ISSN - 0760 - 6125

HEBDOGICIEL

M-1815-101-10 F.

N° 101

LE PREMIER HEBDOMADAIRE D'INFORMATIQUE POUR LE PRIX D'UN

10 F

20 Septembre 1985 - Allemagne: 3,50 DM - Belgique: 77 FB - Canada: 2,50 $ - Luxembourg: 74 Frs - Suisse: 3,30 FS.

COMMODORE 128 : 3 ORDINATEURS POUR LE PRIX DE 3

Le fils unique du C64 arrivera après la bataille sur le marché français. Dommage, c'était une bonne machine... il y a un an.

RECHERCHE

Deux mois que l'HHHHebdo recherchait le mythique Commodore 128 dans les caves les plus louches comme chez les revendeurs ayant pignon sur rue. Nulle part n'apparaissait cette machine présentée à Las Vegas depuis près de huit mois. Des bruits contradictoires indiquaient qu'elle arrivait, puis qu'elle ne serait finalement commercialisée qu'aux USA, mais peut-être qu'en Angleterre à moins que l'Allemagne ou le Lichtenstein... Bref, jusqu'à fin août, pas de trace de l'engin aux frontières de la France. Après une rapide expédition dans les stocks de Commodore France, il fallait se rendre à l'évidence : le C128 ne viendrait pas chez nous avant longtemps. Ention et damnafer, un ersatz allait occuper le marché à sa place : le Plus 4. Comble absolu de l'horreur notre pays devenait la plus belle poubelle de l'Europe qui refusait en bloc cette machine ringarde. C'est finalement par le puissant réseau d'espions tissé par le maître de l'HHHHebdo qu'un exemplaire unique du C128 arriva entre nos mains. Ouf ! Les lecteurs sauraient enfin toute la vérité sur l'engin.

TROIS EN UN

Doté d'une superbe apparence, nettement plus professionnelle qu'auparavant (chinois), le nouveau Commodore offre trois modes de fonctionnement clairement séparés. Le mode 64 met en branle le 6510 et la ROM du Basic V2.0, ce qui revient à utiliser un Commodore 64 avec un beau clavier et rien d'autre qu'un C64. Le mode 128 introduit dans le circuit le processeur 8502, évolution directe du précédent pouvant fonctionner au rythme de 2 MHz (au lieu de 1 MHz pour le 6510). Le basic fait une entrée en force dans sa version 7.0, un moniteur de langage machine devient accessible. Enfin la troisième option de la machine donne le contrôle à CP/M Plus (celui-là même installé dans l'Amstrad) grâce au Z80 A installé à côté des deux autres processeurs.

C64, VOUS CONNAISSEZ ?

Le Commodore 64, un des trois premiers ordinateurs familiaux, remporta un vif et durable succès au long d'une carrière de quatre ans. Rares sont les machines qui

ne furent pas complètement dépassées en un laps de temps aussi long à l'échelle micro-informatique. Le C64, encore vendu de nos jours, comportait des arguments impressionnants lors de sa sortie : résolution 320 pixels sur 200 en haute résolution (inaccessible en Basic), synthétiseur trois voies exceptionnel (bordélique à programmer), huit sprites tout mignons tout beaux (infernal à entrer dans le bide de la machine)... Les développeurs s'en donnèrent à coeur joie : le C64 devint rapidement la machine dédiée aux jeux, la seule permettant d'avoir non seulement un superbe graphisme mais aussi une musique agréable. A cela, rien de changé, le mode 64 de cette nouvelle machine permet essentiellement d'utiliser les programmes du 64, et c'est tout !

La deuxième option offre des capacités nouvelles qui étendent les possibilités de programmation, sans pour autant modifier fondamentalement les caractéristiques du 64. La résolution graphique, le son et les sprites restent les mêmes. La mémoire gagne par contre 64 K, d'une manière particulièrement rusée : la deuxième page de 64 K sert au stockage des variables, la première se consacrant exclusivement au Basic. Cela vous permet dorénavant d'écrire des programmes à rallonge de près de 58 K, sans vous soucier des variables. Un détail important : l'écran texte peut être utilisé en 80 colonnes, mais à la seule condition de posséder un moniteur adéquat (la télé familiale refusera de fonctionner à ce régime-là). Le moniteur en langage machine permet de connaitre rapidement le contenu de la mémoire, sans pour autant offrir de grandes options de bidouillage en assembleur : toutes les instructions doivent être entrées sous la forme hexadécimale, selon le même principe que l'Apple..

CP/M... DU SOLIDE

Le troisième mode, le CP/M 3.0 ou CP/M Plus, offre une portabilité des logiciels intéressante. Ce système d'exploitation installé sur nombre de micros seize bits professionnels (autres que les PC) ouvre au C128 les portes du marché personnel, sinon professionnel. Des programmes puissants de traitement de textes, de gestion de fichiers, de bases de données existent sous ce système, il suffit de les transférer sur des disquettes 5 pouces 1/4 au format du Commodore pour qu'ils fonctionnent. Ce choix est-il judicieux quand le marché professionnel s'oriente vers le MS-DOS, délaissant le CP/M ? Encore un retard du côté des concepteurs de chez Commodore ? Sans doute, mais la bibliothèque existante suffira amplement aux utilisateurs même exigeants. En particulier, les passionnés de la programmation trouveront dans les utilitaires systèmes livrés avec CP/M un macro assembleur symbolique du dernier cri pour le Z80 A.

TOUCHE-MOI CA ET DIS-MOI SI C'EST DU BASIC

Pour la première fois depuis que les familiaux de Commodore existent le Basic peut prétendre à autre chose que poser des problèmes. Conçu par les ingénieurs de Commodore à partir d'un produit de chez Microsoft, le Basic 7.0 propose plus de

Suite page 11

THOMSON TO9 : 1 ORDINATEUR POUR LE PRIX DE 6

Cocorico, un nouvel ordinateur français et, à priori, un bon ordinateur ou presque. Nous sommes en train de le disséquer pour vous, dès que nous lui aurons fait subir les derniers outrages vous saurez tout sur cet engin qui a l'ambition de devenir LE standard européen. En attendant, sachez qu'il vous coûtera un peu plus que beaucoup trop cher pour ce qu'il est. Quelques caractéristiques avant les résultats du désossage maison :

Le microprocesseur 6809E qui l'anime permet la compatibilité avec les autres ordinateurs Thomson. Il gère 136 Ko de ROM comportant le classique basic Microsoft 1.0 plus le Basic 128, un petit nouveau qui, paraît-il, pète le feu et arrive même à gérer 192 Ko de RAM en ligne. Deux logiciels intégrés squattent aussi cette ROM prometteuse : un traitement de texte et une gestion de fichier. La RAM d'origine, 128 Ko dont 112 utilisateur (Chapeau !) peut atteindre 192 Ko sans complexes. Le clavier mécanique séparé est très complet : pavé numérique et touches de fonction. Le crayon optique se voit secondé par une souris aux yeux jaunes, l'un et l'autre fournis en option.

Suite page 11

APPLE : 1 ORDINATEUR POUR LE PRIX DE 0,70

La traditionnelle valse des étiquettes en période de Sicob bat son plein. Qui sera le moins cher ?
Apple, peu habitué à participer à ce genre de compétition, ses prix ayant plutôt tendance à viser le haut du yo-yo, rentre cette année dans la danse. 30% de baisse sur le IIc qui passe de 14.000 à 10.000 balles. Eh oui, même Apple baisse. Tout fout le camp, ma pauvre dame.

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

***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 .

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

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

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.

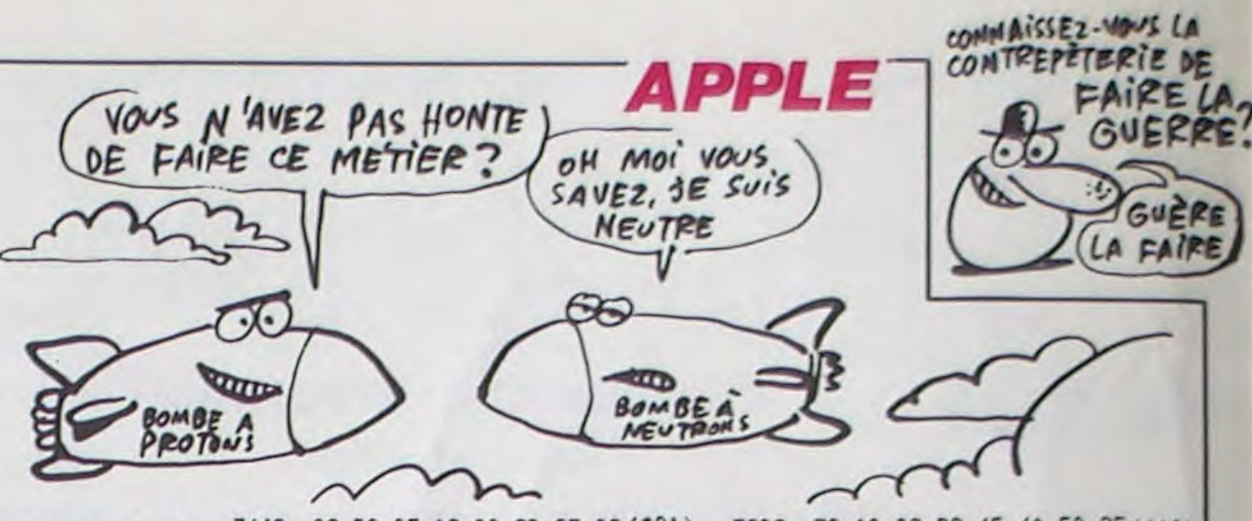
DEFENSEUR

APPLE

Armé de terrifiantes bombes à neutrons, volez à vitesse luminique au secours des colons victimes d'envahisseurs qu'ils sont vilains beaucoup.

