 CALL HCHAR(11,7,32,4)
5400 GOTO 5010
5410 FOR X=1 TO 4
5420 IF (FF=2)*(T(M(X))>1)THEN 5310
5430 IF (FF=1)*((T(M(X))=1)+(T(M(X))=3)
THEN 5310
5440 NEXT X
5450 FOR X=1 TO 4
5460 IF FF=1 THEN 5500
5470 T(JEU2(X))=0
5480 JX(X)=JEU2(X)
5490 GOTO 5520
5500 T(JEU1(X))=0
5510 JX(X)=JEU1(X)
5520 NEXT X
5530 GOSUB 3700
5540 FOR X=1 TO 4
5550 T(M(X))=3-FF
5560 IF FF=1 THEN 5600
5570 JEU2(X)=M(X)
5580 JX(X)=JEU2(X)
5590 GOTO 5620
5600 JEU1(X)=M(X)
5610 JX(X)=JEU1(X)
5620 NEXT X
5630 GOSUB 3910
5640 RETURN
5650 REM --SAISIE CARRES--
5660 T(CAR(1))=0
5670 T(CAR(2))=0
5680 FOR X=1 TO 2
5690 CARX=CAR(X)
5700 GOSUB 3590
5710 NEXT X
5720 CALL HCHAR(11,4,32,8)
5730 CAR(1)=0
5740 CAR(2)=0
5750 CALL SOUND(150,659,0)
5760 FOR X=1 TO 2
5770 CALL KEY(0,K,S)
5780 CALL HCHAR(11,4,32)
5790 CALL HCHAR(11,4,64)
5800 IF S=0 THEN 5770
5810 IF (K<65)+(K>80)THEN 5770
5820 CAR(X)=K-64
5830 CALL HCHAR(11,4+2*X,K)
5840 CALL SOUND(10,880,3)
5850 IF CAR(1)<>CAR(2)THEN 5960
5860 LET$="DEPLACEMENT ILLEGAL"
5870 LIG=23
5880 COL=5
5890 GOSUB 4010
5900 CALL SOUND(100,330,5)
5910 FOR I=1 TO 50
5920 NEXT I
5930 CALL HCHAR(23,5,32,20)
5940 CALL HCHAR(11,4+2*X,32)
5950 GOTO 5770
5960 IF T(CAR(X))>0 THEN 5860
5970 T(CAR(X))=3
5980 CARX=CAR(X)
5990 GOSUB 3830
6000 NEXT X
6010 RETURN
```

MEURTRE AU MANOIR

VIC 20

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

Patrick DEBAUMARCHE

suite du N°98

```
542 E=J
543 E=E+1:IFE>NTHENE=1
544 IFJ%(E)=0THEN543
545 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■JOUEUR'"E:
PRINTTAB(8)PR$(E)
546 GOSUB950:POKE36879,8:PRINT"■":
RETURN
549 REM LES ERREURS
550 FORI=255TO128STEP-1:POKE36876,
I:NEXT:POKE36876,0
552 PRINT"■■■■■■■■PAS DE PORTE!!"
554 GOSUB950:GOTO132
570 PRINT"■■■■■■VOUS N'AVEZ PAS DE
    PASSE-PARTOUT!!"
571 POKE36874,128:FORI=1TO1000:NEX
TI:POKE36874,0
572 GOTO132
599 REM GENRE DES NOMS
600 PRINT"-LE CADAVRE ....."
601 M$=LEFT$(P$(V),2):S=LEN(P$(V))
-2
602 IFM$="LE"THENPRINT" DU";
604 IFM$="L'"THENPRINT" DE L'";
606 IFM$="LA"THENPRINT" DE LA";
607 IFM$="MR"THENPRINT" DE MR";
608 V$=LEFT$(MID$(P$(V),3),S)
610 PRINTV$
612 RETURN
629 REM MUSIQUE
630 RESTORE FORI=1TO6 READAA:POKE3
6876,AA:POKE36875,AA:FORX=1TO100:N
EXT
632 IFAA=235THENFORX=1TO150:NEXT
634 NEXT:POKE36876,0:POKE36875,0
636 RETURN
640 POKE36875,200:FORI=1TO100:NEXT
:POKE36875,0
642 RETURN
670 FORI=1TO1000:NEXTI:RETURN
799 REM REZ DE CHAUSSEE
800 PRINT"■   REZ DE CHAUSSEE"
801 PRINT" ┌──┬──┬──┬──┐":P
RINT" │  ▌  │  ▌  │  │"
802 PRINT" │  └──┴──┴──┴──┘":P
RINT" │  │  │  │  │  │"
804 PRINT" └─┘  │  │  │  │":P
RINT" │  │  │  │  │  │"
806 PRINT" │  └──┘  │  │  │":P
RINT" │  │  │  ▌  │  │"
808 PRINT" │  │  │  │  │  │":P
RINT" │  │  │  │  │  │"
810 PRINT" │  └──┴──┴──┴──┴─┘":P
RINT" │  │  │  │  │  │"
812 PRINT" │  │  │  │  │  │":P
RINT" │  │  │  │  │  │"
814 PRINT" └──┴──┴──┴──┴──┘"
816 POKEU%(J%(J)),81:POKEU%(J%(J))
+33792,4
817 FORI=1TON:IFJ%(I)>13ORJ%(I)=00
RI=JTHENNEXT:RETURN
818 IFI=NTHENI%(N)=I%(J)
819 IFPEEK(U%(J%(I)))=81ANDI<>JTHE
NPOKEU%(J%(I))+I%(I),81:GOTO821
820 POKEU%(J%(I)),81
821 NEXT:RETURN
829 REM ETAGE 1
830 PRINT"■       1ER ETAGE"
832 PRINT" ┌──┬──┬──┬──┐":P
RINT" │  │  │  │  │"
834 PRINT" │  │  │  ┌─┐  │":P
RINT" │  ┌─┐  │  └─┘  │"
836 PRINT" │  │  │  │  │  │":P
RINT" │  ▌  │  │  │  │"
838 PRINT" └──▬──┘  │  │  │":P
RINT" │  │  │  │  │"
840 PRINT" │  │  │  └──▬──┘":P
RINT" │  │  │  │"
842 PRINT" │  ──┴──▬──┘  │":P
RINT" │  │  │  │"
844 PRINT" │  │  │  │  │":P
RINT" │  │  │  │"
846 PRINT" └──┴──┴──┴──┴──┘"
848 POKEU%(J%(J)),81:POKEU%(J%(J))
+33792,4
849 FORI=1TON:IFJ%(I)<14ORJ%(I)=00
RI=JTHENNEXT:RETURN
850 IFI=NTHENI%(N)=I%(J)
851 IFPEEK(U%(J%(I)))=81ANDI<>JTHE
NPOKEU%(J%(I))+I%(I),81:GOTO853
852 POKEU%(J%(I)),81
853 NEXT:RETURN
859 REM DEPLACEMENT JOUEUR SUR LE
PLAN
860 POKEU%(J%(J)),32:FORT=1TO500:N
EXTT:LL=ABS(S%(K,J%(J))):I=1
862 IFPEEK(U%(LL))=81THEN864
863 POKEU%(LL),81:POKEU%(LL)+33792
,4:RETURN
864 I=1
866 IFPEEK(U%(LL)+I%(I))=81THENI=I
+1:GOTO866
868 POKEU%(LL)+I%(I),81:POKEU%(LL)
+I%(I)+33792,4:RETURN
899 REM DEBUT DE JEU
900 PRINT"■■■■■VOTRE PRENOM,SVP":I
NPUTPR$(J)
905 PRINT"■■■■■ENTREZ UN CODE SECR
ET"
910 PRINT"QUI EVITERA A CERTAINSJO
UEURS DE TRICHER."