Samuel HAMELIN

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



SUITE DU N°100

```
6BC8- 04 C9 F8 D0 04 38 ED 95 ($A1)
6BD0- 6A 8D 93 6A 8D 94 6A AD ($C0)
6BD8- 91 6A F0 29 AD 92 6A 38 ($4F)
6BE0- ED 95 6A 38 ED 95 6A 8D ($B5)
6BE8- 92 6A C9 14 F0 04 C9 6C ($74)
6BF0- D0 05 A9 00 8D 91 6A AD ($A7)
6BF8- 93 6A 18 6D 95 6A 18 6D ($06)
6C00- 95 6A 8D 94 6A 60 10 09 ($F5)
6C08- 8D 12 6C A9 00 38 ED 12 ($9D)
6C10- 6C 60 20 AD 3D 6A F0 05 ($23)
6C18- 10 04 4C B5 72 60 AE 3A ($6B)
6C20- 6A BD DF 7D 85 E0 AD 3C ($81)
6C28- 6A 85 E1 A9 04 85 E2 A9 ($6D)
6C30- 06 85 E3 AD 95 6A 0A A9 ($91)
6C38- 00 69 00 AA BD 2E 84 85 ($51)
6C40- 02 BD 30 84 85 03 AE 3A ($19)
6C48- 6A BC DF 7F B1 02 8D 09 ($41)
6C50- 70 C8 B1 02 8D 0A 70 20 ($DC)
6C58- E1 6F AD 3A 6A 4A 4A 4A ($39)
6C60- 4A 18 69 42 AA BD DF 7D ($CC)
6C68- 85 E0 BC DF 7F AD 95 6A ($2B)
6C70- 30 0F B9 CE 84 8D 46 70 ($77)
6C78- B9 DD 84 8D 47 70 4C 8D ($9B)
6C80- 6C B9 DC 84 8D 46 70 B9 ($8F)
6C88- DD 84 8D 47 70 AD 3C 6A ($18)
6C90- 4A 4A 4A 38 E9 01 85 E1 ($FE)
6C98- A9 02 85 E2 A9 01 85 E3 ($02)
6CA0- 4C 1E 70 AD 3D 6A 30 07 ($EF)
6CA8- F0 05 AD 53 6A D0 01 60 ($D0)
6CB0- AE 54 6A BD DF 7D 85 E0 ($EA)
6CB8- AD 55 6A 85 E1 A9 02 85 ($D8)
6CC0- E2 A9 03 85 E3 AD 95 6A ($7C)
6CC8- 0A A9 96 A0 84 90 04 A9 ($2C)
6CD0- A4 A0 84 85 02 84 03 AE ($2E)
6CD8- 54 6A BC DF 7F B1 02 8D ($1C)
6CE0- 09 70 C8 B1 02 8D 0A 70 ($F5)
6CE8- 4C E1 6F A9 91 18 6D 25 ($AA)
6CF0- 6A 8D 0B 6D A9 92 6D 26 ($F1)
6CF8- 6A 8D 0C 6D A5 E9 0A 0A ($CA)
6D00- 0A A9 82 69 00 8D 14 6D ($BC)
6D08- A2 8C BC FF FF B9 FC 80 ($57)
6D10- 85 00 B9 15 PF 85 01 BC ($EE)
6D18- DE 7F B9 A7 71 BC DE 7D ($D1)
6D20- 11 00 91 00 CA D0 E3 60 ($19)
6D28- AD 3E 6A F0 05 10 04 4C ($54)
6D30- 67 73 60 AE 39 6A BD DF ($EB)
6D38- 7D 85 E0 AD 3B 6A 85 E1 ($80)
6D40- A9 04 85 E2 A9 06 85 E3 ($03)
6D48- 20 C0 6D AD 39 6A 4A 4A ($73)
6D50- 4A 4A 18 69 42 AA BD DF ($FB)
6D58- 7D 85 E0 AD 3B 6A 4A 4A ($E4)
6D60- 4A 38 E9 01 85 E1 A9 02 ($55)
6D68- 85 E2 A9 01 85 E3 4C F4 ($11)
6D70- 6D AE 56 6A BD DF 7D 85 ($65)
6D78- E0 AD 57 6A 85 E1 A9 02 ($BF)
6D80- 85 E2 A9 03 85 E3 4C C0 ($27)
6D88- 6D A9 91 18 6D 27 6A 8D ($E0)
6D90- A9 6D A9 92 6D 28 6A 8D ($5D)
6D98- AA 6D A5 E9 0A 0A 0A A9 ($28)
6DA0- 82 69 00 8D B2 6D A2 8C ($97)
6DA8- BC FF FF B9 FC 80 85 00 ($FC)
6DB0- B9 15 FF 85 01 BC DE 7D ($C8)
6DB8- A9 00 91 00 CA D0 E9 60 ($AB)
6DC0- A5 E0 18 65 E2 8D EB 6D ($D1)
6DC8- A5 E1 18 65 E3 8D F0 6D ($CA)
6DD0- A6 E1 BD FC 80 85 00 BD ($BE)
6DD8- 15 82 18 65 E9 85 01 A4 ($23)
6DE0- E0 C0 28 B0 04 A9 00 91 ($84)
6DE8- 00 C8 C0 50 D0 F3 E8 E0 ($73)
6DF0- 0D D0 DF 60 A5 E0 18 65 ($5A)
6DF8- E2 8D 1F 6E A5 E1 18 65 ($27)
6E00- E3 8D 27 6E A4 E1 B9 E3 ($38)
6E08- 80 85 00 B9 FC 81 18 65 ($BC)
6E10- E9 85 01 A4 E0 C0 28 B0 ($71)
6E18- 04 A9 00 91 00 C8 C0 1F ($2B)
6E20- D0 F3 E6 E1 A4 E1 C0 20 ($81)
6E28- D0 DC 60 AD 3A 6A 8D 39 ($25)
6E30- 6A AD 92 6A 8D 3A 6A AD ($4F)
6E38- 3C 6A 8D 3B 6A AD 3D 6A ($70)
6E40- 8D 3E 6A F0 2E 10 04 EE ($FD)
6E48- 3D 6A 60 A2 00 20 1E FB ($50)
6E50- C0 64 90 09 C0 95 B0 0A ($D2)
6E58- A9 00 4C 64 6E A9 FD 4C ($F7)
6E60- 64 6E A9 03 18 6D 3C 6A ($83)
6E68- C9 18 90 07 C9 BA B0 03 ($86)
6E70- 8D 3C 6A 60 AD 54 6A 8D ($A5)
6E78- 56 6A AD 52 6A 49 01 8D ($6C)
6E80- 52 6A AD 95 6A 30 0C AD ($FB)
6E88- 3A 6A 38 E9 04 8D 54 6A ($36)
6E90- 4C 9C 6E AD 3A 6A 18 69 ($32)
6E98- 0C 8D 54 6A AD 55 6A 8D ($A0)
6EA0- 57 6A AD 3C 6A 18 69 01 ($B6)
6EA8- 8D 55 6A 60 AD 25 6A 8D ($BD)
6EB0- 27 6A AD 26 6A 8D 28 6A ($63)
6EB8- AD 94 6A 49 80 0A A9 00 ($39)
6EC0- E9 00 85 F0 AD 25 6A 18 ($66)
6EC8- 6D 94 6A 8D 25 6A AD 26 ($DA)
6ED0- 6A 65 F0 29 03 8D 26 6A ($14)
6ED8- 60 A2 03 BD 62 6A 9D 65 ($8C)
6EE0- 6A BD 68 6A 9D 6E 6A BD ($F1)
6EE8- 6B 6A 9D 71 6A BD 62 6A ($32)
6EF0- D0 58 AC 3D 6A 30 6A F0 ($D8)
6EF8- 68 AD 00 C0 C9 95 D0 61 ($E8)
6F00- 2D 10 C0 A9 01 9D 62 6A ($C1)
6F08- 8E 68 6F A9 10 8D 37 1C ($96)
6F10- A0 20 20 0A 1C AE 68 6F ($1F)
6F18- AD 95 6A 30 09 AD 3A 6A ($96)
6F20- 18 69 09 4C 2C 6F AD 3A ($E0)
6F28- 6A 38 E9 1E 9D 68 6A 9D ($A7)
6F30- 6E 6A AD 3C 6A 18 69 04 ($8A)
6F38- 9D 6B 6A 9D 71 6A AD 95 ($22)
6F40- 6A 0A 0A 0A 9D 74 6A 4C ($AF)
6F48- 61 6F BD 74 6A 18 7D 68 ($A0)
6F50- 6A 9D 68 6A C9 8C 90 09 ($29)
6F58- C9 E0 B0 05 A9 00 9D 62 ($CA)
6F60- 6A CA F0 03 4C DB 6E 60 ($CA)
6F68- 79 A2 03 8E B6 6F BD 62 ($50)
6F70- 6A F0 3F A9 0A 85 E2 A9 ($C8)
6F78- 01 85 E3 BD 6B 6A 85 E1 ($BF)
6F80- BD 74 6A 29 80 0A A9 00 ($A9)
6F88- 69 00 A8 B9 36 84 85 02 ($4D)
6F90- B9 38 84 85 03 BC 68 6A ($3D)
6F98- B9 DF 7D 85 E0 B9 DF 7F ($67)
6FA0- A8 B1 02 8D 09 70 C8 B1 ($96)
6FA8- 02 8D 0A 70 20 E1 6F AE ($F5)
6FB0- B6 6F CA D0 B6 60 39 A2 ($8E)
6FB8- 03 8E E0 6F BD 65 6A F0 ($40)
6FC0- 1B A9 0A 85 E2 A9 01 85 ($F2)
6FC8- E3 BD 71 6A 85 E1 BC 6E ($F3)
6FD0- 6A B9 DF 7D 85 E0 20 C0 ($F4)
6FD8- 6D AE E0 6F CA D0 DA 60 ($EC)
6FE0- 13 A5 E0 18 65 E2 8D 12 ($56)
6FE8- 70 A5 E1 18 65 E3 8D 1A ($3D)
6FF0- 70 A2 00 A4 E1 B9 FC 80 ($52)
6FF8- 85 00 B9 15 82 18 65 E9 ($3F)
7000- 85 01 A4 E0 C0 28 B0 07 ($9F)
7008- BD FF FF 11 00 91 00 E8 ($D5)
7010- C8 C0 20 D0 EF E6 E1 A4 ($B4)
7018- E1 C0 20 D0 D8 60 A5 E0 ($2C)
7020- 18 65 E2 8D 4F 70 A5 E1 ($69)
7028- 18 65 E3 8D 57 70 A2 00 ($96)
7030- A4 E1 B9 E3 80 85 00 B9 ($A3)
7038- FC 81 18 65 E9 85 01 A4 ($C9)
7040- E0 C0 28 B0 07 BD FF FF ($02)
7048- 11 00 91 00 E8 C8 C0 7E ($1E)
7050- D0 EF E6 E1 A4 E1 C0 20 ($9D)
7058- D0 D8 60 A0 80 8C 6E 70 ($DA)
7060- A0 11 8C C5 70 8C D3 70 ($A7)
7068- 8C E1 70 4C 82 70 20 A0 ($23)
7070- 7F 8C 6E 70 A0 31 8C C5 ($35)
7078- 70 8C D3 70 8C E1 70 4C ($0E)
7080- 82 70 8D AC 70 18 65 E3 ($3D)
7088- 8D F2 70 BD DF 7D 85 E0 ($75)
7090- 49 80 0A A9 00 E9 00 8D ($0E)
7098- A8 70 BC DF 7F B1 04 38 ($49)
70A0- E5 E0 85 06 C8 B1 04 E9 ($12)
70A8- FF 85 07 A2 FF BD E3 80 ($FE)
70B0- 85 00 BD FC 81 18 65 E9 ($D1)
70B8- 85 01 A4 E0 C0 28 B0 09 ($91)
70C0- B1 06 4D 6E 70 11 00 91 ($64)
70C8- 00 C8 C0 28 B0 09 B1 06 ($2E)
70D0- 4D 6E 70 11 00 91 00 C8 ($1B)
70D8- C0 28 B0 09 B1 06 4D 6E ($C5)
70E0- 70 11 00 91 00 A9 03 18 ($42)
70E8- 65 06 85 06 90 02 E6 07 ($93)
70F0- E8 E0 FF D0 B8 60 8D 20 ($52)
70F8- 71 18 65 E3 8D 5D 71 BD ($F3)
7100- DF 7D 85 E0 49 80 0A A9 ($AD)
7108- 00 E9 00 8D 1C 71 BC DF ($6A)
7110- 7F B1 04 38 E5 E0 85 06 ($74)
7118- C8 B1 04 E9 FF 85 07 A2 ($4B)
7120- FF BD FC 80 85 00 BD 15 ($13)
7128- 82 18 65 E9 85 01 A4 E0 ($D6)
7130- C0 28 B0 06 B1 06 11 00 ($F8)
7138- 91 00 C8 C0 28 B0 06 B1 ($B6)
7140- 06 11 00 91 00 C8 C0 28 ($A6)
7148- B0 06 B1 06 11 00 91 00 ($81)
7150- A9 03 18 65 06 85 06 90 ($C2)
7158- 02 E6 07 E8 E0 FF D0 C1 ($05)
7160- 60 8D 70 71 18 65 E3 8D ($FF)
7168- A3 71 BD DF 7D 85 E0 A2 ($0A)
7170- FF BD FC 80 85 00 BD 15 ($13)
7178- 82 18 65 E9 85 01 A9 00 ($3B)
7180- A4 E0 C0 28 B0 02 91 00 ($8F)
7188- C8 C0 28 B0 02 91 00 C8 ($CB)
7190- C0 28 B0 02 91 00 A9 03 ($61)
7198- 18 65 06 85 06 90 02 E6 ($8C)
71A0- 07 E8 E0 FF D0 CB 60 01 ($8A)
71A8- 00 02 00 04 00 08 00 10 ($1E)
71B0- 00 20 00 40 00 A9 00 8D ($44)
71B8- 61 72 8D 62 72 8D 63 72 ($12)
71C0- AD 95 6A 30 32 A2 07 BD ($48)
71C8- CD 73 18 6D 3A 6A 9D 29 ($2F)
71D0- 72 9D 31 72 BD 95 73 18 ($EF)
71D8- 6D 3C 6A 9D 39 72 9D 41 ($31)
71E0- 72 BD D5 73 9D 49 72 BD ($72)
71E8- AD 73 9D 51 72 BD B5 73 ($1B)
71F0- 9D 59 72 CA 10 D1 60 A2 ($7F)
71F8- 07 BD 8D 73 18 6D 3A 6A ($61)
7200- 9D 29 72 9D 31 72 BD 95 ($30)
7208- 73 18 6D 3C 6A 9D 39 72 ($86)
7210- 9D 41 72 BD 9D 73 9D 49 ($29)
7218- 72 BD BD 73 9D 51 72 BD ($02)
7220- C5 73 9D 59 72 CA 10 D1 ($0B)
7228- 60 20 20 2E 56 20 06 3A ($04)
7230- 20 7F 20 62 20 09 4C 20 ($58)
7238- 2D 2E 50 20 2C 20 20 63 ($3C)
7240- 2E 06 3A 20 05 2E 2C 20 ($15)
7248- 50 53 2E 4C 20 2F 20 20 ($6E)
7250- 13 3A 20 60 20 10 20 16 ($6F)
7258- 45 2E 6F 20 20 00 20 20 ($04)
7260- 41 2E 20 09 AD 3D 6A 10 ($AC)
7268- 4B A2 07 BD 31 72 9D 29 ($A4)
7270- 72 BD 41 72 9D 39 72 CA ($E0)
7278- 10 F1 AD 41 72 CD 3C 6A ($E4)
7280- D0 07 AD 61 72 C9 14 90 ($24)
7288- 07 AD 61 72 C9 02 B0 06 ($C4)
7290- EE 61 72 4C B4 72 A9 00 ($DE)
7298- 8D 61 72 A2 07 BD 31 72 ($C5)
72A0- 18 7D 49 72 9D 31 72 BD ($3D)
72A8- 41 72 18 7D A5 73 9D 41 ($5C)
72B0- 72 CA 10 E9 60 20 F7 72 ($84)
72B8- A9 02 85 E2 A2 07 8E F6 ($11)
72C0- 72 BD 51 72 85 02 BD 59 ($8F)
72C8- 72 85 03 BD 41 72 85 E1 ($1E)
72D0- BC 31 72 B9 DF 7D 85 E0 ($81)
72D8- B9 DF 7F A8 B1 02 8D 09 ($86)
72E0- 70 C8 B1 02 8D 0A 70 BD ($41)
72E8- DD 73 85 E3 20 E1 6F AE ($C8)
72F0- F6 72 CA 10 C9 60 2E AD ($74)
72F8- 41 72 CD 3C 6A D0 1E AD ($CB)
7300- 62 72 D0 05 A9 10 8D 45 ($B4)
7308- 73 AD 45 73 8D 37 1C A0 ($EE)
7310- 20 20 0A 1C 8D 45 73 A9 ($04)
7318- 01 8D 62 72 60 AD 63 72 ($40)
7320- C9 10 F0 20 C9 00 D0 05 ($15)
7328- A9 50 8D 46 73 AC 46 73 ($D8)
7330- A9 20 8D 37 1C 20 0A 1C ($19)
7338- AD 46 73 38 E9 05 8D 46 ($87)
7340- 73 EE 63 72 60 20 2A A0 ($46)
7348- CC D3 D4 8D A0 D3 C2 D4 ($23)
7350- CC 8D BB 8D A0 CF D2 C7 ($0D)
7358- A0 A4 B8 B0 B0 8D AA AA ($31)
7360- AA AA AA AA AA AA AA A9 ($03)
7368- 02 85 E2 A2 07 8E 8C 73 ($B1)
7370- BD 39 72 85 E1 BC 29 72 ($75)
7378- B9 DF 7D 85 E0 BD DD 73 ($6D)
7380- 85 E3 20 C0 6D AE 8C 73 ($BA)
7388- CA 10 E2 60 20 07 08 05 ($72)
7390- 06 04 00 07 05 00 01 01 ($00)
7398- 03 03 03 04 05 02 03 00 ($03)
73A0- FE FE FD 02 00 FE 00 FD ($FC)
73A8- FE 02 00 02 03 68 76 84 ($67)
73B0- 92 A0 AE BC CA 85 85 85 ($6F)
73B8- 85 85 85 85 85 D8 E6 F4 ($4F)
73C0- 02 10 1E 2C 3A 85 85 85 ($9F)
73C8- 86 86 86 86 86 01 00 02 ($85)
73D0- 02 04 06 01 03 FE FD 00 ($01)
73D8- 02 02 03 FE 00 02 03 02 ($FE)
73E0- 02 03 02 02 01 A2 01 8E ($2D)
73E8- E7 74 BD C9 0A 9D CA 0A ($B0)
73F0- BD C7 0A 9D C8 0A BD C5 ($57)
73F8- 0A 9D C6 0A D0 52 FE CB ($EC)
7400- 0A D0 03 FE CC 0A BD CC ($90)
7408- 0A CD 44 09 D0 3F 20 E8 ($AD)
7410- 74 AE E7 74 BD CB 0A C9 ($FC)
7418- 08 D0 32 A9 00 9D CB 0A ($1F)
7420- 9D CC 0A A9 01 9D C5 0A ($A1)
7428- A9 01 9D CD 0A AD 3C 6A ($09)
7430- 9D C9 0A 20 98 6A 0A A9 ($2F)
7438- F8 A0 06 90 04 A9 94 A0 ($57)
7440- FA 9D C7 0A 98 9D CE 0A ($6B)
7448- A9 00 9D CF 0A 4C E0 74 ($29)
7450- 10 06 FE C5 0A 4C E0 74 ($FF)
7458- BD CD 0A D0 17 FE CB 0A ($82)
7460- BD C8 0A C9 14 F0 B4 C9 ($2C)
7468- 0C 90 06 20 E8 74 AE E7 ($6F)
7470- 74 4C E0 74 BD C7 0A 18 ($C4)
7478- 7D CE 0A 9D C7 0A BD C9 ($9D)
7480- 0A 18 7D CF 0A 9D C9 0A ($F4)
7488- BD CE 0A 30 15 BD C7 0A ($2C)
7490- C9 F6 B0 28 AD 3A 6A 18 ($42)
7498- 69 0A DD C7 0A 90 0E 4C ($A1)
74A0- BC 74 AD 3A 6A 38 E9 08 ($EC)
74A8- DD C7 0A 90 0F AD 3C 6A ($74)
74B0- DD C9 0A 49 02 90 02 A9 ($8E)
74B8- FE 9D CF 0A 8D C7 0A C9 ($1F)
74C0- 96 90 17 C9 F6 90 08 BD ($08)
74C8- C9 0A C9 C3 B0 04 C9 0F ($BB)
74D0- B0 08 A9 00 9D CD 0A 4C ($07)
74D8- E0 74 20 D1 79 AE E7 74 ($21)
74E0- CA F0 03 4C E7 73 60 49 ($C8)
74E8- A2 A0 2C 30 C0 2C 20 C0 ($12)
74F0- A9 02 20 A8 FC CA D0 F2 ($37)
74F8- 60 AD 86 0D C9 14 F0 1F ($74)
7500- A9 01 8D 96 75 EE 88 0D ($AD)
7508- AD 88 0D CD 41 09 D0 0F ($72)
7510- A9 00 8D 88 0D AD 86 0D ($87)
7518- 18 6D 87 0D 8D 86 0D AE ($57)
7520- 86 0D A9 00 38 ED 94 6A ($09)
7528- 85 E7 49 80 0A A9 00 E9 ($E1)
7530- 00 85 E8 8E 95 75 BD 9B ($25)
7538- 0C 9D AF 0C BD C3 0C 9D ($DD)
7540- D7 0C BD EB 0C 9D FF 0C ($EF)
7548- BD 73 0C 9D 87 0C F0 41 ($65)
7550- A9 01 8D 96 75 BD 9B 0C ($EC)
7558- 18 7D 13 0D 9D 9B 0C BD ($CC)
7560- C3 0C 18 65 E7 A8 BD EB ($AB)
7568- 0C 65 E8 48 98 18 7D 27 ($13)
7570- 0D 9D C3 0C 68 7D 3B 0D ($7C)
7578- 29 03 9D EB 0C BD 73 0C ($92)
7580- 10 06 FE 73 0C 4C 91 75 ($3F)
7588- 20 52 7A 20 47 77 AE 95 ($23)
7590- 75 CA D0 9F 60 60 25 AD ($78)
7598- AA 0B C9 09 F0 1F A9 01 ($26)
75A0- 8D 96 75 EE A9 0B AD A9 ($26)
75A8- 0B CD 42 09 D0 0F A9 00 ($FB)
75B0- 8D A9 0B AD AA 0B 18 6D ($56)
75B8- A8 0B 8D AA 0B AE AA 0B ($83)
75C0- A9 00 38 ED 94 6A 85 E7 ($E0)
75C8- 49 80 0A A9 00 E9 00 85 ($06)
75D0- E8 8E 33 76 BD 7B 0B 9D ($73)
75D8- 72 0B BD 60 0B 9D 4E 0B ($77)
75E0- 8D 69 0B 9D 57 0B BD 45 ($E6)
75E8- 0B 9D 3C 0B F0 41 A9 01 ($B8)
75F0- 8D 96 75 BD 7B 0B 18 7D ($C6)
75F8- 9F 0B 9D 7B 0B BD 60 0B ($AF)
7600- 18 65 E7 A8 BD 69 0B 65 ($88)
7608- E8 48 98 18 7D 8D 0B 9D ($46)
7610- 60 0B 68 7D 96 0B 29 03 ($C9)
7618- 9D 69 0B BD 45 0B 10 06 ($1A)
7620- FE 45 0B 4C 2F 76 20 BA ($3F)
7628- 7C 20 AD 78 AE 33 76 CA ($A8)
7630- D0 9F 60 00 AD 30 0C C9 ($77)
7638- 04 F0 1F A9 01 8D 96 75 ($2D)
7640- EE 2F 0C AD 2F 0C CD 43 ($CD)
7648- 09 D0 0F A9 00 8D 2F 0C ($D1)
7650- AD 30 0C 18 6D 31 0C 8D ($54)
7658- 30 0C AE 30 0C A9 00 38 ($3F)
7660- ED 94 6A 85 E7 49 80 0A ($B2)
7668- A9 00 E9 00 85 E8 8E D0 ($73)
7670- 76 BD 12 0C 9D 0E 0C BD ($F7)
7678- 06 0C 9D FE 0B BD 0A 0C ($D9)
7680- 9D 02 0C BD FA 0B 9D F6 ($B4)
7688- 0B F0 41 A9 01 8D 96 75 ($7C)
7690- BD 12 0C 18 7D 22 0C 9D ($75)
7698- 12 0C BD 06 0C 18 65 E7 ($33)
76A0- A8 BD 0A 0C 65 E8 48 98 ($4E)
76A8- 18 7D 16 0C 9D 06 0C 68 ($80)
76B0- 7D 1A 0C 29 03 9D 0A 0C ($0A)
76B8- BD FA 0B 10 06 FE FA 0B ($55)
76C0- 4C CC 76 20 5D 7D 20 3F ($E9)
76C8- 79 AE D0 76 CA D0 9F 60 ($94)
76D0- 47 A2 0A A9 00 38 ED 94 ($07)
76D8- 6A 85 E7 49 80 0A A9 00 ($62)
76E0- E9 00 85 E8 8E 46 77 BD ($86)
76E8- AC 0D 9D B6 0D BD C0 0D ($F7)
76F0- 9D CA 0D BD D4 0D 9D DE ($7D)
76F8- 0D BD 98 0D 9D A2 0D F0 ($E7)
7700- 41 A9 01 8D 96 75 BD AC ($96)
7708- 0D 18 7D E8 0D 9D AC 0D ($B1)
7710- BD C0 0D 18 65 E7 A8 BD ($FF)
7718- D4 0D 65 E8 48 98 18 7D ($E1)
7720- F2 0D 9D C0 0D 68 7D FC ($46)
7728- 0D 29 03 9D D4 0D BD 98 ($46)
7730- 0D 10 06 FE 98 0D 4C 42 ($7E)
7738- 77 20 21 7C 20 09 78 AE ($F5)
7740- 46 77 CA D0 9F 60 66 BD ($0F)
7748- D7 0C 38 E9 B8 A8 BD FF ($58)
7750- 0C E9 01 D0 0C 98 38 E9 ($71)
7758- 08 C9 8E 90 05 C9 FC B0 ($5F)
7760- 01 60 85 F0 AD 97 6A F0 ($B4)
7768- 03 4C 8D 77 A0 03 B9 65 ($CA)
7770- 6A F0 63 B9 71 6A 38 FD ($9E)
7778- AF 0C C9 08 B0 58 A5 F0 ($DF)
7780- 38 F9 6E 6A C9 20 B0 4E ($D2)
7788- A9 00 99 62 6A A9 F0 9D ($FC)
7790- 73 0C F8 A9 01 18 6D 3E ($64)
7798- 09 8D 3E 09 A9 00 6D 3F ($48)
77A0- 09 8D 3F 09 D8 A5 F0 9D ($A2)
77A8- C3 0C A9 00 9D 13 0D 9D ($78)
77B0- 27 0D 9D 3B 0D BC 4F 0D ($7F)
77B8- 30 11 B9 EF 15 C9 02 F0 ($59)
77C0- 0D A9 00 99 03 16 A9 04 ($85)
77C8- 99 EF 15 4C 08 78 A9 01 ($F7)
77D0- 99 EF 15 4C 08 78 88 D0 ($07)
77D8- 95 AD 30 6A 30 2A F0 28 ($AD)
77E0- AD 38 6A 38 FD AF 0C C9 ($53)
77E8- FC B0 07 18 69 03 C9 08 ($F8)
77F0- B0 16 AD 39 6A 38 E5 F0 ($75)
77F8- C9 05 90 04 C9 F9 90 08 ($F0)
7800- A9 C0 8D 3D 6A 4C B5 71 ($38)
7808- 60 BD CA 0D 38 E9 B8 A8 ($DB)
7810- BD DE 0D E9 01 D0 0C 98 ($C2)
7818- 38 E9 08 C9 8E 90 05 C9 ($C2)
7820- FC B0 01 60 85 F0 AD 97 ($62)
7828- 6A F0 03 4C 4F 78 A0 03 ($41)
7830- B9 65 6A F0 45 B9 71 6A ($A1)
7838- 38 FD B6 0D C9 08 B0 3A ($35)
7840- A5 F0 38 F9 6E 6A C9 20 ($79)
7848- B0 30 A9 00 99 62 6A A9 ($11)
7850- F0 9D 98 0D F8 A9 02 18 ($B3)
7858- 6D 3E 09 8D 3E 09 A9 00 ($49)
7860- 6D 3F 09 8D 3F 09 D8 A5 ($9D)
7868- F0 9D C0 0D A9 00 9D E8 ($7C)
7870- 0D 9D F2 0D 9D FC 0D 4C ($4F)
7878- AC 78 88 D0 B3 AD 3D 6A ($C5)
7880- 30 2A F0 28 AD 38 6A 38 ($06)
7888- FD B6 0D C9 FC B0 07 18 ($DC)
7890- 69 03 C9 08 B0 16 AD 39 ($99)
7898- 6A 38 E5 F0 C9 05 90 04 ($1F)
78A0- C9 F9 90 08 A9 C0 8D 3D ($71)
78A8- 6A 4C B5 71 60 AD 5C 7D ($0E)
78B0- D0 01 60 AD 5B 7D 85 F0 ($4F)
78B8- AD 97 6A F0 03 4C E1 78 ($76)
78C0- A0 03 B9 65 6A F0 45 B9 ($19)
78C8- 71 6A 38 FD 72 0B C9 08 ($66)
78D0- B0 3A A5 F0 38 F9 6E 6A ($1A)
78D8- C9 20 B0 30 A9 00 99 62 ($3B)
78E0- 6A A9 F0 9D 45 0B F8 A9 ($B1)
78E8- 06 18 6D 3E 09 8D 3E 09 ($FE)
78F0- A9 00 6D 3F 09 8D 3F 09 ($49)
78F8- D8 A5 F0 9D 60 0B A9 00 ($D2)
7900- 9D 9F 0B 9D 8D 0B 9D 96 ($19)
7908- 0B 4C 3E 79 88 D0 B3 AD ($46)
7910- 3D 6A 30 2A F0 28 AD 38 ($03)
7918- 6A 38 FD 72 0B C9 FC B0 ($53)
7920- 07 18 69 03 C9 08 B0 16 ($12)
7928- AD 39 6A 38 E5 F0 C9 05 ($1F)
7930- 90 04 C9 F9 90 08 A9 C0 ($55)
7938- 8D 3D 6A 4C B5 71 60 AD ($9F)
7940- BE 7D D0 01 60 AD BD 7D ($1F)
7948- 85 F0 AD 97 6A F0 03 4C ($9A)
7950- 73 79 A0 03 B9 65 6A F0 ($EF)
7958- 45 B9 71 6A 38 FD 0E 0C ($20)
7960- C9 08 B0 3A A5 F0 38 F9 ($DF)
7968- 6E 6A C9 20 B0 30 A9 00 ($C4)
7970- 99 62 6A A9 F0 9D FA 0B ($A4)
7978- F8 A9 10 18 6D 3E 09 8D ($8E)
7980- 3E 09 A9 00 6D 3F 09 8D ($48)
7988- 3F 09 D8 A5 F0 9D 06 0C ($2C)
7990- A9 00 9D 22 0C 9D 16 0C ($9D)
7998- 9D 1A 0C 4C D0 79 88 D0 ($36)
79A0- B3 AD 3D 6A 30 2A F0 28 ($8B)
79A8- AD 3B 6A 38 FD 0E 0C C9 ($F2)
79B0- FC B0 07 18 69 03 C9 08 ($F8)
79B8- B0 16 AD 39 6A 38 E5 F0 ($75)
79C0- C9 05 90 04 C9 F9 90 08 ($F0)
79C8- A9 C0 8D 3D 6A 4C B5 71 ($3B)
79D0- 60 AD 97 6A F0 03 4C FB ($74)
79D8- 79 A0 03 B9 65 6A F0 3E ($A2)
79E0- B9 71 6A 38 FD CA 0A C9 ($6E)
79E8- 08 B0 33 AD C9 0A 38 F9 ($24)
79F0- 6E 6A C9 20 B0 28 A9 00 ($DC)
79F8- 99 62 6A A9 F0 9D C5 0A ($9A)
7A00- F8 A9 30 18 6D 3E 09 8D ($AE)
7A08- 3E 09 A9 00 6D 3F 09 8D ($48)
7A10- 3F 09 D8 A9 00 9D CF 0A ($1F)
7A18- 9D CE 0A 4C 51 7A 88 D0 ($66)
7A20- BA AD 3D 6A 30 2B F0 29 ($82)
7A28- AD 3B 6A 38 FD CA 0A C9 ($30)
7A30- FC B0 07 18 69 03 C9 08 ($F8)
7A38- B0 17 AD 39 6A 38 FD C8 ($54)
7A40- 0A C9 05 90 04 C9 F9 90 ($F2)
7A48- 08 A9 C0 8D 3D 6A 4C B5 ($42)
7A50- 71 60 A0 0A B9 EF 15 F0 ($08)
7A58- 02 10 03 4C 25 7B B9 EF ($55)
7A60- 15 C9 01 F0 09 98 DD 4F ($2E)
7A68- 0D F0 3B 4C 25 7B BD C3 ($AA)
7A70- 0C D9 BD 15 D0 E5 BD EB ($1E)
7A78- 0C D9 C7 15 D0 DD A9 00 ($A3)
7A80- 9D 27 0D 9D 3B 0D 98 9D ($19)
7A88- 4F 0D A9 02 99 EF 15 B9 ($33)
7A90- D1 15 38 E9 08 DD 9B 0C ($57)
7A98- F0 1E A9 01 B0 02 A9 FF ($A2)
7AA0- 9D 13 0D 4C 6B 7B B9 EF ($89)
7AA8- 15 C9 02 D0 18 B9 D1 15 ($6B)
7AB0- 38 E9 08 DD 9B 0C D0 0A ($49)
7AB8- A9 03 99 EF 15 A9 FF 9D ($02)
7AC0- 13 0D 4C 6B 7B C9 03 D0 ($58)
7AC8- 5C BD 9B 0C C9 19 F0 0C ($5A)
7AD0- BD 9B 0C 18 69 08 99 D1 ($1B)
7AD8- 15 4C 6B 7B A9 F0 99 EF ($66)
7AE0- 15 A9 00 9D 73 0C AC 07 ($F5)
7AE8- 0E A9 01 99 98 0D BD C3 ($D4)
7AF0- 0C 99 C0 0D BD EB 0C 99 ($9B)
7AF8- D4 0D BD 9B 0C 99 AC 0D ($CB)
7B00- A9 02 99 E8 0D 8C FF 7B ($DF)
7B08- 20 98 6A AC FF 7B 4A A9 ($19)
7B10- 02 90 02 A9 FE 99 F2 0D ($A1)
7B18- A9 00 90 02 A9 FF 99 FC ($08)
7B20- 0D EE 07 0E 60 88 F0 03 ($F1)
7B28- 4C 54 7A BD C3 0C 18 6D ($65)
7B30- 25 6A 85 02 BD EB 0C 6D ($FF)
7B38- 26 6A 85 03 A5 02 38 E9 ($BC)
7B40- C0 85 02 A5 03 E9 01 29 ($20)
7B48- 03 85 03 A5 02 18 69 92 ($C1)
7B50- 85 02 A5 03 69 92 85 03 ($5C)
7B58- A0 03 BD 9B 0C 18 69 0B ($F3)
7B60- D1 02 A9 01 90 02 A9 FF ($BF)
7B68- 9D 13 0D BD C3 0C 38 E9 ($20)
7B70- B8 A8 BD EB 0C E9 01 D0 ($72)
7B78- 39 98 38 E9 08 C9 8E 90 ($AF)
7B80- 04 C9 FC 90 2D 85 F2 38 ($C3)
7B88- ED 3A 6A 85 F0 20 06 6C ($82)
7B90- C9 32 90 1E C9 44 B0 1A ($52)
7B98- BD 63 0D C9 05 F0 04 FE ($15)
7BA0- 63 0D 60 A9 00 9D 63 0D ($54)
7BA8- A0 02 B9 62 15 F0 04 88 ($10)
7BB0- D0 F8 60 A9 01 99 62 15 ($0E)
7BB8- A5 F2 99 5A 15 BD 9B 0C ($AB)
7BC0- 99 5E 15 A5 F0 0A A9 02 ($26)
7BC8- B0 02 A9 FE 99 68 15 AD ($AC)
7BD0- 3C 6A DD 9B 0C B0 19 BD ($08)
7BD8- 9B 0C 38 ED 3C 6A 4A 4A ($14)
7BE0- 4A 4A 4A 85 F0 A9 00 38 ($AE)
7BE8- E5 F0 99 66 15 4C FC 7B ($34)
7BF0- 38 FD 9B 0C 4A 4A 4A 4A ($52)
7BF8- 4A 99 66 15 4C 00 7C 06 ($96)
7C00- AD 45 09 F0 1B A2 08 2C ($8C)
7C08- 30 C0 2C 20 C0 A9 20 20 ($95)
7C10- A8 FC 2C 30 C0 2C 20 C0 ($44)
7C18- A9 01 20 A8 FC CA D0 E7 ($21)
7C20- 60 BD C0 0D 38 E9 B8 A8 ($D1)
7C28- BD D4 0D E9 01 D0 32 98 ($F6)
7C30- 38 E9 08 C9 8E 90 04 C9 ($C3)
7C38- FC 90 26 38 ED 3A 6A C9 ($06)
7C40- FC B0 04 C9 05 B0 1A A9 ($87)
7C48- 00 9D F2 0D 9D FC 0D BD ($B3)
7C50- AC 0D CD 3C 6A A9 03 90 ($00)
7C58- 02 A9 FD 9D E8 0D 4C A1 ($C3)
7C60- 7C BD F2 0D D0 3B A9 C0 ($BC)
7C68- 18 6D 3A 6A 85 F0 A9 01 ($F8)
7C70- 69 00 85 F2 BD C0 0D 38 ($56)
7C78- E5 F0 BD D4 0D E5 F2 0A ($6C)
7C80- A9 02 B0 02 A9 FE 9D F2 ($21)
7C88- 0D 49 80 0A A9 00 E9 00 ($8E)
7C90- 9D FC 0D BD AC 0D C9 50 ($E9)
7C98- A9 02 90 02 A9 FE 9D E8 ($1B)
7CA0- 0D BD AC 0D 18 7D E8 0D ($91)
7CA8- C9 19 90 04 C9 B9 90 09 ($AD)
7CB0- A9 00 38 FD E8 0D 9D E8 ($FC)
7CB8- 0D 60 BD 60 0B 38 E9 A4 ($CE)
7CC0- A8 BD 69 0B E9 01 D0 04 ($4B)
7CC8- C0 BC 90 08 A9 00 9D 9F ($4F)
7CD0- 0B 4C 00 7D BD 9F 0B D0 ($C3)
7CD8- 0F AD 3C 6A DD 7B 0B A9 ($F0)
7CE0- 02 B0 02 A9 FE 9D 9F 0B ($EE)
7CE8- BD 7B 0B 18 7D 9F 0B C9 ($F5)
7CF0- 18 90 04 C9 B9 90 09 A9 ($CC)
7CF8- 00 38 FD 9F 0B 9D 9F 0B ($58)
7D00- A9 01 8D 5C 7D BD 4E 0B ($FC)
7D08- 38 E9 B8 A8 BD 57 0B E9 ($C9)
7D10- 01 D0 0C 98 38 E9 08 C9 ($55)
7D18- 8E 90 0A C9 FC B0 06 A9 ($3E)
7D20- 00 8D 5C 7D 60 8D 5B 7D ($67)
7D28- BD 84 0B C9 05 F0 04 FE ($F4)
7D30- 84 0B 60 A9 00 9D 84 0B ($54)
7D38- A0 05 B9 8A 15 F0 04 88 ($FF)
```