915 INPUT"■■";J$(J)
920 PRINT"■■■■■MERCI."
925 FORI=1TO2000:NEXT:RETURN
949 REM ATTENTE TOUCHE F1
950 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■
```

RITON LE MINEUR

HECTOR

Non ! Je ne sortirai pas de cette fichue mine sans mes 25 pépites, na !...

Patrick CHERVET

suite du N° 98

```
 1770 ifJ=4andpoint(X,Y-9)=3andY=18thentone100,100:g
oto1610
 1780 ifJ=4andpoint(X,Y-9)=3thenforI=Y-8toY-49step-1
:plot210,I+5,15,5,0:outputchr$(192),X,I+9,0:plot210,
1,15,5,3:outputchr$(192),X,I+8,1:next:outputchr$(192
),X,I+9,0:Y=I+10:outputchr$(192),X,Y,1:goto1610
 1790 goto1610
 1800 '*PRISE DE L'EAU*
 1810 ifCS>=200andTE<=1100thengoto1820:elseifEA=0the
noutputchr$(192),X,Y,1:sound1,28:forI=1to50:pause.1:
EA=EA+1:gosub1990:next:sound0,4096:goto1610:elsegoto
1610
 1820 forP=1to3:restore1840:forI=1to 28:read N:toneN
,300:next:next:forI=30 to 60:outputA$,I-1,100,0:outp
utint(TE/10),I+49,100,0:tone100,100:outputA$,I,100,1
:outputint(TE/10),I+50,100,3:tone100,100:next:SC=int
(SC+TE/10)
 1830 gosub1990:goto1400
 1840 data131,131,124,131,148,110,110,97,80,80,80,71
,80,80,85,97,80,85,97,110,110,97,80,85,97,110,97,110

 1850 '*PERDU AU 2eme TABLEAU*
 1860 gosub2260:gosub2240:forI=20to200:output"*",I,2
00,2:output"*",I,20,2:next:forI=20to200:output"*",20
,I,2:output"*",200,I,2:next:screen30,180,160,150:pri
nt:print"BRAVO!!!":print:print"VOUS AVEZ ACCOMPLI VO
TRE":print
 1870 print"MISSION AVEC SUCCES.":print:print"VOTRE
SCORE EST ACCEPTABLE":print:print"AVEC";CS+KK;"POINT
S...":print:print"VOULEZ VOUS REJOUER"
 1880 A$=instr$(1):ifA$="o"orA$="O"thenrun:elsecls:o
utput"AU REVOIR",70,120,1:pause1:plot0,230,240,230,0
:end
 1890 ifEA=0thensound3,62:pause.1:sound0,4096:return
:elseforTI=X-1toX-19step-1:plotTI+1,Y-2,0:plotTI,Y-2
,1:ifpoint(TI,Y-4)=3thenFU=1:goto1910:elseifpoint(TI
,Y-4)=2andY=59thenUF=1:goto1910
 1900 ifpoint(TI,Y-4)=2thenUU=1:goto1910
 1910 next
 1920 plotTI,Y-2,2,1,0:EA=EA-5:gosub1990:ifFU=1theng
osub1980:return:elseifUF=1thengosub2050:return:elsei
fUU=1thengosub2090:return
 1930 return
 1940 forTI=X-8toX-20step-1:output"-",TI+1,Y,0:tone2
0,20:output"-",TI,Y,1:next:output"-",TI+1,Y,0:return

 1950 '*COORDONNEES DE LA FLAMME*
 1960 FLA=int(rnd(1,5)):gosub2060:restore1970:forI=1
toFLA:readYF:next:YF=YF+8:XF=int(rnd(4,18))*10:ifXF=
XorYF+1=Ythengoto1960:elseoutputchr$(193),XF,YF,3:re
turn
 1970 data50,90,130,170
 1980 sound6,456:pause.1:sound0,4096:outputchr$(193)
,XF,YF,0:CS=CS+10:gosub1990:gosub1960:FU=0:return
 1990 plot40,224,30,10,0:plot115,224,20,10,0:outputC
S,40,224,2:outputEA,115,224,2:SC=SC+CS:return
 2000 plot175,224,40,10,0:outputTE,180,224,2:return
 2010 ifX<40thenX=40:outputchr$(192),X,Y,1:return:el
sereturn
 2020 '*MOUVEMENTS DES ENNEMIS*
 2030 outputchr$(194),XX,YY,0:XX=XX+5:ifXX>200thenXX
=30
 2040 outputchr$(194),XX,YY,2:ifX=XX+12andX=XX-4th
engoto1860:elsereturn
 2050 sound1,28:pause.1:sound0,4096:outputchr$(194),
XX,YY,0:CS=CS+1:gosub1990:XX=30:UF=0:return
 2060 ifFLA=5thenFLA=4:return:elsereturn
 2070 LX=A(H):outputchr$(A),LX,LY,0:LX=LX+5:ifLX>200
thenLX=20
 2080 outputchr$(A),LX,LY,2:A(H)=LX:ifX=LX-4andX=LX
+12thengoto1860:elsereturn
 2090 sound1,28:pause.1:A(H)=LX:sound0,4096:outputch
r$(A),LX,LY,0:CS=CS+1:gosub1990:LX=30:UU=0:A(H)=30:r
eturn
 2100 '* REGLES DU JEU *
 2110 cls:print:print"Vous etes henri le mineur.":pr
int:print"Vous travaillez dans une":print:print"mine
 abandonnee mais occupee":print:print"par d'etranges
 creatures...":gosub2220:cls
 2120 print:print"Votre travail se deroule en":print
"deux etapes.":print"Au premier tableau,vous":print"
devrez ramasser l'or aux":print"differents etages.":
print"en evitant de manquer"
 2130 print"d'oxygene,de tomber dans":print"l'eau et
 de se faire":print"manger par les monstres":gosub22
20:cls
 2140 print:print"Pour monter aux differents":print:
print"etages vous devez vous placer":print:print"dev
ant l'echelle.":print:print"Pour ramasser l'or":prin
t:print"vous devez passer dessus":gosub2220:cls
 2150 print:print"Pour acceder au second ":print:pri
nt"tableau,vous devez avoir":print:print"un score su
perieur a 800":print:print"apres cela vous vous":pri
nt:print"transformez en pompier":gosub2220:cls
 2160 print:print"le but de votre mission":print:pri
nt"est d'eteindre les flammes":print:print"dans les
couloirs de la":print:print"mine.":gosub2220:cls
 2170 print:print"pour prendre de l'eau":print:print
"vous devez etre a sec,":print:print"etre a cote du
robinet,appuyer":print:print"sur fire et incliner la
":print:print"manette a gauche"
 2180 gosub2220:cls:print:print"pour monter les etag
es":print:print"vous devez vous placer sur":print:pr
int"le monte-charge":print:print"-tirer la manette p
our monter":print:print"-pousser la manette pour":pr
int:print"descendre"
 2190 gosub2220:cls:print:print"pour eloigner les ro
bots":print:print"vous tirez dessus et ils s'en":pri
nt:print"vont.mais vous perdez ":print:print"5 litre
s d'eau":print:print"faites attention au temps":gosu
b2220:cls
 2200 print:print"pour eteindre les flammes":print:p
rint"tirez dessus":print:print"pour un temps superie
ur":print:print"a 1100 la partie s'arrete":output"-=
* BONNE CHANCE *=-",60,90,1
 2210 gosub2220:cls:return
 2220 output"appuyer sur fire",60,50,2:pause.1:tone1
09,100
 2230 iffire(0)=1thengoto2230:elsereturn
 2240 restore2250:forI=1to3:readSW:toneSW,200:next:r
eturn
 2250 data168,175,190
 2260 plot0,230,240,230,0:return
```

ORIC JACK

ORIC/ATMOS

Où la difficulté de monter au 7ème ciel,n'a d'égale que la facilité de retomber bien bas.

Silvere BARRAI

```
 10 REM PARAMETRE D'ENTREE
 20 PAPER0:INK2:CLS:POKE#26A,10:DI
MN(20):PING
 30 PRINT:PRINTCHR$(4)+CHR$(27);"J
       JUMPING JACK":PRINTCHR$(4):
PRINT:PRINT
 40 PRINT"Vous etes Jack et vous d
evez escala-"
 50 PRINT"der 5 etages le plus rap
idement pos-"
 60 PRINT"sible. Mais prenez garde
, les plan-"
 70 PRINT"chers se defilent et vou
s risquez de"
 80 PRINT"retomber a l'etage infer
ieur...":PRINT
 90 PRINT"Votre seul salut est de
vous enfuire"
 100 PRINT"par les trous des plafo
nds....":PRINT
 110 PRINT"Vous pouvez vous deplac
er a gauche"
 120 PRINT"ou a droite avec les fl
eches corres-"
 130 PRINT"pondantes et vous pouve
z sauter avec"
 140 PRINT"les deux fleches vertic
ales !!":PRINT
 150 PRINT"Attention ! votre parti
e est minutee.":PRINT
 160 PRINT"Chaque etage vous perme
t de gagner"
 170 PRINT"de plus en plus de poin
ts!!":PRINT
 180 PRINTCHR$(27);"L BONNE CHANCE
 JACK !!":GETA$
 190 DOKE#FB,DEEK(#276):DOKE#FD,DE
EK(#277)
 200 FORN=46376TO46383:READX:POKEN
,X:NEXTN
 210 FORN=46592TO46599:READX:POKEN
,X:NEXTN
 215 FORN=46384TO46391:READX:POKEN
,X:NEXTN
 220 DATA0,0,63,63,63,63,0,0,7,15,
29,63,27,28,15,7,32,56,28,60,46,28
,56,48
 1000 REM TABLEAU INITIAL
 1010 CLS:V=0:SC=0:PLOT18,0,"@&SCO
RE :"
 1020 PLOT1,23,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
 1030 PLOT1,19,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":M=150
 1040 PLOT1,15,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":PLOT1,0," @&
TEMPS:"
 1050 PLOT1,11,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":S=1:I=23:J=1
9
 1060 PLOT1,7,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":X=INT(RND(1)*
10)*3+4
 1070 PLOT1,3,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":Y=26:K=5010:L
=5310
 1080 GETA$:PLOTX,Y,"@&":GETA$:DOK
E#276,X:T=0:T$="000"
 1100 REM BOUCLE DE JEUX
 1120 IFT>MANDT(400THEN4000
 1125 IF Y=26THENSC=SC-5:MUSIC1,1,
5,5:GOTO1195
 1130 IF Y=22THENSC=SC+1:MUSIC1,2,
5,5
 1140 IF Y=18THENSC=SC+2:MUSIC1,3,
5,5
 1150 IF Y=14THENSC=SC+4:MUSIC1,4,
5,5
 1160 IF Y=10THENSC=SC+6:MUSIC1,5,
5,5
 1170 IF Y=6THENSC=SC+8:MUSIC1,6,5
,5
 1180 IF Y=2ANDV=0THEN2000
 1190 IFSCRN(X,Y+1)<>37THEN1600
 1195 A$=KEY$:IFA$<>""THEN1300
 1200 S=-S:T=INT(-0.01*DEEK(#276)+
655.35):T$=STR$(T):PLOT10,0,T$
 1203 SC$=STR$(SC):PLOT27,0,SC$
 1205 IFS<0THENGOTOK
 1206 GOTOL
 1300 IFA$=CHR$(8)THEN1700
 1310 IFA$=CHR$(9)THEN1900
 1320 IFA$<>CHR$(10)ANDA$<>CHR$(11
)THEN1200
 1325 IFV=5THEN1200
 1330 PLOTX,Y-1,"@&":PLOTX,Y," ":
PLOTX,Y-2,"@&":PLOTX,Y-1," ":PING
 1340 IFSCRN(X,Y-3)=37THENPING:PLO
TX,Y-2," ":PLOTX,Y,"@&":GOTO1200
 1350 PLOTX,Y-3,"@&":PLOTX,Y-2,"
":PLOTX,Y-4,"@&":PLOTX,Y-3," ":Y=
Y-4
 1355 IFY=22THENI=23:J=19:GOTO1200
 1360 I=J:J=J-4:IFJ<2THEN2000ELSEG
OTO1200
 1400 IFX-2<0THEN1200
 1410 PLOTX,Y," ":X=X-2:PLOTX,Y,"
@&":GOTO1200
 1500 IFX+2>38THEN1200
 1510 PLOTX,Y," ":X=X+2:PLOTX,Y,"
@&":GOTO1200
 1600 PLOTX,Y+1,"@&":PLOTX,Y," ":
SHOOT:PLOTX,Y+2,"@&":PLOTX,Y+1,"
":V=0
 1610 PLOTX,Y+3,"@&":PLOTX,Y+2,"
":PLOTX,Y+4,"@&":PLOTX,Y+3," ":Y=
Y+4
 1630 IFY=26THENI=23:J=19:GOTO1200
 1640 J=I:I=I+4:GOTO1200
 1700 IFX-4<1THEN1200
 1800 PLOTX-1,Y-1,"@&":PLOTX,Y,"
":PLOTX-2,Y-1,"@&":PLOTX-1,Y-1,"
"
 1810 PLOTX-3,Y-1,"@&":PLOTX-2,Y-1
," ":PLOTX-4,Y,"@&":PLOTX-3,Y-1,"
 ":X=X-4
 1820 GOTO1200
 1900 IFX+4>38THEN1200
 1910 PLOTX+1,Y-1,"@&":PLOTX,Y,"
":PLOTX+2,Y-1,"@&":PLOTX+1,Y-1,"
"
 1920 PLOTX+3,Y-1,"@&":PLOTX+2,Y-1
," ":PLOTX+4,Y,"@&":PLOTX+3,Y-1,"
 ":X=X+4
 1930 GOTO1200
 2000 REM BONUS OBTENU
 2010 PLOT14,0,12:PLOT15,0,"BONUS
!!!   @&! @&!"
 2020 N(1)=1:N(2)=3:N(3)=5:N(4)=5:
N(5)=5:N(6)=8:N(7)=6:N(8)=5:N(9)=3
:N(10)=1
 2030 N(11)=1:N(12)=5:N(13)=8:N(14
)=8:N(15)=8:N(16)=6:N(17)=5:N(18)=
3:N(19)=1
 2040 FORX=1TO19:MUSIC1,5,N(X),9:W
AIT30:MUSIC1,5,N(X),0:NEXTX:WAIT30
0:CLS:X=4
 2050 FORY=1TO26
 2060 P=INT(-0.44*Y+12.45):MUSIC1,
4,P,9
 2070 PLOTX,Y-1," ":PLOTX,Y,"@&":
WAIT50
 2080 IFY=5THENPLOT7,5,"BONUS = +1
000 POINTS !!"
 2090 IFY=15THENPLOT7,15,"ATMOS RA
JOUTE 1 mn !!"
 2100 IFY=21THENPLOT6,21,12:PLOT7,
21,"ATTENTION !!"