suite page 28

PIT AMSTRAD

Allumeurs émérites face aux risques arachnéens...

Bernard COCCHI

```
1 REM <<<<<<<<<<>>>>>>>>>>
2 REM << COCCHI bernard >>
3 REM <<     Presente    >>
4 REM <<                 >>
5 REM << PIT L'ALLUMEUR >>
6 REM <<                 >>
7 REM <<       sur       >>
8 REM <<                 >>
9 REM <<     AMSTRAD     >>
10 REM<<     CPC-464     >>
11 REM<<<<<<<<<<>>>>>>>>>>
100 GOSUB 8900:GOTO 198
198 MODE 1
199 sc=0:vie=3:GOSUB 9800
200 om=1:GOSUB 8000:x=40:y=19:q=40
:w=1:a$=CHR$(202):b$=CHR$(204):c$=
CHR$(203):p$=CHR$(248):lh$=CHR$(20
5):lb$=CHR$(206):GOSUB 1000:GOSUB
1300:GOSUB 1304:LOCATE x,y:PRINT p
$:f$=CHR$(202):e=1:r=19
201 GOTO 250
250 IF om=1 THEN PEN 3:LOCATE q,w:
PRINT" ":q=q-1:LOCATE q,w:PRINT a$
251 IF om=1 THEN PEN 3:LOCATE e,r:
PRINT" ":e=e+1:LOCATE e,r:PRINT f$
252 IF om=2 THEN PEN 3:LOCATE q,w:
PRINT" ":q=q+1:LOCATE q,w:PRINT a$
253 IF om=2 THEN PEN 3:LOCATE e,r:
PRINT" ":e=e-1:LOCATE e,r:PRINT f$
320 GOSUB 4100
330 IF INKEY(0)=0 AND y=19 OR INKE
Y(72)=0 AND y=19 THEN GOSUB 10020
335 IF INKEY(2)=0 AND y<19 OR INKE
Y(73)=0 AND y<19 THEN GOSUB 7000:G
OSUB 7200
340 IF INKEY(8)=0 AND y=19 AND e<>
r OR INKEY(74)=0 AND y=19 AND e<>r
 THEN GOSUB 6000
345 IF INKEY(1)=0 AND y=19 OR INKE
Y(75)=0 AND y=19 THEN GOSUB 6500
500 GOTO 250
1000 PEN 2
1001 IF l1=0 THEN LOCATE 1,15:PRIN
T lb$:LOCATE 1,14:PRINT lh$
1002 IF l2=0 THEN LOCATE 3,13:PRIN
T lb$:LOCATE 3,12:PRINT lh$
1003 IF l3=0 THEN LOCATE 5,10:PRIN
T lb$:LOCATE 5,9:PRINT lh$
1004 IF l4=0 THEN LOCATE 7,12:PRIN
T lb$:LOCATE 7,11:PRINT lh$
1005 IF l5=0 THEN LOCATE 9,10:PRIN
T lb$:LOCATE 9,9:PRINT lh$
1006 IF l6=0 THEN LOCATE 11,8:PRIN
T lb$:LOCATE 11,7:PRINT lh$
1007 IF l7=0 THEN LOCATE 13,12:PRI
NT lb$:LOCATE 13,11:PRINT lh$
1008 IF l8=0 THEN LOCATE 15,14:PRI
NT lb$:LOCATE 15,13:PRINT lh$
1009 IF l9=0 THEN LOCATE 17,10:PRI
NT lb$:LOCATE 17,9:PRINT lh$
1010 IF l10=0 THEN LOCATE 19,13:PR
INT lb$:LOCATE 19,12:PRINT lh$
1011 IF l11=0 THEN LOCATE 21,6:PRI
NT lb$:LOCATE 21,5:PRINT lh$
1012 IF l12=0 THEN LOCATE 23,9:PRI
NT lb$:LOCATE 23,8:PRINT lh$
1013 IF l13=0 THEN LOCATE 25,12:PR
INT lb$:LOCATE 25,11:PRINT lh$
1014 IF l14=0 THEN LOCATE 27,15:PR
INT lb$:LOCATE 27,14:PRINT lh$
1015 IF l15=0 THEN LOCATE 29,13:PR
INT lb$:LOCATE 29,12:PRINT lh$
1016 IF l16=0 THEN LOCATE 31,9:PRI
NT lb$:LOCATE 31,8:PRINT lh$
1017 IF l17=0 THEN LOCATE 33,11:PR
INT lb$:LOCATE 33,10:PRINT lh$
1018 IF l18=0 THEN LOCATE 35,8:PRI
NT lb$:LOCATE 35,7:PRINT lh$
1019 IF l19=0 THEN LOCATE 37,5:PRI
NT lb$:LOCATE 37,4:PRINT lh$
1099 RETURN
1100 IF x=2 AND l1=0 THEN GOSUB 12
00:l1=1
1101 IF x=4 AND l2=0 THEN GOSUB 12
00:l2=1
1102 IF x=6 AND l3=0 THEN GOSUB 12
00:l3=1
1103 IF x=8 AND l4=0 THEN GOSUB 12
00:l4=1
1104 IF x=10 AND l5=0 THEN GOSUB 1
200:l5=1
1105 IF x=12 AND l6=0 THEN GOSUB 1
200:l6=1
1106 IF x=14 AND l7=0 THEN GOSUB 1
200:l7=1
1107 IF x=16 AND l8=0 THEN GOSUB 1
200:l8=1
1108 IF x=18 AND l9=0 THEN GOSUB 1
200:l9=1
1109 IF x=20 AND l10=0 THEN GOSUB
1200:l10=1
1110 IF x=22 AND l11=0 THEN GOSUB
1200:l11=1
1111 IF x=24 AND l12=0 THEN GOSUB
1200:l12=1
1112 IF x=26 AND l13=0 THEN GOSUB
1200:l13=1
1113 IF x=28 AND l14=0 THEN GOSUB
1200:l14=1
1114 IF x=30 AND l15=0 THEN GOSUB
1200:l15=1
1115 IF x=32 AND l16=0 THEN GOSUB
1200:l16=1
1116 IF x=34 AND l17=0 THEN GOSUB
1200:l17=1
1117 IF x=36 AND l18=0 THEN GOSUB
1200:l18=1
1118 IF x=38 AND l19=0 THEN GOSUB
1200:l19=1
1199 RETURN
1200 sc=sc+10:GOSUB 1304:SOUND 1,1
10,1:PEN 3:LOCATE x-1,y:PRINT lb$:
LOCATE x-1,y-1:PRINT lh$:RETURN
1300 IF vie=3 THEN PEN 2:LOCATE 1,
21:FOR i=1 TO 3:PRINT CHR$(248);:N
EXT i:RETURN
1301 IF vie=2 THEN PEN 2:LOCATE 1,
21:PRINT CHR$(248)+CHR$(248)+CHR$(
32):RETURN
1302 IF vie=1 THEN PEN 2:LOCATE 1,
21:PRINT CHR$(248)+CHR$(32)+CHR$(3
2):RETURN
1303 IF vie<1 THEN LOCATE 1,21:PRI
NT"   ":GOSUB 5000:GOSUB 1300
1304 LOCATE 5,21:PEN 2:PRINT"SCORE
:";sc
1305 PEN 2:LOCATE 20,21:PRINT"RECO
RD:";record
1306 IF l1=1 AND l2=1 AND l3=1 AND
 l4=1 AND l5=1 AND l6=1 AND l7=1 A
ND l8=1 AND l9=1 AND l10=1 AND l11
=1 AND l12=1 AND l13=1 AND l14=1 A
ND l15=1 AND l16=1 AND l17=1 AND l
18=1 AND l19=1 THEN GOSUB 9700:GOS
UB 9800:GOSUB 1000
1310 RETURN
1410 PEN 3:a=y-1:FOR q=1 TO a:LOCA
TE q,w:PRINT " ":FOR i=1 TO 10:NEX
T i:w=w-1:SOUND 1,90,1:LOCATE q,w:
PRINT c$:NEXT q:LOCATE q,w:PRINT c
$:a$=CHR$(202):p$=CHR$(248):x=40:y
=19:om=1:PEN 2:LOCATE x,y:PRINT p$
:RETURN
2000 IF q=2 OR q=4 OR q=6 OR q=8 O
R q=10 OR q=12 OR q=14 OR q=16 OR
q=18 OR q=20 OR q=22 OR q=24 OR q=
26 OR q=28 OR q=30 OR q=32 OR q=34
 OR q=36 OR q=38 THEN vie=vie-1:GO
SUB 2010
2001 RETURN
2010 PEN 3:FOR w=1 TO y-1:LOCATE q
,w:PRINT c$:FOR i=1 TO 10:NEXT i:S
OUND 1,90,1:LOCATE q,w:PRINT b$:NE
XT w:LOCATE q,w:PRINT c$:GOSUB 130
0:GOSUB 1410
4100 IF x=e AND y=19 THEN vie=vie-
1:SOUND 1,200,1:GOSUB 1300:LOCATE
e,r:PRINT" ":LOCATE q,w:PRINT" ":a
=40:w=1:x=40:y=19:e=1:r=19:om=1:PE
N 2:LOCATE x,y:PRINT p$:PEN 3:LOCA
TE e,r:PRINT f$:GOTO 250
4101 IF q=40 THEN om=1
4102 IF q=x AND y<19 THEN GOSUB 20
00
4103 IF q=1 THEN om=2
4104 IF x>e AND y=19 THEN om=1
4105 IF x<e AND y=19 THEN om=2
4120 RETURN
5000 IF vie<1 THEN GOSUB 9600:GOSU
B 9500
5001 RETURN
6000 REM
6001 IF x>1 AND x<=40 THEN p$=CHR$
(250):GOSUB 6200
6010 RETURN
6200 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":SOU
ND 1,478,1:x=x-1:GOSUB 10000:LOCAT
E x,y:PRINT p$:RETURN
6500 REM
6501 IF x>=1 AND x<40 THEN p$=CHR$
(251):GOSUB 6700
6510 RETURN
6700 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":SOU
ND 1,478,1:GOSUB 10000:x=x+1:LOCAT
E x,y:PRINT p$:RETURN
7000 IF x=38 THEN k=12
7001 IF x=36 OR x=12 THEN k=9
7002 IF x=34 THEN k=6
7003 IF x=32 OR x=24 THEN k=8
7004 IF x=30 OR x=4 OR x=20 THEN k
=4
7005 IF x=28 OR x=2 THEN k=2
7006 IF x=16 THEN k=3
7007 IF x=26 OR x=14 OR x=8 THEN k
=5
7008 IF x=6 OR x=10 OR x=18 THEN k
=7
7009 IF x=22 THEN k=11
7020 RETURN
7100 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":y=1
8:p$=CHR$(249):FOR i=1 TO k-1:LOCA
TE x,y:PRINT h$:SOUND 1,478,1:y=y-
1:LOCATE x,y:PRINT p$:LOCATE x,y:P
RINT h$:NEXT i:y=y-2:LOCATE x,y:PR
INT p$:GOSUB 4100:RETURN
7200 PEN 2:p$=CHR$(249):LOCATE x,y
:PRINT" ":y=y+2:LOCATE x,y:PRINT p
$:FOR i=1 TO k:LOCATE x,y:PRINT h$
:SOUND 1,100,1:y=y+1:LOCATE x,y:PR
INT p$:NEXT i:GOSUB 10000:RETURN
8000 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:SYMB
OL AFTER 200:INK 1,6:INK 2,26:INK
3,24
8001 SYMBOL 200,251,251,0,223,223,
0,251,251
8002 SYMBOL 201,66,126,66,126,66,1
26,66,126
8003 SYMBOL 202,0,0,0,60,126,153,1
65,165
8004 SYMBOL 203,16,16,16,60,126,15
3,165,165
8005 SYMBOL 204,16,16,16,16,16,16,
16,16:SYMBOL 205,0,0,56,68,68,56,1
6,16:SYMBOL 206,16,16,16,16,16,16,
16,56
8009 b$=CHR$(200):h$=CHR$(201)
8010 LOCATE 1,2:PEN 1:FOR i=1 TO 1
9:PRINT b$+CHR$(32);:NEXT i:PRINT
b$+b$
8011 LOCATE 37,6:PRINT b$+b$:LOCAT
E 21,7:PRINT b$+b$:PEN 2:LOCATE 38
,7:PRINT h$:LOCATE 22,8:PRINT h$:L
OCATE 38,8:PRINT h$
8012 PEN 1:LOCATE 11,9:PRINT b$+b$
:PEN 2:LOCATE 22,9:PRINT h$:PEN 1
LOCATE 35,9:PRINT b$+b$+CHR$(32);:
PEN 2:PRINT h$
8013 PEN 2:LOCATE 12,10:PRINT h$:L
OCATE 22,10:PRINT h$:PEN 1:LOCATE
23,10:PRINT b$+b$:LOCATE 31,10:PRI
NT b$+b$:PEN 2:LOCATE 36,10:PRINT
h$+CHR$(32)+h$
8014 PEN 1:LOCATE 5,11:PRINT b$+b$
:LOCATE 9,11:PRINT b$+b$;:LOCATE 1
7,11:PRINT b$+b$:PEN 2:LOCATE 11,1
1:PRINT CHR$(32)+h$:PEN 1:LOCATE 3
7,11:PRINT b$+b$:PEN 2:LOCATE 22,1
1:PRINT h$+CHR$(32)+h$:LOCATE 32,1
1:PRINT h$:LOCATE 36,11:PRINT h$+C
HR$(32)+h$
8015 PEN 2:LOCATE 6,12:PRINT h$:LO
CATE 10,12:PRINT h$+CHR$(32)+h$:LO
CATE 18,12:PRINT h$:LOCATE 22,12:P
RINT h$+CHR$(32)+h$:LOCATE 32,12:P
RINT h$;:PEN 1:PRINT b$+b$:PEN 2:L
OCATE 36,12:PRINT h$+CHR$(32)+h$
8016 PEN 2:LOCATE 6,13:PRINT h$;:P
EN 1:PRINT b$+b$:PEN 2:LOCATE 10,1
3:PRINT h$+CHR$(32)+h$;:PEN 1:PRIN
T b$+b$:PEN 2:LOCATE 18,13:PRINT h
$:LOCATE 22,13:PRINT h$+CHR$(32)+h
$;:PEN 1:PRINT b$+b$:PEN 2:LOCATE
32,13:FOR i=1 TO 4:PRINT h$+CHR$(3
2);:NEXT i
8017 PEN 1:LOCATE 3,14:PRINT b$+b$
;:PEN 2:FOR i=1 TO 5:PRINT CHR$(32
)+h$;:NEXT i:PRINT CHR$(32)+CHR$(3
2)+CHR$(32)+h$;:PEN 1:PRINT b$+b$;
:PEN 2:FOR i=1 TO 3:PRINT CHR$(32)
+h$;:NEXT i:PEN 1:LOCATE 29,14:PRI
NT b$+b$;:PEN 2
8018 FOR i=1 TO 4:PRINT CHR$(32)+h
$;:NEXT i
8019 LOCATE 3,15:FOR i=1 TO 6:PRIN
T CHR$(32)+h$;:NEXT i:PEN 1:LOCATE
 15,15:PRINT b$+b$;:PEN 2:FOR i=1
TO 5:PRINT CHR$(32)+h$;:NEXT i:PRI
NT CHR$(32)+CHR$(32);:FOR i=1 TO 5
:PRINT CHR$(32)+h$;:NEXT i
8020 PEN 1:LOCATE 1,16:PRINT b$+b$
;:PEN 2:FOR i=1 TO 12:PRINT CHR$(3
2)+h$;:NEXT i:PEN 1:PRINT b$+b$;:P
EN 2:FOR i=1 TO 5:PRINT CHR$(32)+h
$;:NEXT i
8021 LOCATE 1,17:FOR u=1 TO 19:PRI
NT CHR$(32)+h$;:NEXT u
8022 LOCATE 1,18:FOR u=1 TO 19:PRI
NT CHR$(32)+h$;:NEXT u
8024 PEN 1:FOR i=1 TO 40:LOCATE i,
20:PRINT b$;:NEXT i
8025 RETURN
8900 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:PAPER
 0:INK 1,26:LOCATE 13,12:PRINT"COC
CHI.bernard":LOCATE 16,14:PRINT"Pr
esente":FOR i=1 TO 1500:NEXT i:GO
TO 9000
9000 MODE 1:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,
24:INK 3,19:PAPER 0:BORDER 0:CLS
9001 ORIGIN 50,50:FOR i=50 TO 250:
ORIGIN 50,i:DRAW 20,0,3:NEXT i
9002 ORIGIN 70,250:FOR i=70 TO 120
:ORIGIN i,250:DRAW 0,-20,3:NEXT i
9003 a=250:b=100:ORIGIN 110,250:FO
R i=1 TO 20:b=b+1:a=a-1:ORIGIN b,a
:DRAW 20,0,3:NEXT i
9004 a=230:ORIGIN 120,230:FOR i=1
TO 20:a=a-1:ORIGIN 120,a:DRAW 20,0
,3:NEXT i
9005 a=210:b=120:ORIGIN 120,210:FO
R i=1 TO 20:b=b-1:a=a-1:ORIGIN b,a
```

A SUIVRE...

édito

Ecoutez, je suis désolé, Berroyer est encore malade et il n'a aucune excuse : il n'est pas mort, il va même se remettre assez vite et vous devriez retrouver sa rubrique hebdomadaire d'ici deux semaines. Il vous racontera lui-même ses mésaventures avec les bouchers se disant médecins qui lui ont trafiqué le petit bout d'intestin qui lui servait d'appendice. Pas sérieux, ces professionnels de la charcuterie.

Pas sérieux non plus les fabricants d'informatique : Commodore aura un Amiga sur le Sicob mais ne le montrera pas. Atari nous fait attendre son 520 ST (qu'il ne nous montrera pas), problème de fric, paraît-il. Sinclair trainaille avec son Derby (Spectrum gonflé à 128 Ko, on ne le verra pas), problème de fric également. Thomson et Commodore vendent leur nouveau 128 (invisible, bien que présent) au prix de l'or, problème de fric mais le fric du consommateur, c'est pas grave. Même le roi Amstrad (à priori, on devrait le voir, mais c'est pas sûr) ne va pas très bien, problème de fric, comme tout le monde. En fait, ce sera un Sicob "Spécial Bunker j'ai des bécanes mais je ne les montre pas parce que comme j'ai pas beaucoup de fric je ne suis pas sûr de vraiment sortir la bécane et d'ailleurs c'est pour ça que je ne la montre pas mais je la garde quand même à côté de moi on ne sait jamais". Le reste est à l'avenant, je ne vais pas vous refaire "L'informatique c'est de la merde" de cet été, je suis fatigué et j'ai une petite douleur sur le côté qui ressemble fort à une appendicite. Maman !

Gérard Ceccaldi

IL A FAILLI NE PAS Y AVOIR D'HEBDOGICIEL CETTE SEMAINE :

GENIE-OTHELLO FX 702 P

Rivalisez d'intelligence avec votre FX transformé en petit génie de l'OTHELLO.

Bruno RAGUIN

	10	11	12	13	14	15	16	17
19	20	21	22	23	24	25	26
28	29	30	31	32	33	34	35
37	38	39	40	41	42	43	44
46	47	48	49	50	51	52	53
55	56	57	58	59	60	61	62
64	65	66	67	68	69	70	71
73	74	75	76	77	78	79	80

Mode d'emploi :
Faites VAC (EXE), DEFM 10 (EXE) puis entrez toutes les variables : $ = "Je joue case :" (EXE), H = 10 (EXE) etc.
Et en mode 1 :
10 FOR X = 0 TO 90 :PRT X; :INP A(X) :NEXT X
Puis entrez toutes les variables A(X) en prenant garde de ne pas faire d'erreur . Sauvegardez ces variables en début de cassette (pour en faciliter l'accès avant chaque partie) par : PUT "OTHELLO"$, A, J9. Faites CLR ALL et tapez le programme sans changer les numéros de lignes. Testez le programme et sauvegardez-le par : SAVE ALL "REVERSI".
Pour jouer, chargez le programme puis chargez les variables par : GET$, A, J9. N'oubliez pas de laisser branchée la FA-2 et munissez-vous d'un jeu d'OTHELLO. Vous disposez de 3 niveaux de jeu :
1-débutant, tapez : M= 98 (EXE)
2-champion, tapez : M= 90 (EXE)
3-semi-champion, tapez : M= 92 (EXE)
Faites F1 P0, un " ?" s'affiche. Entrez le numéro de votre case (voir dessin) et EXE ou bien 0 pour faire commencer l'ordinateur. Tapez également 0 pour passer votre tour, l'ordinateur désirant "passer" indiquera lui aussi : case 0. Si l'ordinateur vous répond "JE JOUE CASE :", votre coup est accepté et l'ordinateur cherche sa réplique, dans le cas contraire il affiche : " ?". Lorsque le FX 702-P indique où il joue, vous entendrez claquer le relais de la FA-2 (si vous n'avez pas de FA-2, supprimez PUT A en ligne 37). Sachez que le temps de réflexion de l'ordinateur varie de 1'35s (1er coup) à 30s (dernier coup).

```
LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 126 PRG: 880

P0: 528 STEPS
   1 F=1:GOTO L
   4 IF A(R+Y)*F;IF
     A(R+X)*F;IF A(R
     -Y)*F;IF A(R-X)
     *F;RET
   5 FOR U=1 TO 4:Z=
     Y:Y=-X:X=Z:P=R+
     Y:IF A(P)*F;NEX
     T U:RET
   6 P=P+Y:IF A(P)=F
     THEN 6
   7 IF A(P)*-F;NEXT
     U:RET
   8 G=1:IF B=J;RET
  10 FOR Y=R TO P-Y
     STEP Y:A(Y)=-F:
     NEXT Y:NEXT U:R
     ET
  19 INP R:IF R=0 TH
     EN Q
  20 IF FRAC A(R)=0
     THEN L
  21 B=Q:GOTO K
  26 SAC :GSB M:PRT
     $;:F=-1:B=J:FOR
      R=H TO 0:W=FRA
     C A(R):IF W=0 T
     HEN I
  27 G=0:Y=1:X=8:GSB
      4:X=9:Y=H:GSB
     4:IF G>0 THEN B
  28 IF B=Q THEN L
  34 GOTO I
  37 GSB M:PRT R;:PU
     T A:GOTO 1
  64 IF W>SY;SAC :ST
     AT R,W
  71 NEXT R:R=SX:B=3
     7:IF R=0 THEN B
  72 GOTO K
  90 IF R*H;IF R*17;
     IF R*73;IF R*0
     THEN 92
  91 GSB #1
  92 X=12:Y=15:GSB #
     2:X=28:Y=55:GSB
      #2:X=35:Y=62:G
     SB #2:X=75:Y=78
  94 GSB #2:A=1:X=E:
     GSB N:X=D:GSB N
     :A=9:X=L:GSB N:
     X=Q
  96 GSB 97:X=X+A*5
  97 IF A(X+A)=A(X-A
     );IF FRAC A(X)*
     0;A(X)=.7
  98 RET

P1: 118 STEPS
   5 GSB R:U=X:GSB 7
     :U=Y:GSB 7:U=Z
   7 A(U)=-.2*F*SGN
     FRAC A(U)+A(U):
     RET
```

suite page 7

TUCK IN RACE

VIC 20

Ca va joysticker d'enfer, voici une quête de pastilles mouvementée 100% langage machine.

Vincent COGET

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

SUITE DU N°100

```
578 DATAD0,03,4C,A5,17,A2,00,8E
579 DATAA1,02,4C,57,18,00,00,00
580 DATAAE,E0,02,CA,8A,18,2A,18
581 DATA2A,AA,BD,A2,02,8D,E4,02
582 DATABD,A3,02,8D,E5,02,BD,A4
583 DATA02,8D,E6,02,BD,A5,02,8D
584 DATAE7,02,60,00,00,AE,E0,02
585 DATACA,8A,18,2A,18,2A,AA,AD
586 DATAE4,02,9D,A2,02,AD,E5,02
587 DATA9D,A3,02,AD,E6,02,9D,A4
588 DATA02,AD,E7,02,9D,A5,02,60
589 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
590 DATAAE,E5,02,AC,E4,02,18,20
591 DATAF0,FF,AE,E6,02,BD,7E,19
592 DATA8D,86,02,8A,C9,20,10,02
593 DATA69,40,20,D2,FF,60,00,00
594 DATAAE,E5,02,AC,E4,02,18,20
595 DATAF0,FF,AD,E7,02,8D,86,02
596 DATAA9,2D,20,D2,FF,60,00,00
597 DATA00,00,AD,E8,02,18,6D,E9
598 DATA02,18,6D,EA,02,18,6D,EB
599 DATA02,60,00,00,AC,E4,02,AE
600 DATAE5,02,C8,20,36,19,C9,0F
601 DATAD0,01,60,C9,10,D0,01,60
602 DATAC9,11,D0,01,60,C9,12,D0
603 DATA01,60,C9,14,D0,01,60,C9
604 DATA20,D0,01,60,C9,2F,D0,01
605 DATA60,4C,00,3F,00,AC,E4,02
606 DATAAE,E5,02,88,4C,43,22,00
607 DATAAE,E5,02,AC,E4,02,E8,4C
608 DATA43,22,00,AE,E5,02,AC,E4
609 DATA02,CA,4C,43,22,00,00,00
610 DATAAE,E0,02,CA,8A,18,2A,AA
611 DATABD,EE,02,8D,EC,02,BD,EF
612 DATA02,8D,ED,02,60,00,AE,E0
613 DATA02,CA,8A,18,2A,AA,AD,E4
614 DATA02,9D,EE,02,AD,E5,02,9D
615 DATAEF,02,60,00,00,00,00,00
616 DATA20,65,25,C9,00,D0,0B,AD
617 DATAE8,02,F0,03,4C,00,23,EE
618 DATAE8,02,20,3C,22,C9,00,D0
619 DATA03,6C,FA,02,AE,EC,02,CA
620 DATAEC,E4,02,D0,13,AD,ED,02
621 DATACD,E5,02,D0,0B,20,2A,22
622 DATAC9,03,B0,04,6C,FA,02,EA
623 DATA20,A6,22,EE,E4,02,60,00
624 DATA20,65,25,C9,00,D0,0B,AD
625 DATAE9,02,F0,03,4C,C0,22,EE
626 DATAE9,02,20,6D,22,C9,00,D0
627 DATA03,6C,FA,02,AE,EC,02,E8
628 DATAEC,E4,02,D0,12,AD,ED,02
629 DATACD,E5,02,D0,0A,20,2A,22
630 DATAC9,03,B0,03,6C,FA,02,20
631 DATAA6,22,CE,E4,02,60,00,00
632 DATA20,65,25,C9,00,D0,0B,AD
633 DATAEA,02,F0,03,4C,80,23,EE
634 DATAEA,02,20,78,22,C9,00,D0
635 DATA03,6C,E2,02,AE,ED,02,CA
636 DATAEC,E5,02,D0,12,AD,EC,02
637 DATACD,E4,02,D0,0A,20,2A,22
638 DATAC9,03,B0,03,6C,E2,02,20
639 DATAA6,22,EE,E5,02,60,00,00
640 DATA20,65,25,C9,00,D0,0B,AD
641 DATAEB,02,F0,03,4C,40,23,EE
642 DATAEB,02,20,83,22,C9,00,D0
643 DATA03,6C,E2,02,AD,EC,02,CD
644 DATAE4,02,D0,13,AE,ED,02,E8
645 DATAEC,E5,02,D0,0B,20,2A,22
646 DATAC9,03,B0,04,6C,E2,02,EA
647 DATA20,A6,22,CE,E5,02,60,00
648 DATAAD,E4,02,CD,BC,02,90,03
649 DATA4C,00,23,4C,C0,22,00,00
650 DATAAD,E5,02,CD,BD,02,90,03
651 DATA4C,80,23,4C,40,23,00,00
652 DATAAD,E4,02,CD,BC,02,B0,03
653 DATA4C,00,23,4C,C0,22,00,00
654 DATAAD,E5,02,CD,BD,02,B0,03
655 DATA4C,80,23,4C,40,23,00,00
656 DATAAD,BC,02,CD,E4,02,D0,03
657 DATA4C,D0,23,AD,BD,02,CD,E5
658 DATA02,D0,03,4C,C0,23,20,60
659 DATA24,C9,01,D0,03,4C,C0,23
660 DATA4C,D0,23,EA,EA,EA,EA,EA
661 DATAEA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA
662 DATAAD,BC,02,CD,E4,02,D0,03
663 DATA4C,E0,23,AD,BD,02,CD,E5
664 DATA02,D0,03,4C,F0,23,20,60
665 DATA24,C9,01,F0,03,4C,E0,23
666 DATA4C,F0,23,EA,EA,EA,EA,EA
667 DATAEA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA
668 DATAAD,BC,02,38,ED,E4,02,B0
669 DATA07,85,00,A9,00,38,E5,00
670 DATA85,00,AD,BD,02,38,ED,E5
671 DATA02,B0,07,85,01,A9,00,38
672 DATAE5,01,C5,00,90,03,A9,00
673 DATA60,A9,01,60,00,00,00,00
674 DATAC9,29,D0,01,60,C9,2A,D0
675 DATA01,60,C9,3A,D0,01,60,C9
676 DATA3B,D0,01,60,C9,1B,90,05
677 DATAC9,1F,B0,01,60,A9,00,60
678 DATAA9,15,8D,E4,02,60,00,00
679 DATA00,00,00,00,00,20,A0,21
680 DATA20,90,22,20,35,30,A9,00
681 DATA8D,E8,02,8D,E9,02,8D,EA
682 DATA02,8D,EB,02,AD,C9,02,D0
683 DATA10,A9,C0,8D,E2,02,A9,D0
684 DATA8D,FA,02,20,00,24,4C,F6
685 DATA24,A9,E0,8D,E2,02,A9,F0
686 DATA8D,FA,02,20,30,24,AE,E5
687 DATA02,AC,E4,02,20,36,19,8D
688 DATAE6,02,20,10,22,AE,E4,02
689 DATAAC,E5,02,EC,BC,02,D0,08
690 DATACC,BD,02,D0,03,20,7A,21
691 DATAAD,C2,02,F0,0D,EC,BE,02
692 DATAD0,08,CC,BF,02,D0,03,20
693 DATA7A,21,20,C5,21,EE,E0,02
694 DATAAD,DB,02,CD,E0,02,B0,05
695 DATAA9,01,8D,E0,02,60,00,00
696 DATAAD,DF,02,18,6D,DB,02,8D
697 DATADF,02,C9,03,B0,01,60,20
698 DATABD,24,CE,DF,02,CE,DF,02
699 DATACE,DF,02,AD,DF,02,4C,4A
700 DATA25,00,00,00,00,20,2A,22
701 DATAC9,04,F0,03,A9,00,60,68
702 DATA68,20,3C,22,C9,00,F0,03
703 DATA4C,F8,22,20,6D,22,C9,00
704 DATAF0,03,4C,37,23,20,78,22
705 DATAC9,00,F0,03,4C,77,23,20
706 DATA83,22,C9,00,F0,03,4C,B8
707 DATA23,60,68,60,00,00,00,00
708 DATAAD,29,1F,C9,2E,D0,0B,CE
709 DATAD2,02,D0,05,A9,20,8D,29

READY.

5 PRINT"PARTIE 4"
10 FORZ=9648 TO11327
20 READOC$
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
70 POKE631,131:POKE198,1:END
200 D=0
201 FORI=1TO2:A=ASC(MID$(OC$,I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:NEXT:OC=D:RETURN
500 DATA1F,60,C9,20,F0,01,60,AD
501 DATAD1,02,D0,01,60,20,94,E0
502 DATAA5,63,C9,FE,B0,01,60,CE
503 DATAD1,02,A9,2E,8D,29,1F,A9
504 DATA02,8D,29,97,A9,01,20,ED
505 DATA15,A9,A0,8D,D2,02,60,00
506 DATAAD,BA,02,C9,00,D0,03,68
507 DATA68,60,A2,0F,A0,01,60,00
508 DATAA9,0F,20,B0,1E,20,EB,15
509 DATAA9,70,8D,CB,02,A9,20,8D
510 DATAB5,1E,8D,C0,1E,60,00,00
511 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
512 DATAAD,CB,02,F0,28,CE,CB,02
513 DATAF0,01,60,AD,B5,1E,C9,20
514 DATAD0,15,AD,C0,1E,C9,20,D0
515 DATA0E,A9,2C,8D,B5,1E,8D,C0
516 DATA1E,A9,0F,8D,D4,02,60,A9
517 DATA10,8D,CB,02,60,AD,D4,02
518 DATAD0,01,60,CE,D4,02,F0,01
519 DATA60,A0,1F,B9,A0,3F,AA,BD
520 DATA00,1E,C9,20,F0,1C,C9,12
521 DATAF0,18,C9,2D,D0,08,A9,02
522 DATA8D,D5,02,4C,A8,13,AD,D5
523 DATA02,C9,02,F0,05,A9,01,8D
524 DATAD5,02,88,10,D6,AD,D5,02
525 DATAD0,01,60,A2,20,8E,B5,1E
526 DATA8E,C0,1E,A2,14,8E,CB,02
527 DATAC9,02,D0,01,60,A9,00,8D
528 DATAD5,02,8D,0B,90,A0,A0,CE
529 DATACF,02,D0,03,CE,D0,02,98
530 DATA48,20,9B,15,68,A8,A9,F0
531 DATA8D,0C,90,A2,FF,CA,D0,FD
532 DATAA9,00,8D,0C,90,A2,FF,CA
533 DATAD0,FD,88,D0,DA,60,00,00
534 DATAAD,C9,02,D0,06,A9,08,8D
535 DATA0F,90,60,CE,C9,02,C9,10
536 DATAB0,06,A9,0A,8D,0F,90,60
537 DATAA9,0B,8D,0F,90,60,00,00
538 DATAA2,00,BD,00,1A,85,00,BD
539 DATA00,1C,9D,00,1A,A5,00,9D
540 DATA00,1C,CA,D0,ED,A2,00,BD
541 DATA00,1B,85,00,BD,00,1D,9D
542 DATA00,1B,A5,00,9D,00,1D,CA
543 DATAD0,ED,60,00,00,00,00,00
544 DATAA2,17,A0,FF,88,D0,FD,CA
545 DATAD0,F8,60,00,00,00,00,00
546 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
547 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
548 DATA00,00,00,00,00,AD,DB,02
549 DATACD,CE,02,D0,01,60,AD,40
550 DATA03,F0,04,CE,40,03,60,AD
551 DATABB,1E,C9,20,F0,01,60,A2
552 DATA0B,A0,08,A9,20,8E,E4,02
553 DATA8C,E5,02,8D,E6,02,A9,07
554 DATA8D,E7,02,AE,DB,02,E8,8E
555 DATAE0,02,20,C5,21,20,10,22
556 DATAEE,DB,02,A9,29,8D,40,03
557 DATA60,D0,01,60,A9,70,8D,40
558 DATA03,60,00,00,00,00,03,60
559 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
560 DATAAD,D0,02,C9,F0,B0,01,60
561 DATA20,7A,21,A9,00,8D,CF,02
562 DATA8D,D0,02,A2,15,A0,05,18
563 DATA20,F0,FF,A9,20,20,D2,FF
564 DATA20,D2,FF,20,D2,FF,20,D2
565 DATAFF,20,D2,FF,60,00,00,00
566 DATA20,B0,2E,AD,E0,02,A5,42
567 DATAC9,0F,F0,01,60,EE,C8,02
568 DATA60,12,B0,60,60,60,60,60
569 DATA60,60,60,60,60,60,60,60
570 DATA60,AE,1D,1D,1D,1D,1D,1D
571 DATA7D,56,4F,55,53,20,47,41
572 DATA47,4E,45,5A,20,92,31,29
573 DATA12,DD,1D,1D,1D,1D,1D,1D
574 DATAAD,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
575 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,BD
576 DATA92,00,B0,C0,C0,C0,C0,C0
577 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
578 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,AE
579 DATADD,44,45,53,4F,4C,45,2C
580 DAT920,50,41,53,20,44,45,20
581 DATA42,4F,4E,55,53,DD,AD,C0
582 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
583 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
584 DATAC0,C0,C0,BD,92,00,9E,12
585 DATAB0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
586 DATAC0,C0,AE,11,9D,9D,9D,9D
587 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,DD
588 DATA47,41,4D,45,20,4F,56,45
589 DATA52,DD,11,9D,9D,9D,9D,9D
590 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,AD,C0
591 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
592 DATABD,92,00,9E,31,11,11,9D
593 DATA32,11,11,9D,33,00,92,40
594 DATA41,20,4A,4B,4C,9D,9D,9D
595 DATA9D,9D,9D,11,42,43,44,45
596 DATA46,47,48,49,00,00,A9,93
597 DATA20,D2,FF,A2,09,A0,07,18
598 DATA20,F0,FF,A9,E5,A0,28,20
599 DATA1E,CB,AD,DA,02,18,69,30
600 DATA20,D2,FF,60,00,00,00,00
```

suite page 5

SCROFULSE

TI99 BASIC ETENDU

Cerné par un mur bleu, détruisez les hideux scrofulses mauves qui s'ébattent parmi de dangereux trous blancs.

Gérard DUGOULOZ

```
10 REM ********************
20 REM *** CONTAMINATION ****
30 REM ********************
40 CALL CLEAR
50 DISPLAY AT(10,2)BEEP:"1) LES REGLES
            2) LE JEU"
60 CALL KEY(0,RET,STA):: IF RET=49 THEN
1090
70 IF RET=50 THEN 120
80 GOTO 60
90 REM ********************
100 REM ** INITIALISATION **
110 REM ********************
120 CALL CLEAR :: CALL COLOR(1,2,2)
130 CALL SCREEN(2)
140 T=10 :: G=8 :: V=2 :: SC=0 :: MAXI=1
00
150 DIM RA(12),CO(12)
160 CALL CHARPAT(48,ZE$):: CALL CHAR(33,
""):: CALL HCHAR(1,1,33,768):: CALL CHAR
(32,ZE$)
170 CALL MAGNIFY(3):: CALL CHAR(136,"0F1
F3C7BFBFFFFFFFEFE7F3E1F78FBC0F0FE3EDFDFD
FBF7FFFFEFCF8F0000000")
180 CALL CHAR(140,"0012884012 0A60000A122
20852820000102084882040040840200048440000
000")
190 CALL CHAR(112,"3C5AFFC37E3C2466",96,
"E7243C5AFFE7BD5A",120,"0000001818000000
",113,"3C7AFFF87E3C1018",114,"3C5EFF1F7E
3C0818")
200 CALL CHAR(40,"7EFFFFFFFFFFFF7E",104,
"3C7EFFFFFFFF7E3C",128,"3C5AFFC37E3C2466
")
210 CALL CHARPAT(83,S$,67,C$,79,O$,82,R$
,69,E$,58,D$):: CALL CHAR(88,S$,89,C$,90
,O$,91,R$,92,E$,93,D$)
220 DISPLAY AT(1,1)SIZE(11):"XYZ[\]"
230 CA=112 :: B=0 :: CALL HCHAR(3,2,40,3
1):: CALL HCHAR(24,2,40,31):: CALL VCHAR
(4,2,40,20):: CALL VCHAR(4,32,40,20)
240 FOR TI=4 TO 23 :: CALL HCHAR(TI,3,33
,29):: NEXT TI
250 CALL COLOR(1,15,2,2,5,1,3,15,1,4,15,
1,8,3,2,13,13,2)
260 REM ********************
270 REM PLACEMENT DES MONSTR          -ES
280 REM ********************
290 FOR I=1 TO G
300 RANDOMIZE :: RA(I)=INT(RND*(23-4+1))
+4 :: CO(I)=INT(RND*(31-3+1))+3 :: CALL
GCHAR(RA(I),CO(I),Q):: IF Q<>33 THEN 300
 ELSE CALL HCHAR(RA(I),CO(I),96)
310 NEXT I
320 REM ********************
330 REM PLACEMENT DES TROUS
340 REM ********************
350 FOR I=1 TO T
360 RANDOMIZE :: L=INT(RND*(23-4+1))+4 :
: C=INT(RND*(31-3+1))+3 :: CALL GCHAR(L,
C,Q):: IF Q<>33 THEN 360 ELSE CALL HCHAR
(L,C,104)
370 NEXT I
380 REM ********************
390 REM PLACEMENT DU HEROS
400 REM ********************
410 RANDOMIZE :: L=INT(RND*(23-4+1))+4 :
: C=INT(RND*(31-3+1))+3 :: CALL GCHAR(L,
C,Q):: IF Q<>33 THEN 410
420 FOR IR=L-2 TO L+2 :: FOR IC=C-2 TO C
+2 :: ON ERROR 410 :: CALL GCHAR(IR,IC,Q
)
430 IF Q=96 THEN 410
440 NEXT IC :: NEXT IR :: CALL SOUND(150
,1000,0):: CALL HCHAR(L,C,CA)
450 CALL COLOR(9,14,1,10,15,1,11,13,1,12
,11,1)
460 DISPLAY AT(1,11-LEN(STR$(SC)))SIZE(L
EN(STR$(SC))+1):SC
470 CALL HCHAR(1,24,33,9):: CALL HCHAR(1
,24,128,V)
480 REM ********************
490 REM ******* JEU ********
500 REM ********************
510 CP=INT(RND*(16-3+1))+3 :: CALL COLOR
(8,CP,1)
520 CALL KEY(0,VR,VS):: IF VR=69 THEN L1
=-1 :: C1=0 :: CA=112 :: GOTO 630
530 IF VR=83 THEN C1=-1 :: L1=0 :: CA=11
4 :: GOTO 630
540 IF VR=88 THEN L1=1 :: C1=0 :: CA=112
 :: GOTO 630
550 IF VR=68 THEN C1=1 :: L1=0 :: CA=113
 :: GOTO 630
560 IF VR=87 THEN L1=-1 :: C1=-1 :: CA=1
14 :: GOTO 630
570 IF VR=90 THEN L1=1 :: C1=-1 :: CA=11
4 :: GOTO 630
580 IF VR=67 THEN L1=1 :: C1=1 :: CA=113
 :: GOTO 630
590 IF VR=82 THEN L1=-1 :: C1=1 :: CA=11
3 :: GOTO 630
600 IF VR=70 THEN 640
610 IF VR=32 THEN CA=112 :: L1=0 :: C1=0
 :: GOTO 630
620 GOTO 520
630 CALL HCHAR(L,C,33):: CALL SOUND(70,7
00,0):: L=L+L1 :: C=C+C1 :: CALL GCHAR(L
,C,Z):: IF Z<>33 THEN 730 ELSE CALL HCHA
R(L,C,CA):: GOTO 750
640 L2=L+L1 :: C2=C+C1 :: CALL SOUND(100
,-5,0)
650 CALL GCHAR(L2,C2,M):: IF M<>33 THEN
660 ELSE CALL HCHAR(L2,C2,120):: CALL HC
HAR(L2,C2,33):: CALL SOUND(-150,-5,0)::
L2=L2+L1 :: C2=C2+C1 :: GOTO 650
660 IF M<>96 THEN C1=0 :: L1=0 :: GOTO 7
50 ELSE 670
670 FOR TIR=1 TO G
680 IF L2=RA(TIR)AND C2=CO(TIR)THEN 690
ELSE 710
690 RA(TIR)=0 :: CALL SPRITE(#2,140,14,(
L2*8)-10,(C2*8)-10):: B=B+1 :: CALL HCHA
R(L2,C2,33):: CALL SOUND(120,-6,0):: C1=
0 :: L1=0
700 GOSUB 1040 :: CALL DELSPRITE(#2)
710 NEXT TIR :: DISPLAY AT(1,11-LEN(STR$
(SC)))SIZE(LEN(STR$(SC))+1):SC :: L1=0 :
: C1=0
720 GOTO 750
730 FOR SO=1 TO 10 :: CALL SOUND(-30,500
+(SO*10),SO):: NEXT SO
740 GOSUB 910 :: GOTO 230
750 FOR I=1 TO G
760 IF RA(I)=0 THEN 790
770 RAN=SGN(L-RA(I)):: COL=SGN(C-CO(I)):
: CALL GCHAR(RA(I)+RAN,CO(I)+COL,K)
780 IF K<>33 THEN 830 ELSE CALL HCHAR(RA
(I),CO(I),33):: RA(I)=RA(I)+RAN :: CO(I)
=CO(I)+COL :: CALL SOUND(30,I*200,0):: C
ALL HCHAR(RA(I),CO(I),96)
790 NEXT I
800 IF B=G THEN GOSUB 980 :: T=T-1 :: GO
TO 810 ELSE 510
810 IF T=2 THEN G=G+1 :: T=10
820 GOTO 230
830 IF K=104 THEN CALL SOUND(90,-6,0)::
CALL HCHAR(RA(I),CO(I),33):: RA(I)=0 ::
B=B+1 :: GOTO 790
840 IF K=CA THEN CALL SOUND(40,-1,0):: C
ALL HCHAR(RA(I),CO(I),33):: CALL COLOR(1
1,14,2):: CALL CRI(L,C):: GOTO 740
850 CALL HCHAR(RA(I),CO(I),33):: RA(I)=R
A(I)+RAN :: CO(I)=CO(I)+COL
860 FOR J=1 TO G :: IF RA(I)=RA(J)AND CO
(I)=CO(J)AND J<>I THEN RA(J)=0 :: B=B+1
:: CALL SOUND(90,-6,0):: GOTO 790
870 NEXT J :: GOTO 790
880 REM ********************
890 REM *** TEST FIN *******
900 REM ********************
910 V=V-1 :: IF V>-1 THEN RETURN
920 FOR SO=1 TO 16 :: CALL COLOR(2,SO,2)
:: CALL SOUND(SO*10,(SO+10)*100,SO):: NE
XT SO :: CALL COLOR(2,5,2)
930 DISPLAY AT(10,10)SIZE(9):"GAME'OVER"
 :: CALL KEY(0,D,E):: IF D<>-1 THEN 140
940 COU=INT(RND*(15-3+1))+3 :: CALL COLO
R(5,COU,1,6,COU,1,7,COU,1):: GOTO 930
950 REM ********************
960 REM ***** BONUS ********
970 REM ********************
980 RANDOMIZE :: BONUS=INT(RND*(25-10+1)
)+10 :: FOR ZX=1 TO BONUS :: SC=SC+1 ::
CALL SOUND(100,900,5):: DISPLAY AT(1,11-
LEN(STR$(SC)))SIZE(LEN(STR$(SC))+1):SC
990 IF SC=MAXI THEN MAXI=MAXI+200 :: V=V
+1 :: CALL SOUND(400,1000,0,600,0):: CAL
L HCHAR(1,24,128,V)
1000 NEXT ZX :: RETURN
1010 REM ********************
1020 REM *** POINTS *********
1030 REM ********************
1040 FOR ZX=1 TO 10 :: SC=SC+1 :: IF SC=
MAXI THEN V=V+1 :: MAXI=MAXI+200 :: CALL
 SOUND(400,1000,0,600,0):: CALL HCHAR(1,
24,128,V)
1050 NEXT ZX :: RETURN
1060 REM ********************
1070 REM ** REGLE DU JEU ****
1080 REM ********************
1090 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
1100 CALL CHAR(120,"1010101092543810",12
1,"1038549210101010",122,"080402FF020408
00",123,"102040FF40201000")
1110 CALL CHAR(124,"0F0305091020408 0",12
5,"B040201009050 30F",126,"0102040890A0C0
F0",127,"F0C0A09008040201")
1120 CALL CHARPAT(40,PO$,41,PF$,45,SOU$)
:: CALL CHAR(91,PO$,93,PF$,94,SOU$)
1130 DISPLAY AT(1,10):"DEPLACEMENTS"
1140 DATA 4,3,127,4,5,121,4,7,124,5,4,87
,5,5,69,5,6,82,6,3,123,6,4,83,6,6,68,6,7
,122
1150 DATA 7,4,90,7,5,88,7,6,67,8,3,126,8
,5,120,8,7,125
1160 FOR CX=1 TO 16
1170 READ RANG,COLO,CARA
1180 CALL HCHAR(RANG,COLO,CARA)
1190 NEXT CX
1200 DISPLAY AT(4,8)SIZE(23):"F:FEU[DANS
 LA DIRECT^" :: DISPLAY AT(5,8)SIZE(23):
"^ION DU DERNIER" :: DISPLAY AT(6,8)SIZE
(13):"DEPLACEMENT]"
1210 DISPLAY AT(8,8)SIZE(12):"ESPACE:PAS
SE"
1220 CALL HCHAR(10,1,42,32)
1230 DISPLAY AT(12,10)SIZE(11):"> 10 POI
NTS"
1240 DISPLAY AT(14,10)SIZE(7):"> TROUS"
1250 DISPLAY AT(16,1):"BONUS DE 10 A 30
POINTS SI  TOUS LES   SONT DETRUITS"
1260 DISPLAY AT(19,1):"UNE VIE EN PLUS A
 100 PTS   PUIS TOUS LES 200 PTS"
1270 CALL CHAR(112,"3C5AFFC37E3C2466",96
,"E7243C5AFFE7BDA5",104,"3C7EFFFFFFFF7E3
C")
1280 CALL HCHAR(12,10,96):: CALL HCHAR(1
4,10,104):: CALL HCHAR(1,25,112):: CALL
HCHAR(17,12,96)
1290 :: CALL COLOR(9,14,1,10,15,1,11,13,
1,2,7,1,12,11,1)
1300 FOR LO=3 TO 8 :: CALL COLOR(LO,15,1
):: NEXT LO
1310 CALL KEY(0,RET,STAT):: IF RET=-1 TH
EN 1310
1320 FOR LO=2 TO 12 :: CALL COLOR(LO,2,2
):: NEXT LO :: GOTO 130
1330 REM ********************
1340 REM ** BULLE **********
1350 REM ********************
1360 SUB CRI(L,C)
1370 CALL SPRITE(#1,136,11,(L*8)-24,(C*8
)):: FOR OP=1 TO 290 :: NEXT OP :: CALL
DELSPRITE(#1)
1380 SUBEND
```