 2110 NEXTY:CLS
 2120 MUSIC1,4,P,0:PLOT18,0,"@&SCO
RE:"
 2130 PLOT1,23,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
 2140 PLOT1,19,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
 2150 PLOT1,15,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
 2160 PLOT1,11,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
 2170 PLOT1,7,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
 2180 PLOT1,3,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
 2190 PLOT1,0," @&TEMPS:":SC=SC+10
00:V=0:S=1:I=23:J=19:X=INT(RND(1)*
10)*3+4
 2200 Y=26:K=5010:L=5310:M=150-T+6
0:GOTO1080
 4000 REM PARTIE TERMINEE
 4010 N(1)=3:N(2)=3:N(3)=3:N(4)=6:
N(5)=5:N(6)=5:N(7)=3:N(8)=3:N(9)=1
:N(10)=3
 4020 PLOT14,0,12:PLOT15,0,"PARTIE
 TERMINEE !!":PING
 4030 FORX=1TO10:MUSIC1,3,N(X),9:W
AIT60:MUSIC1,3,N(X),0:NEXT:WAIT20
 4040 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
 4045 PRINT:PRINT"Votre score est
de ";SC
 4050 PRINT"Voulez-vous rejouer ?(
O/N)"
 4060 REPEAT:GETA$:UNTILA$="O"ORA$
="N"
 4070 IFA$="O"THEN1000ELSECLS:NEW
 5000 REM 1er SOUS-PROGRAMME
 5010 IFRND(1)*10<5THEN5150
 5020 GOTO5030+INT(RND(1)*10)*10
 5030 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5040:GOTO11
20
 5040 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5050:GOTO11
20
 5050 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5060:GOTO11
20
 5060 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5070:GOTO11
20
 5070 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5080:GOTO11
20
 5080 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5090:GOTO11
20
 5090 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5100:GOTO11
20
 5100 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5110:GOTO11
20
 5110 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5120:GOTO11
20
 5120 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5130:GOTO11
20
 5130 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5140:GOTO11
20
 5140 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5010:GOTO11
20
 5150 GOTO5160+INT(RND(1)*10)*10
 5160 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5170:GOTO11
20
 5170 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5180:GOTO11
20
 5180 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5190:GOTO11
20
 5190 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5200:GOTO11
20
 5200 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5210:GOTO11
20
 5210 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5220:GOTO11
20
 5220 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5230:GOTO11
20
 5230 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5240:GOTO11
20
 5240 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5250:GOTO11
20
 5250 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5260:GOTO11
20
 5260 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5270:GOTO11
20
 5270 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5280:GOTO11
20
 5280 PLOT1,I,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":K=5010:GOTO11
20
 5300 REM 2em SOUS-PROGRAMME
 5310 IFRND(1)*10<5THEN5450
 5320 GOTO5330+INT(RND(1)*10)*10
 5330 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5340:GOTO11
20
 5340 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5350:GOTO11
20
 5350 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5360:GOTO11
20
 5360 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5370:GOTO11
20
 5370 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5380:GOTO11
20
 5380 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5390:GOTO11
20
 5390 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5400:GOTO11
20
 5400 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5410:GOTO11
20
 5410 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5420:GOTO11
20
 5420 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5430:GOTO11
20
 5430 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5440:GOTO11
20
 5440 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5310:GOTO11
20
 5450 GOTO5460+INT(RND(1)*10)*10
 5460 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5470:GOTO11
20
 5470 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5480:GOTO11
20
 5480 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5490:GOTO11
20
 5490 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5500:GOTO11
20
 5500 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5510:GOTO11
20
 5510 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5520:GOTO11
20
 5520 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5530:GOTO11
20
 5530 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5540:GOTO11
20
 5540 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5550:GOTO11
20
 5550 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5560:GOTO11
20
 5560 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5570:GOTO11
20
 5570 PLOT1,J,"%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%":L=5310:GOTO11
20
```

NOCTURNES

EXELVISION-EXL 100

Missions aériennes et spatiales dignes d'un EXEL pilote.

Claude GOURDIN

suite du N°98

```
2650 LA$="0D9816C301EDE72CB8B4CBECBD7D8BAA6F33A2DD41AA
F6BDB46407AFDAE3"
2660 SE$="CEAA1EAA6AB7BE4A7CB86ADC6D37C9E04BE87411B508
C044302FE"
2670 LASE$=LA$&SE$
2680 CLS "BbB":C1(1)=0:C1(2)=0:C1(3)=0:C1(4)=0:C1(5)=0
:C1(6)=0:C1(7)=0:C1(8)=0
2690 C=0:D=0:CALL COLOR("0Mb")
2700 !******* DESSIN ECRAN *********
2710 FOR N=1 TO 2:FOR I=1 TO 7:LOCATE (N,I):PRINT CHR$
(12):NEXT I:NEXT N
2720 FOR N=3 TO 4:FOR I=1 TO 6:LOCATE (N,I):PRINT CHR$
(12):NEXT I:NEXT N
2730 FOR I=1 TO 5:LOCATE (5,I):PRINT CHR$(12):NEXT I
2740 FOR I=1 TO 4:LOCATE (6,I):PRINT CHR$(12):NEXT I
2750 FOR I=1 TO 2:LOCATE (7,I):PRINT CHR$(12):NEXT I:L
OCATE (8,1):PRINT CHR$(12)
2760 !******PROGRESSION DIFFICULTE ******
2770 RANDOMIZE:P=3+INTRND(14)
2780 IF SC<=10 THEN 2850
2790 IF SC>=25 AND SC<=30 THEN 2860
2800 IF SC>=40 AND SC<=45 THEN 2870
2810 IF SC>=55 AND SC<=60 THEN 2880
2820 IF SC>=70 AND SC<=75 THEN 2890
2830 IF SC>=85 AND SC<=90 THEN 2900
2840 IF SC>=100 AND SC<=105 THEN 2910
2850 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(13):GOTO 2920
2860 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(18):GOTO 2920
2870 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(23):GOTO 2920
2880 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(28):GOTO 2920
2890 RANDOMIZE:Q=3+INTRND(33):GOTO 2920
2900 RANDOMIZE:Q=13+INTRND(23):GOTO 2920
2910 RANDOMIZE:Q=20+INTRND(16):GOTO 2920
2920 IF P<10 THEN Q=10+INTRND(6)
2930 IF C1(11)=1 THEN P=10:Q=6:GOTO 5380
2940 LOCATE (P,Q):CALL COLOR("1Yb"):PRINT LUN$:LOCATE
(P+1,Q):PRINT LUNE$
2950 !*********INDICATION DES SCORES*****
2960 CALL COLOR("0WR")
2970 LOCATE (22,29):PRINT "OPER:";SC
2980 X=8:Y=1
2990 !*****LOCALISATION ET DEPART MISSILE
3000 RANDOMIZE:W=INTRND(20):IF W<8 THEN W=0
3010 RANDOMIZE:IF W=0 THEN Z=8+INTRND(31)
3020 RANDOMIZE:IF W>14 THEN W=20:Z=INTRND(39)
3030 IF W<>0 AND W<>20 THEN Z=39
3040 RANDOMIZE:S=INT(RND*W+10)
3050 S=S-1:C1(12)=C1(12)+1
3060 IF D>0 THEN 3080
3070 PAUSE 2:GOSUB 3930
3080 IF (Y=Q-2 OR Y=Q-1 OR Y=Q)AND (X=P OR X=P-1)THEN
GOSUB 3520
3090 !******* SPOUTNIK - CORPS DU JEU ***
3100 CALL SPEECH("A"):CALL COLOR("0WR"):LOCATE (22,20):
PRINT "H.EN:":G