ORICA

ORIC/ATMOS

Sus aux ZWARKS, les patates de l'espace qui hantent les orbites des septs planètes ORICA et faites-en des frites.

Christophe TROMPETTE

```
 1 REM   ********
 2 REM   * ORICA *
 3 REM   ********
 4 REM
 5 REM   ORIC 1 & ATMOS
 6 REM
 7 REM Par Christophe TROMPETTE
 8 REM
 9 REM
 10 HIMEM#5000:PAPER0:INK2:POKE#20
C,255:POKE#26A,10
 20 V=10:IV=25:NI=7
 30 FORT=0TO9:N$(T)="......":SC$(T
)="001000":NEXT
 40 GOSUB7000
 100 REM  ****  M E N U  ****
 110 CLS:PAPER0:INK2:PRINTSPC(13);
"*********"
 120 PRINTCHR$(4);SPC(13);"*";CHR$
(27);"JORICA";CHR$(27);"H*";CHR$(4
)
 130 PRINT:PRINTSPC(13);"*********
":PRINT:PRINT:PRINT
 140 PRINT"   <V>
     VOLUME"
 150 PRINT:PRINT"   <N>        NIV
EAU DE DIFFICULTE"
 160 PRINT:PRINT"   <I>
     INSTRUCTIONS"
 170 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
" ";CHR$(27);"@";CHR$(27);"R";
 180 PRINT"APPUYEZ SUR 'RETURN' PO
UR JOUER";CHR$(27);"P"
 190 GETR$
 200 IFR$="V"THENGOSUB3000:GOTO100
 210 IFR$="N"THENGOSUB4000:GOTO100
 220 IFR$="I"THENGOSUB5000:GOTO100
 230 IFR$<>CHR$(13)THEN190
 240 GOSUB8000:GOSUB1000
 250 IFSC$>SC$(9)THENGOSUB6200ELSE
GOSUB6000
 260 GOTO110
 1000 REM ***   JEU   ***
 1010 NV=3:FORT=#420TO#430:POKET,0
:NEXT:POKE#420,V:N=NI:POKE#42A,N
 1015 HIRES:POKE#26A,10
 1020 PRINTCHR$(30);" SCORE   :
          RECORD:";SC$(0):CALL#762
0
 1025 PRINT:PRINT"                VA
ISSEAUX :";NV;
 1030 CURSET0,0,0:FILL200,40,64:PL
AY1,2,0,0
 1040 CALL#7060
 1050 IFPEEK(#41F)=1THENGOSUB1500:
PLAY0,0,0,0:GOTO1020
 1060 PLAY0,0,0,0:SOUND1,0,0:SOUND
5,0,0
 1070 CURSET0,0,0:FILL200,40,64:PL
AY1,2,0,0
 1075 PRINTCHR$(30);" SCORE   :
          RECORD:";SC$(0):CALL#762
0
 1078 PRINT:PRINT"                VA
ISSEAUX :";NV;
 1080 CALL#7120
 1090 IFPEEK(#41F)=1THENGOSUB1500:
PLAY0,0,0,0:GOTO1070
 1100 CURSET0,0,0:FILL200,40,64:PL
AY0,0,0,0
 1110 IFN=1THEN1300
 1120 CURSET96,110,3:FILL8,1,0:CUR
SET102,110,3:A$="BRAVO!":GOSUB9200
 1130 CURSET96,110,3:FILL8,1,1
 1140 CURSET36,130,3:FILL8,1,0:CUR
SET45,130,3
 1150 A$="VOUS AVEZ ATTEINT ORICA
"+MID$(STR$(N),2):GOSUB9200
 1160 CURSET36,130,3:FILL8,1,2
 1170 BO=(8-N)*1000:CURSET78,150,3
:FILL8,1,0
 1180 CURSET84,150,3:A$="BONUS:  "+
MID$(STR$(BO),2):GOSUB9200
 1190 CURSET78,150,3:FILL8,1,1
 1200 POKE#425,16:PLAY1,0,0,0
 1210 FORT=7TONSTEP-1
 1220 CALL#7600:SOUND1,50,V:WAIT10
:SOUND1,50,0
 1230 NEXT
 1240 WAIT300
 1250 N=N-1:POKE#42A,N:GOTO1020
 1300 CURSET72,110,3:FILL8,1,0:CUR
SET78,110,3:A$="FELICITATIONS!":GO
SUB9200
 1310 CURSET72,110,3:FILL8,1,1:CUR
SET24,130,3:FILL8,1,0:CURSET30,130
,3
 1315 A$="VOUS AVEZ REUSSI VOTRE M
ISSION":GOSUB9200:CURSET24,130,3:F
ILL8,1,2
 1320 CURSET60,150,3:FILL8,1,0:CUR
SET66,150,3
 1330 A$="SUPER-BONUS:  10000":GOSU
B9200:CURSET60,150,3:FILL8,1,2
 1340 POKE#425,16:PLAY1,0,0,0:FORT
=1TO10
 1350 CALL#7600:SOUND1,50,V:WAIT10
:SOUND1,50,0
 1360 NEXT
 1370 GOSUB8000
 1380 IFNI>3THENN=NI-3ELSEN=3
 1390 POKE#42A,N:GOTO1020
 1500 REM *** BOUM ***
 1510 X=(DEEK(#400)-#A001)/40:IFX<
15THENX=15
 1520 CURSET0,X-15,3:FILL30,1,3:CU
RSET15,X,3:PLAY0,7,0,0
 1530 FORT=1TO15:CIRCLET,1:CALL#73
F0
 1540 IFV>TTHENSOUND4,T+15,T:SOUND
5,31-T,T:SOUND6,T,T
 1550 NEXT
 1560 FORT=15TO1STEP-1:CIRCLET,0:C
ALL#73F0
 1570 IFV>TTHENSOUND4,T+15,T:SOUND
5,31-T,T:SOUND6,T,T
 1580 NEXT:SOUND4,0,0:SOUND5,0,0:S
OUND6,0,0:PLAY0,0,0,0
 1590 NV=NV-1:IFNV>0THENRETURN
 1600 A1$=HEX$(PEEK(#426)):A2$=HEX
$(PEEK(#427))
 1610 SC=VAL(MID$(A1$,2))*10000+VA
L(MID$(A2$,2))*100
```

suite page 6

VIC 20

suite de la page 4

```
601 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
602 DATA00,00,00,00,00,20,12,53
603 DATA54,41,47,45,20,92,00,00
604 DATAA2,0A,A0,05,18,20,F0,FF
605 DATAA9,56,A0,28,20,1E,CB,60
606 DATAAD,D0,02,CD,A5,03,D0,0C
607 DATAAD,CF,02,CD,A4,03,B0,01
608 DATA60,4C,17,29,B0,01,60,A0
609 DATA3E,A9,80,20,1E,CB,A2,07
610 DATAA0,00,18,20,F0,FF,A0,3E
611 DATAA9,B9,20,1E,CB,A2,0B,A0
612 DATA08,18,20,F0,FF,A0,3E,A9
613 DATAD1,20,1E,CB,A2,0A,A0,07
614 DATA18,20,F0,FF,A0,3E,A9,E0
615 DATA20,1E,CB,A2,0B,A0,08,18
616 DATA20,F0,FF,EA,A9,00,85,00
617 DATA20,A0,43,C9,00,F0,F9,A6
618 DATA00,9D,E4,03,20,D2,FF,A9
619 DATA1D,20,D2,FF,E6,00,A5,00
620 DATAC9,03,D0,E4,A9,20,85,00
621 DATA20,10,27,C6,00,D0,F9,20
622 DATAA0,2C,60,00,00,00,00,00
623 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
624 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
625 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
626 DATAA5,00,18,6A,65,00,85,00
627 DATAA0,09,88,88,88,B9,F0,03
628 DATA85,01,B9,F1,03,85,02,B9
629 DATAF2,03,85,03,C8,C8,C8,A5
630 DATA01,99,F0,03,A5,02,99,F1
631 DATA03,A5,03,99,F2,03,88,88
632 DATA88,C4,00,D0,D5,AD,E4,03
633 DATA99,F0,03,AD,E5,03,99,F1
634 DATA03,AD,E6,03,99,F2,03,60
635 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
636 DATAA2,05,A0,04,18,20,F0,FF
637 DATAA9,93,A0,28,20,1E,CB,A2
638 DATA05,A0,0D,18,20,F0,FF,AD
639 DATAA1,03,AE,A0,03,20,CD,DD
640 DATAA2,07,A0,0D,18,20,F0,FF
641 DATAAD,A3,03,AE,A2,03,20,CD
642 DATADD,A2,09,A0,0D,18,20,F0
643 DATAFF,AD,A5,03,AE,A4,03,20
644 DATACD,DD,A2,05,A0,07,18,20
645 DATAF0,FF,A9,12,20,D2,FF,A2
646 DATA00,BD,F0,03,20,D2,FF,E8
647 DATAE0,03,D0,F5,A2,07,A0,07
648 DATA18,20,F0,FF,AD,F3,03,20
649 DATAD2,FF,AD,F4,03,20,D2,FF
650 DATAAD,F5,03,20,D2,FF,A2,09
651 DATAA0,07,18,20,F0,FF,AD,F6
652 DATA03,20,D2,FF,AD,F7,03,20
653 DATAD2,FF,AD,F8,03,20,D2,FF
654 DATA60,00,00,00,00,20,F0,28
655 DATAA9,50,85,00,20,10,27,C6
656 DATA00,D0,F9,A9,00,85,C6,20
657 DATA00,29,60,00,00,00,00,00
658 DATAA2,14,A0,03,18,20,F0,FF
659 DATAA9,B0,A0,2A,20,1E,CB,60
660 DATA12,1E,B0,C0,C0,C0,C0,C0
661 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
662 DATAAE,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
663 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
664 DATA11,DD,46,31,20,50,4F,55
665 DATA52,20,4A,4F,55,45,52,DD
666 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
667 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,11
668 DATAAD,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
669 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,BD,92
670 DATA00,00,A2,01,A0,07,18,20
671 DATAF0,FF,A9,9E,A0,28,20,1E
672 DATACB,60,00,A9,00,8D,DA,02
673 DATA8D,CF,02,8D,D0,02,A9,03
674 DATA8D,CD,02,EA,20,B5,2B,20
675 DATAB6,28,20,80,2C,20,00,3C
676 DATA20,A8,2B,20,B5,2B,EA,20
677 DATAC2,2B,20,B6,28,20,80,2C
678 DATA20,80,3C,20,A8,2B,20,B5
679 DATA2B,EA,20,C2,2B,20,B6,28
680 DATA20,80,2C,20,80,3D,20,A8
681 DATA2B,20,B5,2B,EA,20,C2,2B
682 DATA20,B6,28,20,80,2C,20,00
683 DATA3D,20,A8,2B,20,B5,2B,EA
684 DATA20,C2,2B,20,B6,28,20,80
685 DATA2C,20,00,3E,20,A8,2B,20
686 DATAB5,2B,EA,4C,70,2B,00,00
687 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
688 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
689 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
690 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
691 DATAA9,08,8D,0F,90,8D,0B,90
692 DATA20,00,40,60,00,A9,00,8D
693 DATAAA,03,8D,AB,03,EE,DA,02
694 DATA60,00,AD,FF,02,F0,06,20
695 DATA85,2A,68,68,60,EA,EA,A9
696 DATA00,8D,0B,90,20,E0,2B,20
697 DATAF0,2C,20,90,30,4C,F0,2C
698 DATAA9,93,20,D2,FF,A2,09,A0
699 DATA05,18,20,F0,FF,A9,20,A0
700 DATA13,20,1E,CB,60,00,00,00
701 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
702 DATA20,1E,14,20,0E,15,20,A0
703 DATA25,A9,01,8D,86,02,20,85
704 DATA15,20,9B,15,A9,20,20,D2
705 DATAFF,20,10,26,A9,07,8D,B5
706 DATA96,8D,C0,96,20,C0,26,20
707 DATA40,25,A2,39,A0,FF,88,D0
708 DATAFD,CA,D0,F8,20,50,2C,A9
709 DATA00,8D,D5,02,20,35,27,20
```

READY.

```
5 PRINT"PARTIE 5"
10 FORZ=11328TO13007
20 READOC$
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
70 POKE631,131:POKE198,1:END
200 D=0
201 FORI=1TO2:A=ASC(MID$(OC$,I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:NEXT:OC=D:RETURN
500 DATA90,27,60,00,00,00,00,00
501 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
502 DATAAD,C5,02,F0,01,60,20,10
503 DATA27,60,00,00,00,00,00,00
504 DATA85,05,A2,00,BD,7A,2D,8D
505 DATA0B,90,E8,86,04,20,90,2C
506 DATAA9,00,8D,0B,90,20,10,27
507 DATAA6,04,E4,05,D0,E6,60,00
508 DATAA9,07,4C,60,2C,A9,18,4C
509 DATA60,2C,20,10,27,60,00,00
510 DATAA9,05,85,00,20,10,27,C6
511 DATA00,D0,F9,60,00,00,00,00
512 DATAA2,00,AD,D0,02,DD,A1,03
513 DATAD0,0B,AD,CF,02,DD,A0,03
514 DATA90,05,4C,BE,2C,B0,07,E8
515 DATAE8,C9,06,D0,E5,60,A0,06
516 DATA86,00,88,88,B9,A0,03,85
517 DATA01,B9,A1,03,85,02,C8,C8
518 DATAA5,01,99,A0,03,A5,02,99
519 DATAA1,03,88,88,C4,00,D0,E2
520 DATAAD,CF,02,99,A0,03,AD,D0
521 DATA02,99,A1,03,20,A0,29,60
522 DATAA9,40,85,00,20,10,27,C6
523 DATA00,D0,F9,60,00,00,00,00
524 DATAAD,C2,02,F0,03,20,70,20
525 DATAAE,D6,02,F0,01,60,AC,D7
526 DATA02,F0,01,60,A2,11,A0,FF
527 DATA88,D0,FD,CA,D0,F8,60,00
528 DATA20,00,2D,20,1E,14,20,0E
529 DATA15,20,46,15,A9,01,8D,86
530 DATA02,20,85,15,20,9B,15,A9
531 DATA20,20,D2,FF,20,3D,13,A9
532 DATA07,8D,B5,96,8D,C0,96,20
533 DATAC0,26,20,40,25,A2,2C,A0
534 DATAFF,88,D0,FD,CA,D0,F8,20
535 DATA50,2C,A9,00,8D,D5,02,20
536 DATA35,27,20,90,27,20,C9,2D
537 DATAAD,BB,1E,C9,28,F0,01,60
538 DATA4C,E4,2D,00,00,00,00,00
539 DATA00,00,DE,E5,DE,E5,E9,E9
540 DATAE9,EB,EE,ED,EB,E9,E9,E9
541 DATAEB,E9,E6,E5,E1,DE,DE,DE
542 DATADE,00,E3,DD,DF,00,DF,E6
543 DATAD5,00,00,00,00,00,00,00
544 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
545 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
546 DATA00,51,03,D0,06,A9,01,8D
547 DATA51,03,60,A9,00,8D,51,03
548 DATA20,70,20,60,00,00,00,00
549 DATA00,AE,D6,02,D0,0B,A9,00
550 DATA8D,50,03,60,AC,D7,02,F0
551 DATAF5,EE,50,03,AD,50,03,C9
552 DATA1E,B0,01,60,AE,D7,02,AC
553 DATAD6,02,18,20,F0,FF,A9,20
554 DATA20,D2,FF,20,16,20,60,00
555 DATA00,00,AD,20,1E,8D,B4,02
556 DATAA2,0A,A0,01,A9,03,8E,B2
557 DATA02,8C,B3,02,8D,B5,02,EA
558 DATAAD,A3,1F,8D,B0,02,AD,B6
559 DATA1F,8D,AC,02,AD,DB,02,8D
560 DATACE,02,A9,30,8D,40,03,60
561 DATA20,00,2D,20,1E,14,20,0E
562 DATA15,20,46,15,A9,01,8D,86
563 DATA02,20,85,15,20,9B,15,A9
564 DATA20,20,D2,FF,20,3D,13,A9
565 DATA07,8D,B5,96,8D,C0,96,20
566 DATAC0,26,20,40,25,A2,3D,A0
567 DATAFF,88,D0,FD,CA,D0,F8,20
568 DATA50,2C,A9,00,8D,D5,02,20
569 DATA35,27,20,90,27,60,00,00
570 DATA20,40,3F,A9,06,85,41,A2
571 DATAD0,A0,FF,88,D0,FD,CA,D0
572 DATAF8,AE,BD,02,AC,BC,02,20
573 DATA36,19,C9,20,D0,05,A9,29
574 DATA4C,95,2E,A9,20,85,40,AE
575 DATABD,02,AC,BC,02,18,20,F0
576 DATAFF,A5,40,20,D2,FF,C6,41
577 DATAD0,CD,60,00,00,00,00,00
578 DATAAE,DB,02,8E,E0,02,20,A0
579 DATA21,AE,BC,02,AC,BD,02,EC
580 DATAE4,02,D0,05,CC,E5,02,F0
581 DATA05,CE,E0,02,D0,E8,20,A0
582 DATA21,AE,E6,02,86,42,AD,E0
583 DATA02,85,43,AD,DB,02,8D,E0
584 DATA02,20,A0,21,A5,43,8D,E0
585 DATA02,20,C5,21,EA,EA,CE,DB
586 DATA02,A9,01,8D,E0,02,A9,28
587 DATA20,B0,16,20,00,2F,60,00
588 DATAA9,02,85,00,A2,FF,A0,FF
589 DATA8E,0C,90,88,D0,FD,CA,E0
590 DATA7E,D0,F3,C6,00,D0,ED,60
591 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
592 DATA20,47,17,AE,DB,02,8E,E0
593 DATA02,20,A0,21,20,10,22,CE
594 DATAE0,02,D0,F5,A2,01,8E,E0
595 DATA02,60,00,00,00,00,00,00
596 DATAA2,0B,8E,BC,02,8E,BE,02
597 DATAA0,0A,8C,BD,02,8C,BF,02
598 DATAAD,CE,02,8D,DB,02,A9,00
599 DATA8D,E0,02,A2,01,A0,01,A9
600 DATA01,8E,A2,02,8C,A3,02,8D
601 DATAA5,02,A2,14,A0,01,A9,07
602 DATA8E,A6,02,8C,A7,02,8D,A9
603 DATA02,A2,14,A0,13,A9,04,8E
604 DATAAA,02,8C,AB,02,8D,AD,02
605 DATAA2,01,A0,13,A9,03,8E,AE
606 DATA02,8C,AF,02,8D,B1,02,AD
607 DATA17,1E,8D,A4,02,AD,2A,1E
608 DATA8D,A8,02,A9,00,20,C6,2F
609 DATA4C,FA,2D,00,00,00,00,00
610 DATAA9,23,8D,E3,02,8D,FB,02
611 DATAA9,00,8D,C8,02,8D,CB,02
612 DATA8D,D7,02,8D,D6,02,8D,C9
613 DATA02,8D,C0,02,8D,C1,02,8D
614 DATAD5,02,8D,C2,02,8D,D4,02
615 DATA8D,FF,02,8D,C5,02,60,00
616 DATAA9,04,85,00,8D,0B,90,A2
617 DATAFF,A0,A0,8E,0C,90,88,D0
618 DATAFA,CA,E0,7E,D0,F3,20,CA
619 DATA3F,C6,00,D0,EA,4C,DA,3F
620 DATAAD,DB,02,8D,E0,02,20,A0
621 DATA21,20,F0,21,CE,E0,02,D0
622 DATAF5,20,60,30,AE,BD,02,AC
623 DATABC,02,18,20,F0,FF,A9,20
624 DATA20,D2,FF,AE,BF,02,AC,BE
625 DATA02,18,20,F0,FF,A9,20,20
626 DATAD2,FF,60,00,00,AE,E4,02
627 DATAAC,E5,02,EC,BC,02,D0,10
628 DATACC,BD,02,D0,0B,A9,01,EA
629 DATAF0,06,68,68,20,7A,21,60
630 DATA20,F0,21,60,00,00,00,00
631 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
632 DATAAD,C2,02,D0,01,60,AD,C5
633 DATA02,C9,02,D0,03,EE,C8,02
634 DATAAE,BD,02,AC,BC,02,20,36
635 DATA19,C9,0F,D0,03,EE,C8,02
636 DATA60,00,00,00,00,00,00,00
637 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
638 DATA20,D0,2F,A9,C1,85,50,A9
639 DATA1E,85,51,20,60,3F,AD,DA
640 DATA02,C9,04,90,02,A9,03,8D
641 DATADB,02,18,A9,02,8D,BB,02
642 DATAA9,07,8D,86,02,20,90,31
643 DATA20,EA,31,A2,FF,8E,CA,02
644 DATAE8,8E,E1,02,8E,D1,02,8E
645 DATAD3,02,8E,BA,02,20,20,2F
646 DATA20,70,2E,A9,20,8D,E2,1F
647 DATA20,1E,14,20,40,25,A2,4A
648 DATAA0,FF,88,D0,FD,CA,D0,F8
649 DATAEA,AD,C8,02,C9,5F,D0,03
650 DATA4C,40,31,AD,FF,02,F0,E0
651 DATA20,E0,2F,CE,BB,02,F0,20
652 DATAA9,00,8D,FF,02,20,00,30
653 DATA20,90,31,20,20,2F,20,70
654 DATA2E,AE,BB,02,CA,A9,20,9D
655 DATA7E,1F,8D,E2,1F,4C,D5,30
656 DATAA2,0D,A0,00,18,20,F0,FF
657 DATAA9,12,20,D2,FF,A9,07,8D
658 DATA86,02,A0,28,A9,12,20,1E
659 DATACB,60,00,00,00,00,00,00
660 DATA20,70,2E,A2,0D,A0,03,18
661 DATA20,F0,FF,A9,12,20,D2,FF
662 DATAA9,07,8D,86,02,A0,27,A9
663 DATAD1,20,1E,CB,EE,CD,02,60
664 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
665 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
666 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
667 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
668 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
669 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
670 DATAA2,0A,A0,0D,8E,BC,02,8C
671 DATABD,02,8E,BE,02,8C,BF,02
672 DATAA2,05,A0,01,A9,03,8E,A2
673 DATA02,8C,A3,02,8D,A5,02,A2
674 DATA0F,A0,01,8E,A6,02,8C,A7
675 DATA02,8D,A9,02,A2,0A,A0,01
676 DATA8E,AA,02,8C,AB,02,8D,AD
677 DATA02,A2,0A,A0,03,8E,AE,02
678 DATA8C,AF,02,8D,B1,02,A9,20
679 DATA8D,A4,02,8D,A8,02,8D,AC
680 DATA02,8D,B0,02,A9,00,20,C0
681 DATA2F,60,A2,11,A0,08,18,20
682 DATAF0,FF,AE,BB,02,CA,A9,29
683 DATA20,D2,FF,CA,D0,FA,60,00
684 DATA01,00,00,00,00,00,00,00
685 DATA00,00,00,0E,00,00,00,00
686 DATA00,00,00,00,00,02,05,10
687 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
688 DATA0F,09,0F,0F,0F,0F,0F,0F
689 DATA0F,0F,10,05,05,0F,07,00
690 DATA06,0F,08,0F,01,02,0F,0F
691 DATA0F,01,02,0F,08,0F,07,06
692 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
693 DATA05,0F,03,04,0F,08,0F,03
694 DATA04,0F,05,0F,0F,0F,0F,05
695 DATA0A,06,0F,07,00,00,04,0F
696 DATA0F,0F,0F,05,0F,0F,0F,0F
697 DATA03,00,06,0F,07,0B,05,0F
698 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,01,06
699 DATA0F,09,0F,07,02,0F,0F,0F
700 DATA0F,0F,0F,05,05,0F,07,00
701 DATA06,0F,08,0F,05,11,0F,0F
702 DATA0F,11,05,0F,08,0F,07,06
703 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
704 DATA05,0F,09,0F,01,00,02,0F
705 DATA09,0F,05,0F,0F,0F,0F,05
706 DATA0A,06,0F,07,00,00,04,0F
707 DATA0F,0F,05,20,05,0F,0F,0F
708 DATA03,00,06,0F,07,0B,05,0F
709 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,08,0F
```

5 PRINT"PARTIE 6"

```
10 FORZ=13008TO14687
20 READOC$
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
70 POKE631,131:POKE198,1:END
200 D=0
201 FORI=1TO2:A=ASC(MID$(OC$,I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:NEXT:OC=D:RETURN
500 DATA03,20,04,0F,08,0F,0F,0F
501 DATA0F,0F,0F,05,04,0F,07,00
502 DATA06,0F,08,0F,05,11,0F,0F
503 DATA0F,11,05,0F,08,0F,07,06
504 DATA0F,03,20,0F,0F,0F,0F,0F
505 DATA05,0F,03,00,06,0F,07,00
506 DATA04,0F,05,0F,0F,0F,0F,20
507 DATA0E,06,0F,07,00,00,04,0F
508 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
509 DATA03,00,06,0F,07,0E,05,0F
510 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,08,0F
511 DATA08,0F,08,0F,08,0F,0F,0F
512 DATA0F,0F,0F,05,05,0F,07,00
513 DATA06,0F,08,0F,05,0F,09,0F
514 DATA09,0F,05,0F,08,0F,07,06
515 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
516 DATA05,0F,05,11,0F,0F,0F,11
517 DATA05,0F,05,0F,0F,0F,0F,05
518 DATA0A,06,0F,07,00,00,04,0F
519 DATA03,00,06,0F,07,00,04,0F
520 DATA03,00,06,0F,07,0B,05,0F
521 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
522 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
523 DATA0F,0F,0F,05,05,0F,07,00
524 DATA06,0F,08,0F,07,06,0F,08
525 DATA0F,07,06,0F,08,0F,07,06
526 DATA0F,05,05,10,0F,0F,0F,0F
527 DATA05,0F,0F,0F,0F,05,0F,0F
528 DATA0F,0F,05,0F,0F,0F,10,05
529 DATA0A,00,00,00,00,0C,00
530 DATA00,00,00,0D,00,00,00,00
531 DATA0C,00,00,0E,00,0B,05,15
532 DATA16,17,20,20,20,20,20,20
533 DATA20,05,3C,3D,20,20,20,20
534 DATA20,05,20,05,03,00,00,00
535 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
536 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
537 DATA00,04,00,00,00,00,00,00
538 DATA20,20,01,00,0E,00,00,00
539 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
540 DATA0E,00,02,20,20,20,20,20
541 DATA05,20,05,20,0F,0F,0F,0F
542 DATA20,0F,0F,0F,0F,20,05,20
543 DATA05,20,20,20,20,20,05,20
544 DATA05,0F,01,00,00,06,0F,07
545 DATA00,00,02,0F,05,20,05,20
546 DATA20,20,20,20,05,20,05,0F
547 DATA05,0F,0F,0F,20,0F,0F,0F
548 DATA05,0F,05,20,05,20,20,20
549 DATA20,20,05,20,05,0F,05,0F
550 DATA01,06,20,07,02,0F,05,0F
551 DATA05,20,05,20,20,20,20,20
552 DATA05,20,09,0F,09,0F,09,12
553 DATA12,12,09,0F,09,0F,09,20
554 DATA05,20,20,20,20,20,05,0F
555 DATA0F,0F,0F,0F,20,12,3F,12
556 DATA20,0F,0F,0F,0F,0F,05,20
557 DATA20,20,20,20,05,0F,08,0F
558 DATA08,0F,08,12,12,12,08,0F
559 DATA08,0F,08,0F,05,20,20,20
560 DATA20,20,05,0F,05,0F,05,0F
561 DATA03,06,20,07,04,0F,05,0F
562 DATA05,0F,05,20,20,20,20,20
563 DATA05,0F,05,0F,05,0F,0F,0F
564 DATA0F,0F,0F,0F,05,0F,05,0F
565 DATA05,20,20,20,20,20,05,0F
566 DATA05,0F,03,00,00,06,0F,07
567 DATA00,00,04,0F,05,0F,05,20
568 DATA20,20,20,20,05,0F,05,0F
569 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
570 DATA0F,0F,05,0F,05,20,20,20
```

A SUIVRE...

RAID OVER COUCOU

MSX

A bord de votre "zinc", gagnez vos galons à la force du joystick.