3110 CALL SPEECH("L,"&TIC$):CALL SPEECH("L,"&TIC$)
3120 CALL COLOR("1Gb"):LOCATE (X+1,Y+1):PRINT SPIK$
3130 CALL SPEECH("A")
3140 !***** INDICATEUR DE REVOLUTION ****
3150 IF (X+1=P-1)AND (Y+1=Q)THEN C1(1)=1
3160 IF (X+1=P-1)AND (Y+1=Q+1)THEN C1(2)=1
3170 IF (X+1=P)AND (Y+1=Q+2)THEN C1(3)=1
3180 IF (X+1=P+1)AND (Y+1=Q+2)THEN C1(4)=1
3190 IF (X+1=P+2)AND (Y+1=Q+1)THEN C1(5)=1
3200 IF (X+1=P+2)AND (Y+1=Q)THEN C1(6)=1
3210 IF (X+1=P+1)AND (Y+1=Q-2)THEN C1(7)=1
3220 IF (X+1=P)AND (Y+1=Q-2)THEN C1(8)=1
3230 C=C1(1)+C1(2)+C1(3)+C1(4)+C1(5)+C1(6)+C1(7)+C1(8)
3240 IF C<>0 AND X+1=7 AND Y+1=4 THEN GOTO 4100
3250 IF C<>0 AND X+1=8 AND Y+1=4 THEN GOTO 4100
3260 IF C<>0 AND X+1=9 AND Y+1=4 THEN GOTO 4100
3270 IF C<>0 AND X+1=9 AND Y+1=1 THEN GOTO 4100
3280 IF C<>0 AND X+1=10 AND Y+1=2 THEN GOTO 4100
3290 IF C<>0 AND X+1=10 AND Y+1=3 THEN GOTO 4100
3300 IF C1(11)=1 THEN D=1:GOTO 3330
3310 C1(14)=D:IF D=0 THEN K$=KEY$:D=D+1
3320 CALL KEY1(D1,D2)
3330 IF D1<132 THEN GOSUB 3550 ELSE D1=CC(8):GOSUB 3550
3340 IF S<=0 THEN CALL SPEECH("L,"&PHAS$)
3350 IF C1(11)=1 AND C1(12)=6 OR C1(12)=9 OR C1(12)=13
THEN 5400
3360 IF S>=0 THEN 3050
3370 !********* MISSILE ENNEMI *********
3380 IF (W=P-1 OR W=P)AND (Z=Q-1 OR Z=Q)THEN GOTO 3490
3390 CALL COLOR("1RbF"):LOCATE (W+1,Z+1):PRINT CHR$(31)
3400 IF W=X AND Z=Y+1 THEN GOTO 4300
3410 IF W+1=X+1 AND Z+1=Y+1 THEN GOTO 4300
3420 IF (Y=Q-2 OR Y=Q-1 OR Y=Q)AND (X=P OR X=P-1)THEN
GOSUB 3520
3430 GOTO 3100
3440 !****4e DIMENSION EST *********
3450 X=X-3+(INTRND(6)):Y=Y+2+(INTRND(6)):GOSUB 3720:G=
C1(13):GOTO 3400
3460 !****4e DIMENSION OUEST *********
3470 X=X-3+(INTRND(6)):Y=Y-2-(INTRND(6)):GOSUB 3720:G=
C1(13):GOTO 3400
3480 !**** MISSILE EVITE SATELLITE
3490 W=W-2+INTRND(4):Z=Z+2-INTRND(4)
3500 GOTO 3380
3510 !****** SPOUTNIK EVITE LE SATELLITE
3520 X=X+2:Y=Y+1
3530 RETURN
3540 !*** DEPLACEMENTS *********
3550 IF D1=53 THEN D=0:CALL DIR(D1,2):CC(8)=D1:GOTO 3
310
3560 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (X+1,Y+1):PRINT "  ":CALL
DIR(D1,2)
3570 IF G=0 THEN 3630
3580 IF D1=35 AND D2<>1 THEN CALL SPEECH("L,"&CA$):D1=5
3:CALL DIR(D1,2): ELSE 36
3590 G=G-1:C1(13)=G:IF C1(14)<>0 THEN 3450 ELSE D=0:GOT
O 3450
3600 IF D1=42 AND D2<>1 THEN CALL SPEECH("L,"&CA$):D1=5
3:CALL DIR(D1,2): ELSE 36
3610 G=G-1:C1(13)=G:IF C1(14)<>0 THEN 3470 ELSE D=0:GOT
O 3470
3620 IF D1=48 AND S<0 THEN GOSUB 4380 ELSE IF C1(14)=0
THEN CC(8)=53
3630 IF D1=128 OR D1=50 THEN X=X-D:CC(8)=D1
3640 IF D1=79 OR D1=51 THEN X=X-D:Y=Y+D:CC(8)=D1
3650 IF D1=129 OR D1=54 THEN Y=Y+D:CC(8)=D1
3660 IF D1=72 OR D1=57 THEN X=X+D:Y=Y+D:CC(8)=D1
3670 IF D1=130 OR D1=56 THEN X=X+D:CC(8)=D1
3680 IF D1=60 OR D1=55 THEN X=X+D:Y=Y-D:CC(8)=D1
3690 IF D1=131 OR D1=52 THEN Y=Y-D:CC(8)=D1
3700 IF D1=84 OR D1=49 THEN X=X-D:Y=Y-D:CC(8)=D1
3710 IF G=0 THEN 3760
3720 IF X<0 THEN X=20:G=G-1
3730 IF X>20 THEN X=0:G=G-1
3740 IF Y<0 THEN Y=38:G=G-1
3750 IF Y>38 THEN Y=0:G=G-1
3760 IF X>20 THEN X=20
3770 IF X<0 THEN X=0
3780 IF Y>38 THEN Y=38
3790 IF Y<0 THEN Y=0
3800 IF (X=0 OR X=1)AND Y<7 THEN Y=7
3810 IF (X=2 OR X=3)AND Y<6 THEN Y=6
3820 IF X=4 AND Y<5 THEN Y=5
3830 IF X=5 AND Y<4 THEN Y=4
3840 IF X=6 AND Y<2 THEN Y=2
3850 IF X=7 AND Y<1 THEN Y=1
3860 IF S>0 THEN 3910
3870 IF D=0 THEN RETURN
3880 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (W+1,Z+1):PRINT " "
3890 W=W-SGN(W-X)
3900 Z=Z-SGN(Z-Y)
3910 RETURN
3920 !*****DEPART SPOUTNIK********
3930 CALL COLOR("1Gb")
3940 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(33):PAUSE .4
3950 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(34):PAUSE .4
3960 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(35):PAUSE .3
3970 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(36):PAUSE .3
3980 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(37):PAUSE .2
3990 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(38):PAUSE .2
4000 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(39):PAUSE .2
4010 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(40):PAUSE .2
4020 LOCATE (X,Y+1):PRINT " "
4030 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(41)&CHR$(42):PAUSE .1
4040 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(43)&CHR$(44):PAUSE .1
4050 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(45)&CHR$(46):PAUSE .1
4060 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(47)&CHR$(48):PAUSE .1
4070 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT CHR$(49)&CHR$(50)
4080 RETURN
4090 !***** RETOUR BASE AUTOMATIQUE ****
4100 IF C<>8 THEN CALL SPEECH("A"):CALL SPEECH("R,"&C$(
3)):GOSUB 5290:GOTO 3300
4110 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (X+1,Y+1):PRINT "  "
4120 CALL COLOR("1Gb"):LOCATE (9,2):PRINT CHR$(49)&CHR$
(50):PAUSE .1
4130 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(47)&CHR$(48):PAUSE .1
4140 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(45)&CHR$(46):PAUSE .1
4150 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(43)&CHR$(44):PAUSE .1
4160 LOCATE (9,2):PRINT CHR$(41)&CHR$(42):PAUSE .1
4170 LOCATE (9,2):PRINT "  "
4180 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(40):PAUSE .2
4190 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(39):PAUSE .2
4200 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(38):PAUSE .2
4210 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(37):PAUSE .2
4220 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(36):PAUSE .3
4230 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(35):PAUSE .3
4240 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(34):PAUSE .4
4250 LOCATE (8,2):PRINT CHR$(33):PAUSE .4
4260 LOCATE (8,2):PRINT " ":IF C1(11)<1 THEN SC=SC+1 EL
SE C1(11)=0:GOTO 2270
4270 IF SC=15 OR SC=30 OR SC=45 OR SC=60 OR SC=75 OR SC
=90 OR SC=105 THEN 4320
4280 GOTO 2680
4290 !**** DESTRUCTION SPOUTNIK-MISSILE
4300 CALL SPEECH("A"):CALL SPEECH("L,"&EXPL$):LOCATE (W
+1,Z+1):PRINT BOUM$
4310 PAUSE 1:CLS "YYY":GOTO 5170
4320 IF SC=105 THEN 4330 ELSE CALL SPEECH("L,"&CARI$):G
OTO 4340
4330 FOR I=1 TO 3:CALL SPEECH("L,"&CARI$):PAUSE 1:NEXT I
4340 PAUSE 1:CLS "YYY"::GOSUB 5350
4350 PRINT "SUR LA PLANETE TERRE...":PAUSE 4:SCO=SCO+1
4360 IF SC=105 THEN 5190 ELSE GOSUB 5330:GOSUB 4870:PAU
SE 2:GOTO 1310
4370 !****** LANCEMENT OGIVE **********
4380 CALL DIR(D1,2):LOCATE (W+1,Z+1):PRINT " ":G=G-1
4390 CALL SPEECH("L,"&EXPL$):PAUSE .2:CALL SPEECH("L,"&
LASE$)
4400 FOR MI=1 TO 5
4410 CALL COLOR("0M")
4420 IF Y<1 THEN Y=40
4430 IF X-MI=0 OR X-MI=-1 THEN 4650
4440 IF (X-MI=8)AND Y=1 THEN 4650
4450 IF (X-MI=7)AND Y<3 THEN 4650
4460 IF (X-MI=6)AND Y<5 THEN 4650
4470 IF (X-MI=5)AND Y<6 THEN 4650
4480 IF (X-MI=4)AND Y<7 THEN 4650
4490 IF (X-MI=2)AND Y<8 THEN 4650
4500 LOCATE (X-MI,Y)
4510 IF (X-MI=P+1 OR X-MI=P)AND (Y=Q+1 OR Y=Q)THEN 4650
4520 PRINT CHR$(1):PAUSE .2
4530 LOCATE (X-MI,Y)
4540 PRINT " "
4550 W=W-SGN(W-(X-MI))
4560 Z=Z-SGN(Z-Y)
4570 LOCATE (W+1,Z+1):CALL COLOR("1RbF")
4580 IF (W+1=P OR W+1=P+1)AND (Z+1=Q+1 OR Z+1=Q)THEN
4650
4590 PRINT CHR$(31):PAUSE .2
4600 LOCATE (W+1,Z+1):PRINT " "
4610 IF X-MI=W+1 AND Y=Z+1 THEN 4310
4620 NEXT MI
4630 RETURN
4640 !**** DESTRUCTION SPOUTNIK - OGIVE
4650 CALL COLOR("1WbF")
4660 CALL SPEECH("A")
4670 LOCATE (W,Z-1):PRINT BOUM$
4680 CALL SPEECH("L,"&EXPL$):PAUSE .2:CALL SPEECH("L,"
&EXPL$)
4690 LOCATE (X+1,Y+1):PRINT BOUM$:CALL SPEECH("L,"&EXPL$)
4700 PAUSE .2:CALL SPEECH("L,"&EXPL$):PAUSE .2:CLS "YY
Y":GOTO 5170
4710 ! ***** AUTRE PARTIE **********
4720 PAUSE 5:CLS:PRINT:PRINT:PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?"
4730 PRINT:PRINT "OUI=5..."
4740 K$=KEY$:CALL KEY1(D1,D2):IF D1=53 THEN SCO=1:GOTO
480: ELSE 4750
4750 CLS "BCC":END
4760 FOR I=1 TO LEN(L$)STEP 2:G=ASC(SEG$(L$,I,1))-48:I
F G>9 THEN G=G-7
4770 D=ASC(SEG$(L$,I+1,1))-48:IF D>9 THEN D=D-7
4780 CALL POKE(SP,16*G+D):SP=SP+1:NEXT I:RETURN
4790 !**** TEXTE-EXPLICATIONS *********
4800 A$(1)="- MANCHE A BALAI DIRECTIONNEL SEMI-"
4810 A$(2)="AUTOMATIQUE (CONTROLE TABLEAU DE BORD)"
4820 A$(5)="- BOUTON DE TIR : DECLENCHEMENT DE LA "
4830 A$(6)="MITRAILLEUSE"
4840 A$(9)="- OPERATIONS REALISEES (COMPTEUR)"
4850 A$(12)="- CARBURANT : 400 UNITES (COMPTEUR)"
4860 TX=1:TXT=12:C1(10)=5:GOSUB 5250:RETURN
4870 A$(13)="VOUS DEVEZ ABATTRE UNE ESCADRILLE "
4880 A$(15)="ENNEMIE COMPOSEE DE DIX APPAREILS."
4890 A$(17)="BONNE CHANCE...":TX=13:TXT=17:C1(10)=12:
GOSUB 5250:RETURN
4900 A$(18)="- CLAVIER NUMERIQUE DIRECTIONNEL SEMI"
4910 A$(19)=" -AUTOMATIQUE (VISUALISATION ECRAN)":TX=1
8:TXT=19:C1(10)=4
4920 GOSUB 5250:RETURN
4930 PAUSE 5:A$(20)="- ATTAQUE : POSSIBLE DANS UN TEMPS
4940 A$(21)="INDETERMINE PAR MISSILE ENNEMI."
4950 A$(23)="- MOYENS DE DEFENSE : "
4960 A$(24)="  ----------------  "
4970 A$(25)="  4eme DIMENSION ->  SAUTS BREFS "
4980 A$(26)="Bouton * Saut OUEST/Bouton # Saut EST"
4990 A$(28)="  HYPER-ESPACE  NORD/SUD/EST/OUEST ->"
5000 A$(29)="POUR UNE SORTIE AU NORD DE L'ECRAN DE"
5010 A$(30)="CONTROLE,ENTREE AU SUD DE L'ECRAN."
5020 A$(32)="  TIR OGIVE DELESTAGE ->  DETOURNE "
5030 A$(33)="PASSAGEREMENT LE MISSILE ENNEMI "
5040 A$(34)="(TIR PROHIBE EN DIRECTION :MISSILE,"
5050 A$(35)="PLANETE,SATELLITE,HYPER-ESPACE NORD)."
5060 A$(37)="- ENERGIE :AUCUNE LIMITE DE CARBURANT"
5070 A$(38)="MAIS SIX UNITES D'HYPER-ENERGIE"
5080 A$(39)="(COMPTEUR)/1 MOYEN DE DEFENSE=1 UNITE"
5090 TX=20:TXT=39:C1(10)=16:GOSUB 5250:RETURN
5100 A$(40)=" VOUS DEVEZ REALISER SUCCESSIVEMENT 5"
5110 A$(42)="VOLS SPATIAUX.CHACUN COMPORTE UNE "
5120 A$(44)="MISE EN ORBITE BASSE AUTOUR DU "
5130 A$(46)="SATELLITE.UNE REVOLUTION COMPLETE EST"
5140 A$(48)="NECESSAIRE AVANT LE RETOUR A LA BASE."
5150 A$(51)="BONNE CHANCE...":TX=40:TXT=51:C1(10)=7:G
OSUB 5250:RETURN
5160 PRINT "VOUS ETES TOMBE EN PANNE DE CARBURANT"
5170 A$(52)=" VOTRE MISSION N'A PU ETRE REMPLIE."
5180 A$(55)="VOUS ETES RETROGRADE":TX=52:TXT=55:C1(10)
=12:GOSUB 5250:GOTO 4720
5190 CLS:CALL EXEC(50860):A$(56)="FELICITATIONS,VOUS E
TES PROMU AU "
5200 A$(59)="RANG DE COMMANDANT."
5210 A$(62)="DE NOUVELLES FONCTIONS EXIGEANT UN "
5220 A$(65)="HAUT NIVEAU DE CAPACITE ET DE "
5230 A$(68)="BRAVOURE VOUS ATTENDENT ...":TX=56:TXT=68
:GOSUB 5250:GOTO 4720
5240 !***** AFFICHAGES TEXTE ***********
5250 FOR I=TX TO TXT:C1(10)=C1(10)+1:IF C1(10)>19 THEN
PAUSE 4:CLS:C1(10)=3
5260 FOR J=1 TO LEN(A$(I)):CALL COLOR("0CC"):LOCATE (C
1(10),J):PRINT " "
5270 CALL COLOR("0bY"):LOCATE (C1(10),J):PRINT SEG$(A$
(I),J,1):NEXT J
5280 NEXT I:RETURN
5290 LOCATE (1,10):CALL COLOR("0Wb"):PRINT "ORBITE TRO
P HAUTE /":PAUSE 1
5300 LOCATE (1,10):PRINT "REVOLUTION INACHEVEE /":PAUS
E 1
5310 PAUSE 1:LOCATE (1,10):PRINT "RECOMMENCEZ VOTRE VO
L ":PAUSE 2:LOCATE (1,10)
5320 PRINT " ":CALL SPEECH("A"):RETURN
5330 CLS:LOCATE (3,6):CALL COLOR("1MHI"):PRINT "MISSIO
N  ";SCO
5340 LOCATE (4,6):PRINT "MISSION  ";SCO:RETURN
5350 CALL COLOR("1RWHIF"):LOCATE (6,6):PRINT "MISSION
";SCO;"  REMPLIE "
5360 LOCATE (7,6):PRINT "MISSION ";SCO;"  REMPLIE ":CA
LL COLOR("0bW")
5370 LOCATE (12,6):PRINT "VOUS RECEVEZ L'ORDRE DE VOUS
RENDRE":RETURN
5380 LOCATE (4,13):CALL COLOR("1RBLHF"):PRINT "SSIIMMU
ULLAATTIIOONN"
5390 LOCATE (5,13):PRINT "SSIIMMUULLAATTIIOONN":GOTO 2
940
5400 IF C1(12)=6 THEN D1=130:S=20:GOTO 3360
5410 IF C1(12)=9 THEN D1=131:GOTO 3360
5420 IF C1(12)=13 THEN D1=128:GOTO 3360
5430 IF C1(12)=16 THEN D1=131:GOTO 3360
5440 !**** INDICATEUR DE DEPLAC. ******
5450 SUB DIR(D1,D3)
5460 IF D1=49 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE CALL COLOR(
"0Cb")
5470 LOCATE (D3,D3):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3,D3+1)
5480 IF D1=128 OR D1=50 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5490 PRINT CHR$(1):IF D1=51 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5500 LOCATE (D3,D3+2):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3+1,D3)
5510 IF D1=131 OR D1=52 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5520 PRINT CHR$(1):IF D1=55 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5530 LOCATE (D3+2,D3):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3+1,D3+2)
5540 IF D1=129 OR D1=54 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5550 PRINT CHR$(1):IF D1=57 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5560 LOCATE (D3+2,D3+2):PRINT CHR$(1):LOCATE (D3+2,D3+
1)
5570 IF D1=130 OR D1=56 THEN CALL COLOR("1RbF") ELSE C
ALL COLOR("0Cb")
5580 PRINT CHR$(1):IF D1=53 THEN CALL COLOR("1RbF") EL
SE CALL COLOR("0Cb")
5590 LOCATE (D3+1,D3+1):PRINT CHR$(1)
5600 SUBEND
```

ALIEN 8 D'ULTIMATE
Pour Spectrum et Amstrad.

Y'a pas, mais la vie de robot, c'est d'un banal ! Depuis quelques milliers d'années, mes concepteurs s'étaient mis à flipper sous le mauvais prétexte de la mort prochaine de leur soleil. Des siècles durant, ils préparèrent leur exode vers des cieux plus favorables à leur survie. Les ingénieurs préparèrent un vaisseau fabuleux capable de voyager plus vite que la lumière et contenant dans ses soutes autant de cercueils cryogéniques qu'il restait d'habitants (24 !) sur notre future ex-défunte planète (future-ex car depuis ces temps reculés elle a dû périr dans la transformation de notre soleil en géante rouge). Les encyclopédistes réussirent à caser toutes les connaissances de leur race dans la bibliothèque du vaisseau. Enfin, les cybernéticiens me conçurent, moi Alien 8, afin d'assurer la maintenance à bord alors qu'ils plongèrent dans le sommeil sans rêve de la cryogénisation.

Depuis maintenant quelques années-lumières (à la vitesse où nous voyageons, cela représente à peine quelques minutes du temps terrien) j'ai été averti par l'ordinateur de bord de l'imminence de notre arrivée dans le système solaire choisi comme destination par mes maîtres. La poussière accumulée durant les centaines d'années de voyage, submergeant les bases de données de l'ordinateur, ne l'empêche pas d'envisager avec sérénité les six cents dernières années-lumière à parcourir avant d'entamer les procédures d'atterrissage sur le sol de la

nouvelle patrie de notre race. Maintenant que nous voyageons à une vitesse inférieure à celle de la lumière, nous sommes sujet aux attaques d'éventuels étrangers. Ces infâmes aliens (tiens, quelle similitude de nom, il faudra que j'étudie cela de près) viennent de mettre hors circuit tous les systèmes de maintenance automatique des cercueils.

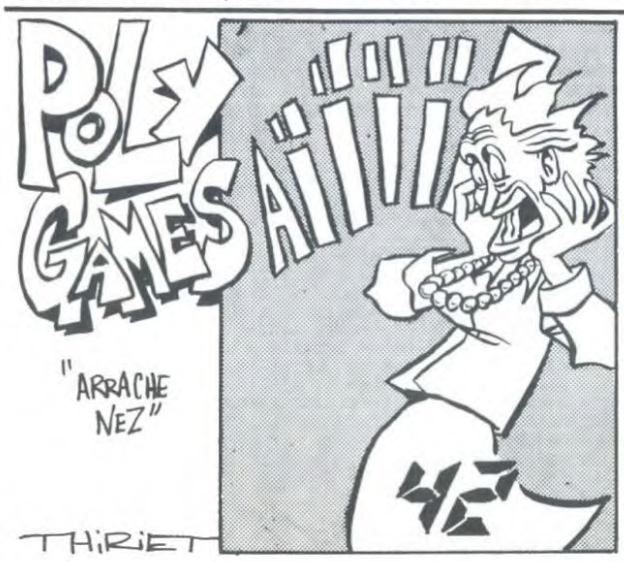
Avec mes articulations rouillées et mon inactivité forcée durant ces longues années, je me retrouve obligé de réarmer manuellement tous les systèmes de maintenance avant que nous nous trouvions en orbite d'approche de la planète, sinon les corps de mes maîtres ne supporteraient pas la décélération et nous aurions accompli ce périple pour des boulons de 10. Alors que je parcours les différentes salles du vaisseau, je me rends compte de l'état pitoyable du vaisseau : partout des pièges restent activés alors que l'ordinateur aurait dû les neutraliser, l'attaque des étrangers terminée. Heureusement que je viens de découvrir des packs de réparation d'urgence, je vais pouvoir me retaper les guiboles avant d'attaquer la remise en route des salles de cryogénisation.

Mais... Que sont ces especes de plantes qui se sont développées en travers du couloir... Je n'arrive pas à me dégager... Elles me bloquent... J'aurai finalement échoué dans la dernière mission...

Alien 8 représente une nouvelle étape dans la conception de logiciels d'arcade. Le rendu réaliste de la troisième dimension (exceptionnelle sur Spectrum) incite à résoudre l'énigme posée par l'intrusion de vies étrangères à bord de votre vaisseau. A l'aide des cinq commandes disponibles vous arriverez, après quelques minutes d'échauffement, à réussir des tours de force inimaginables de prime abord. La version pour Amstrad bénéficie de plus d'un accompagnement musical fort sympathique qui vous entraînera à travailler dans la joie et la bonne humeur, jusqu'à remplir correctement votre mission. Un soft qui ne manquera pas de vous passionner des jours durant.

menu

AMSTRAD — Ging Ball
Jérôme ARCHERITEGUY — page 5
APPLE — Jeep 123
Didier POGLIO — page 8
CANON X07 — EDF
Mathias BOLLAERT — page 2
CBM 64 — Super bowling
Philippe CHASSAGNY — page 3
EXL 100 — Nocturnes
Claude GOURDIN — page 31
FX 702P — Torpedo
Thierry CAMBON — page 28
HECTOR — Riton le mineur
Patrick CHERVET — page 30
MSX — Jack's mine
Laurence DOREAU — page 26
ORIC — Oric Jack
Silvère BARRAI — page 30
SPECTRUM — Enquête
Pascal GICQUIAU — page 4
TI 99/4A (b.e.) — Super Frog
Joseph Elie MOKADIM — page 7
TI99/4A (b.s.) — Jeu du L
Christian HUAULME — page 27
TO 7 — Decathlon
Philippe ELIASSE — page 6
VIC 20 — Meurtre au manoir
Patrick DEBEAUMARCHE — page 29
ZX 81 — D.A.O.
A. LALLOUET — page 3



la Règle à Calcul

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
• 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
– accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
– changement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
– utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
– programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debual). Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire
..... 895 F ☐

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

MEMOIRE 32 K
fonctionne avec le basic étendu.
Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter.
Le module.
Promotion
..... 1 040 F ☐

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4A PAL	1 100 F ☐
Modulateur Secam/France	400 F ☐
Modulateur Péritel/France	500 F ☐
Câble liaison magnéto/cassettes	95 F ☐
Magnéo/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble	370 F ☐

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI

se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle	1 090 F ☐
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle	2 200 F ☐
Imprimante EPSON RX 80 friction/traction sortie parallèle	4 150 F ☐

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE

se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série	1 090 F ☐
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44	2 390 F ☐
Manettes jeux TEXAS U.S.D.A., la paire	250 F ☐
Manettes jeux QUICK SHOT N° 1 comprenant 1 paire de manettes de jeux + adaptateur spécial TI	295 F ☐
Manettes jeux QUICK SHOT N° 2 tir bloqué comprenant 1 manette et l'adapteur spécial TI	230 F ☐

Mash

Buck Rogers

Jawbreaker II

PROGRAMMATION Modules

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

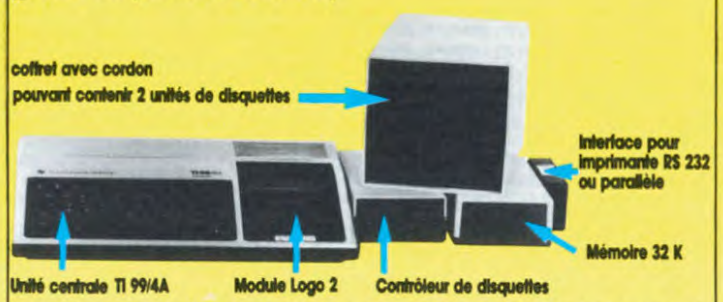
AIDE-PROGRAMMATION

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

EXCLUSIF : Plus besoin du boitier d'extension périphérique TEXAS

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

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



Ensemble comprenant une carte contrôleur de drives qui peut gérer jusqu'à quatre drives et un boitier contenant une alimentation stabilisée et un drive-lecteur de disquettes. Il s'agit de drives de 5 pouces 1/4 avec des disquettes de 360 k octets après formatage. Ceci permet de conserver plus de 100 programmes de 200 lignes chacun. L'ensemble possède un software qui permet de gérer facilement vos disquettes : les fonctions LOAD, SAVE, COPY, DELETE, FORMAT, sont aisément exécutées. ___ 4.500 F ☐

LOT N° 1 INDISPENSABLE
• Module Basic étendu
• K7 Basic par soi-même
• K7 technique des programmmes de jeux n° 1
• 50 programmes basic étendu n° 2 manuel shift
L'ensemble .. 850 F ☐

LOT N° 2 EXTENSION COMPLÈTE
• Module Basic étendu manuel en français
• K7 Basic par soi-même
• Extension mémoire 32 K ext.
• K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2
L'ensemble ..... 1.840 F ☐

PROMOTION HEBDO 120 F LES 2 K7 AU CHOIX.

Lunar Lander 95 F

Solar System 120

Sun Games 120 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

La Malédiction de Kouillii 120 F

L'ascenseur infernal 120 F

Intercepteur 120 F

Munch Man

Burger time

Adventure Pirate

LOT N° 3 ÉTUDES DU LOGO
• Module Basic étendu manuel en français
• Extension mémoire 32 K ext.
• TI logo n° 2
L'ensemble ..... 2.750 F ☐

LOT N° 4 TRAITEMENT DE TEXTE
• Module Basic étendu
• Extension mémoire 32 K
• Interface série pour TI 99
• Imprimante BROTHER EP 44 à mémoire vive intégrée (80 colonnes)
L'ensemble ..... 5.250 F ☐

BON DE COMMANDE PROMO AOUT-SEPTEMBRE
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code Postal .....
Ville .....
Expédition gratuite :
jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
Participation express
recommandé jusqu'à 5 kg : 30F
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.
Parking gratuit Maubert-Lagrange

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

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

MODULES TEXAS ORGANISATION
Gestion de fichiers 260 F ☐ Gestion de rapports 375 F ☐
Gestion privée 360 F ☐ Statistiques 350 F ☐

MODULES AVENTURE

Parsec	250F ☐	Tunnel of doom	350 F ☐
Adventure pirate	350F ☐	Moonmine	250 F ☐
Munch mobile	250F ☐	Moon sweeper*	250 F ☐
Buck rogers	350F ☐	Popeye	400F ☐
Retour du pirate	250F ☐	Demon attack	250 F ☐
Mash	250F ☐	Burger time	250 F ☐
Microsurgeon	250F ☐	Star treck*	250 F ☐
Hopper	250F ☐	Treasure Island	250F ☐
Jaw breaker	150F ☐		

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219F ☐	Defender	219 F ☐
Jungle hunt	219F ☐	Picnic Paranola	250 F ☐
Pole position*	250F ☐	Donkey Kong	250 F ☐
Protector II	250F ☐		

MODULES LOISIRS

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

* Octobre

LOGO 2 (module)
Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques...
Le module logo, nécessite
la mémoire
32 K ..... 895 F ☐

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