Stéphane MECARY

SUITE DU N°100

```
9455 PUT SPRITE1,(0,0),0,1:PUT SPR
ITE2,(0,0),0,2:PUT SPRITE3,(0,0),0
,3:PUT SPRITE5,(0,0),0,5
9460 FORT=1TO500:NEXT
9462 FORA=1TO20
9463 PUT SPRITE7,(0,0),0,7
9465 PUT SPRITE6,(195,151),7,6
9466 FORT=1TO100:NEXT
9468 PUT SPRITE6,(0,0),0,6
9470 PUT SPRITE7,(195,151),7,7
9471 FOR T=1TO90:NEXT
9472 NEXT
9500 REM >                <
9510 REM >    GRADE       <
9520 REM >                <
9522 JEUX=JEUX+1
9530 SCREEN2:COLOR15,1,1:CLS
9540 LINE(22,20)-(25,190),14,BF
9550 LINE(26,20)-(38,50),4,BF
9560 LINE(39,23)-(50,53),15,BF
9570 LINE(51,26)-(62,56),6,BF
9580 LINE(72,80)-(108,112),9,BF
9590 LINE(72,80)-(90,84),4:LINE(90
,84)-(108,80),4:LINE(108,80)-(104,
72),4
9600 LINE(104,72)-(76,72),4:LINE(7
6,72)-(72,80),4:PAINT(90,78),4
9610 LINE(72,112)-(84,116),9:LINE(
84,116)-(84,120),9:LINE(84,120)-(9
0,128),9
9620 LINE(90,128)-(96,120),9:LINE(
96,120)-(96,116),9:LINE(96,116)-(1
08,112),9:PAINT(90,116),9
9630 LINE(84,124)-(72,124),4:LINE(
72,124)-(64,128),4:LINE(64,128)-(6
0,132),4
9635 LINE(60,132)-(120,190),4,BF
9640 LINE(60,132)-(60,190),4:LINE(
60,190)-(120,190),4:LINE(120,190)-
(120,132),4
9650 LINE(120,132)-(116,128),4:LIN
E(116,128)-(108,124),4:LINE(108,12
4)-(96,124),4
9660 LINE(96,124)-(90,132),4:LINE(
90,132)-(84,124),4:PAINT(72,126),4
:PAINT(104,126),4
9670 LINE(72,158)-(72,190),1:LINE(
108,158)-(108,190),1
9680 CIRCLE(90,156),3,7,,,1.2:PAIN
T(90,156),7:PSET(89,156),4:PSET(91
,156),4
9690 CIRCLE(90,176),3,7,,,1.2:PAIN
T(90,176),7:PSET(89,176),4:PSET(91
,176),4
9700 CIRCLE(80,90),5,15,,,.35:PAIN
T(80,90),15
9710 CIRCLE(98,90),5,15,,,.35:PAIN
T(98,90),15
9720 CIRCLE(82,90),2,3:PAINT(80,90
),3
9730 CIRCLE(101,90),2,3:PAINT(101,
90),3
9740 PSET(88,100),13:PSET(92,100),
13
9750 LINE(70,88)-(72,102),9,BF:LIN
E(108,88)-(110,102),9,BF
9760 COLOR6,1,1:PRESET(140,70):PRI
NT#1,"Commandant"
9770 COLOR8,1,1:PRESET(140,85):PRI
NT#1,"Capitaine"
9780 COLOR9,1,1:PRESET(140,100):PR
INT#1,"Pilote"
9790 COLOR10,1,1:PRESET(140,115):P
RINT#1,"Mecanicien"
9800 COLOR11,1,1:PRESET(140,130):P
RINT#1,"Cuisinier"
9810 COLOR4,1,1:PRESET(74,30):PRIN
T#1,"RAID":COLOR15,1,1:PRESET(114,
30):PRINT#1,"OVER":COLOR6,1,1:PRES
ET(154,30):PRINT#1,"COUCOU"
9820 SPRITE$(1)=CHR$(6)+CHR$(14)+C
HR$(30)+CHR$(62)+CHR$(30)+CHR$(14)
+CHR$(6)+CHR$(0)
9825 IFJEUX>2THENLINE(80,108)-(90,
112),1:LINE(90,112)-(100,108),1
9826 IFJEUX<2THENLINE(80,112)-(90,
108),1:LINE(90,108)-(100,112),1
9830 FORA=70TO130STEP15
9840 PUT SPRITE1,(224,A),6,1
9845 PLAY"O3A05A":FORB=1TO450:NEXT
B
9850 NEXT
9852 FORA=130TO70STEP-15
9854 PUT SPRITE1,(224,A),6,1
9855 PLAY"O3B05B":FORB=1TO450:NEXT
B
9856 NEXT
9860 IFJEUX=1THENA=130:FU=128
9870 IFJEUX=2THENA=115:FU=124
9880 IFJEUX=3THENA=100:FU=120
9890 IFJEUX=4THENA=85:FU=116
9900 IFJEUX>5THENA=70:FU=110
9910 PUT SPRITE1,(224,A),6,1
9915 FORA=1TO300:NEXTA
9920 PLAY"O2ABCDBCDBFG":FORA=1TO10
00:NEXTA
9930 IM=IM+1
9940 FORA=1TO4000:NEXTA
9950 GOTO15
10000 REM >                <
10010 REM >   PRESENTATION  <
10020 REM >                <
10022 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
10025 IM=9:FU=136:JEUX=0
10030 SCREEN2:COLOR15,1,1:CLS
10040 CIRCLE(128,56),24,7,0,3.14
10045 LINE(128,24)-(128,32),7
10050 LINE(104,56)-(64,72),4:LINE(
64,72)-(32,68),4:LINE(32,68)-(72,8
8),4
10060 LINE(72,88)-(128,96),4:LINE(
128,96)-(184,88),4:LINE(184,88)-(2
24,68),4
10070 LINE(224,68)-(192,72),4:LINE
(192,72)-(152,56),4:LINE(152,56)-(
104,56),4
10080 PAINT(128,72),4:LINE(104,56)
-(128,84),1:LINE(128,84)-(152,56),
1
10090 LINE(128,84)-(72,88),1:LINE(
128,84)-(184,88),1
10100 LINE(84,63)-(88,40),4:LINE(8
8,40)-(92,61),4
10110 LINE(172,63)-(168,40),4:LINE
(168,40)-(164,61),4
10120 SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(0)+CHR$(60)+CHR$(126)+CHR$(90)
+CHR$(126)+CHR$(126)
10130 SPRITE$(2)=CHR$(0)+CHR$(126)
+CHR$(126)+CHR$(195)+CHR$(129)+CHR
$(129)+CHR$(129)+CHR$(129)
10140 SPRITE$(3)=CHR$(6)+CHR$(3)+C
HR$(12)+CHR$(63)+CHR$(127)+CHR$(12
7)+CHR$(242)+CHR$(227)
10150 SPRITE$(4)=CHR$(96)+CHR$(192
)+CHR$(48)+CHR$(252)+CHR$(254)+CHR
$(254)+CHR$(79)+CHR$(199)
10160 SPRITE$(5)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(0)+CHR$(60)+CHR$(126)+CHR$(90)
+CHR$(126)+CHR$(90)
10170 PUT SPRITE1,(124,39),6,1:PUT
 SPRITE2,(124,39),4,2
10180 PUT SPRITE3,(120,47),6,3:PUT
 SPRITE4,(128,47),6,4
10182 CIRCLE(204,32),20,9:PAINT(20
4,32),9:CIRCLE(204,32),30,6,,,.12
10184 PAINT(204,32),6:CIRCLE(172,1
2),4,5:PAINT(172,12),5
10186 CIRCLE(68,20),12,10:PAINT(68
,20),10
10200 COLOR3,1,1:PRESET(48,112):PR
INT#1,"1 JOUEUR"
10210 COLOR12,1,1:PRESET(48,128):P
RINT#1,"+Clavier"
10220 PRESET(144,112):PRINT#1,"1 J
OUEUR"
10230 COLOR3,1,1:PRESET(144,128):P
RINT#1,"Joystick"
10240 COLOR4,1,1:PRESET(64,160):PR
INT#1,"RAID"
10242 COLOR15,1,1:PRESET(104,160):
PRINT#1,"OVER"
10244 COLOR6,1,1:PRESET(144,160):P
RINT#1,"COUCOU"
10246 COLOR11,1,1:PRESET(52,176):P
RINT#1,"par Stephane MECARY"
10290 LINE(40,108)-(120,140),15,B:
N=0
10300 X$=INKEY$
10310 IFX$=CHR$(28)THENLINE(136,10
8)-(216,140),15,B:LINE(40,108)-(12
0,140),1,B:N=1
10320 IFX$=CHR$(29)THENLINE(40,108
)-(120,140),15,B:LINE(136,108)-(21
6,140),1,B:N=0
10330 IFX$=" "THEN10350
10340 GOTO10300
10350 FORA=1TO10
10355 X$=INKEY$:IFX$=" "THEN10300
10360 COLOR11,1,1:IFN=0THENPRESET(
48,128):PRINT#1,"+Clavier"
10370 IFN=1THENPRESET(144,128):PRI
NT#1,"Joystick"
10375 PUT SPRITE1,(0,0),0,1:PUT SP
RITE5,(124,39),6,5
10380 PLAY"O3A":FORB=1TO70:NEXT
10390 COLOR12,1,1:IFN=0THENPRESET(
48,128):PRINT#1,"+Clavier"
10400 IFN=1THENPRESET(144,128):PRI
NT#1,"Joystick"
10405 PUT SPRITE5,(0,0),0,5:PUT SP
RITE1,(124,39),6,1
10410 FORB=1TO70:NEXT
10420 NEXT
10430 FORA=1TO1000:NEXT
10440 RETURN
```

ORIC

suite de la page 5

```
1620 I$=MID$(STR$(SC),2)
1630 SC$=LEFT$("000000",6-LEN(I$)
)+I$
1640 CURSET84,116,3:FILL8,1,0:CUR
SET93,116,3:A$="GAME OVER":GOSUB92
00
1650 CURSET84,116,3:FILL8,1,3
1660 WAIT500:POP:RETURN
3000 REM  *** VOLUME ***
3010 CLS:INK2:PRINTCHR$(4):PRINTS
PC(14);CHR$(27);"JVOLUME":PRINTCHR
$(4)
3020 PLOT0,6,18:PLOT0,10,18:PLOT0
,11,"0 mini":PLOT35,11,"maxi"
3025 PLOT0,7,19:PLOT0,8,19:PLOT0,
9,19
3030 PLOT4,15,"UTILISEZ LES TOUCH
ES FLECHEES ET"
3040 PLOT5,17,"'ESPACE' POUR REVE
NIR AU MENU"
3050 PLAY1,0,0,0:REPEAT
3060 FORI=7TO9:PLOTIV+1,I,16:PLOT
IV,I,19:NEXT
3070 P=PEEK(#208)
3080 IFP=#ACANDIV>0THENIV=IV-1
3090 IFP=#BCANDIV<37THENIV=IV+1
3100 V=INT(IV/2.5):SOUND1,1000,V
3110 UNTILP=#84
3120 SOUND1,0,0
3130 RETURN
4000 REM  *** NIVEAU ***
4010 CLS:INK2:PRINTCHR$(4):PRINTS
PC(7);CHR$(27);"JNIVEAU DE DIFFICU
LTE"
4020 PRINTCHR$(4):PLOT8,10,"<F>AC
ILE: DEPART ORICA 7"
4030 PLOT8,12,"<M>OYEN : DEPART O
RICA 5"
4035 PLOT8,14,"<D>IFFICILE: DEPAR
T ORICA 3"
4038 PLOT8,18,"APPUYEZ SUR 'F','M
' OU 'D'."
4040 IFNI=7THENPLOT7,10,1
4050 IFNI=5THENPLOT7,12,1
4060 IFNI=3THENPLOT7,14,1
4070 GETR$
4080 IFR$="F"THENNI=7:PLOT6,10,12
:GOTO4120
4090 IFR$="M"THENNI=5:PLOT6,12,12
:GOTO4120
4100 IFR$="D"THENNI=3:PLOT6,14,12
:GOTO4120
4110 GOTO4070
4120 PLOT7,10,2:PLOT7,12,2:PLOT7,
14,2
4130 IFNI=7THENPLOT7,10,1
4140 IFNI=5THENPLOT7,12,1
4150 IFNI=3THENPLOT7,14,1
4160 WAIT400
4170 RETURN
5000 REM  *** REGLES DU JEU ***
5010 GOSUB9000
5020 CURSET72,80,3:FILL8,1,0:CURS
ET81,80,3:A$="Regles du jeu":GOSUB
9200
5030 CURSET72,80,3:FILL8,1,2
5040 CURSET120,120,3:FILL30,1,0:C
URSET114,120,3:FILL30,1,12
5050 CURSET126,120,3:A$="CTRL   =
> MONTE":GOSUB9200
5060 CURSET126,130,3:A$="SHIFT  =
> DESCEND":GOSUB9200
5070 CURSET126,140,3:A$="ESPACE =
> TIR":GOSUB9200
5080 DOKE#400,#BA91:POKE#420,V:PO
KE#421,50:PLAY1,2,0,0
5090 CURSET120,120,3:FILL8,1,1
5100 FORT=1TO40:CALL#7200:WAIT5:N
EXT
5110 CURSET114,120,3:FILL8,1,8:CU
RSET120,120,3:FILL8,1,2
5120 CURSET120,130,3:FILL8,1,1
5130 FORT=1TO40:CALL#7230:WAIT5:N
EXT
5150 CURSET114,130,3:FILL8,1,8:CU
RSET120,130,3:FILL8,1,2
5160 CURSET120,140,3:FILL8,1,1
5170 DOKE#402,DEEK(#400)+#F3:POKE
#404,0
5180 FORT=1TO38:CALL#7360:WAIT1:N
EXT
5190 CURSET114,140,3:FILL8,1,8:CU
RSET120,140,3:FILL8,1,2
5200 CURSET120,150,3:FILL25,1,0
5210 CURSET150,152,3:FILL8,1,0:CU
RSET156,152,3:A$="100 Pts":GOSUB92
00
5220 CURSET150,167,3:FILL8,1,0:CU
RSET156,167,3:A$="300 Pts":GOSUB92
00
5230 DOKE0,#B785:DOKE2,#6FC0:POKE
4,1:CALL#7300
5240 FORT=1TO20:CALL#7200:WAIT5:N
EXT
5250 DOKE#402,DEEK(#400)+#F3:POKE
#404,0:POKE#421,50
5260 FORT=1TO17:CALL#7360:WAIT1:N
EXT
5270 DOKE0,#B785:DOKE2,#7040:POKE
4,7:CALL#7300
5280 CURSET150,152,3:FILL8,1,1
5290 FORT=VT00STEP-1:SOUND5,T,T:W
AIT2:NEXT
5300 CURSET120,150,3:FILL10,4,64
5310 DOKE0,#B9DD:DOKE2,#6FE0:POKE
4,1:CALL#7300
5320 FORT=1TO15:CALL#7230:WAIT5:N
EXT
5330 DOKE#402,DEEK(#400)+#F3:POKE
#404,0:POKE#421,50
5340 FORT=1TO17:CALL#7360:WAIT1:N
EXT
5350 DOKE0,#B9DD:DOKE2,#7040:POKE
4,7:CALL#7300
5360 CURSET150,167,3:FILL8,1,1
5370 FORT=VT00STEP-1:SOUND5,T,T:W
AIT2:NEXT
5380 CURSET120,165,3:FILL10,4,64:
WAIT300
5390 TEXT:PAPER0:INK2:POKE#26A,10
:PRINTSPC(13);"********"
5400 PRINTCHR$(4);SPC(13);"*";CHR
$(27);"JORICA";CHR$(27);"H*";CHR$(
4)
5410 PRINT:PRINTSPC(13);"********
*":PRINT:PRINT:PRINT
5420 PRINT:PRINT"VOTRE MISSION: R
ejoindre les sept"
5430 PRINT:PRINT"Planetes ORICA 7
a ORICA 1."
5440 PRINT:PRINT"ATTENTION... : C
es planetes sont "
5450 PRINT:PRINT"entourees par de
s asteroides et,"
5460 PRINT:PRINT"surtout elles so
nt protegees par les"
5470 PRINT:PRINT"affreux ZWARKS .
.."
5480 PRINT:PRINT:PRINTSPC(10);CHR
$(27);"A";CHR$(27);"LBONNE CHANCE"
5490 WAIT1500
5500 RETURN
5999 RETURN
6000 REM  *** TABLEAU DES SCORES
***
6010 GOSUB9000
6020 CURSET56,90,3:FILL100,1,0
6030 FORT=0TO9
6040 CURSET69+(T=9)*6,90+T*10,3
6050 A$=MID$(STR$(T+1),2)+" "+N$(
T):GOSUB9200
6060 CURSET123,90+T*10,3:A$=SC$(T
):GOSUB9200
6070 CURSET56,90+T*10,3:FILL8,1,2
6080 NEXT
6090 GOSUB8000:IFC$<>""THEN6110
6100 WAIT500
6110 TEXT:POKE#26A,10
6120 RETURN
6200 REM *** ENTREE AU TABLEAU **
*
6210 A$=KEY$:GOSUB9000
6220 CURSET72,90,3:FILL8,1,0:CURS
ET78,90,3:A$="FELICITATIONS!":GOSU
B9200
6230 PING
6240 CURSET72,90,3:FILL8,1,1:CURS
ET18,100,3:FILL8,1,0:CURSET24,100,
3
6250 A$="VOUS ETES PARMI LES 10 M
EILLEURS":GOSUB9200
6260 CURSET18,100,3:FILL8,1,2
6270 CURSET66,110,3:FILL8,1,0:CUR
SET72,110,3:A$="ENTREZ VOTRE NOM":
GOSUB9200
6280 CURSET66,110,3:FILL8,1,2:N$=
"":POKE#26A,2
6290 CURSET97,130,1:DRAW46,0,1:DR
AW0,12,1:DRAW-46,0,1:DRAW0,-12,1
6300 REPEAT
6310 GETR$:IFR$=CHR$(13)THEN6360
6320 IFR$=CHR$(127)ANDLEN(N$)<>0T
HENCURSET96+LEN(N$)*6,132,1:FILL8,
1,64
6330 IFR$=CHR$(127)ANDLEN(N$)<>0T
HENN$=LEFT$(N$,LEN(N$)-1):GOTO6310
6340 IFR$<" "ORR$>"}"ORLEN(N$)=6T
HEN6310
6350 N$=N$+R$:CURSET96+LEN(N$)*6,
132,3:A$=R$:GOSUB9200
6360 UNTILR$=CHR$(13):N$(10)=N$:S
C$(10)=SC$:POKE#26A,10
6370 FORI=0TO9:FORT=I+1TO10
6380 IFSC$(T)<=SC$(I)THEN6410
6390 I$=SC$(I):SC$(I)=SC$(T):SC$(
T)=I$
6400 I$=N$(I):N$(I)=N$(T):N$(T)=I
$
6410 NEXT:NEXT
6420 CURSET0,80,0:FILL120,40,64:G
OTO6020
7000 REM *** PRESENTATION ***
7010 GOSUB9000
7020 CURSET42,80,3:FILL8,1,0
7030 CURSET48,80,3:A$="Par Christ
ophe TROMPETTE":GOSUB9200
7040 CURSET42,80,3:FILL8,1,6
7050 PLAY1,2,0,0:FORT=15TO0STEP-1
:SOUND1,T*100,T:SOUND5,T,T:WAIT5:N
EXT
7060 CURSET54,130,3:FILL8,1,0:CUR
SET63,130,3:A$="VEUILLEZ PATIENTER
."
7070 GOSUB9200:CURSET48,130,3:FIL
L8,1,12:CURSET54,130,3:FILL8,1,1
7080 CURSET42,138,3:FILL8,1,0:CUR
SET48,138,3:A$="APPUYEZ SUR UNE TO
UCHE !"
7090 GOSUB9200:CURSET36,138,3:FIL
L8,1,12
7100 GOSUB10000
7110 CURSET54,130,3:FILL8,1,0:CUR
SET42,138,3:FILL8,1,2
7120 GOSUB8000
7130 IFC$=""THENGETC$
7140 TEXT:POKE#26A,10
7150 RETURN
8000 REM ****   MUSIQUE   ****
8010 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,1,1,0:PL
AY3,0,0,0:I=0
8020 REPEAT:T=1:REPEAT
8030 MUSIC1,O(T),N(T),V
8040 WAITD(T)*10
8050 MUSIC1,1,1,0
8060 C$=KEY$:T=T+1:UNTILT=30ORC$<
>""
8070 I=I+1:UNTILI=20RC$<>""
8080 MUSIC2,1,1,0:PLAY0,0,0,0:RET
URN
9000 REM  -- AFFICHE ORICA ---
9010 HIRES:POKE#26A,10:FILL70,1,0
9020 CURSET56,50,3:CIRCLE12,1:CIR
CLE19,1
9030 CURSET80,68,1:DRAW0,-36,1:DR
AW18,0,1:DRAW6,6,1:DRAW0,6,1:DRAW-
6,6,1
9040 DRAW-6,0,1:DRAW12,18,1:DRAW-
6,0,1:DRAW-12,-18,1:DRAW0,18,1:DRA
W-6,0,1
9050 CURSET86,38,1:DRAW9,0,1:DRAW
2,2,1:DRAW0,2,1:DRAW-2,2,1:DRAW-9,
0,1
9060 DRAW0,-6,1:CURSET112,68,1:DR
AW0,-36,1:DRAW6,0,1:DRAW0,36,1:DRA
W-6,0,1
9070 CURSET140,50,3:CIRCLE12,1:CI
RCLE19,1:CURSET152,32,1:FILL36,4,6
4
9080 CURSET150,35,1:DRAW0,9,1:CUR
SET150,55,1:DRAW0,9,1
9090 CURSET156,68,1:DRAW12,-36,1:
```

suite page 8

PANGOO

Epopée glaciale d'un pingouin maniaque, qui s'obstine à vouloir aligner 3 malheureux diamants.

Stéphane GUILLEMETTE

SUITE DU N°100

```
)=0andJ=2thengosub1820
 920  if F=0 and J=1andpoint(X-4,Y-6)<>0andpoint(X-1
4,Y-6)=0thengosub1860
 930  if F=0 and J=4 and point(X+4,Y+4)<>0andpoint(X
+4,Y+16)=0thengosub1900
 940  if F=0 and J=4 andY+24=Y4andC1=3andX=X4 thengo
sub2150:C1=0
 950  if F=0 and J=8 andpoint(X+4,Y-16)<>0andpoint(X
+4,Y-28)=0thengosub1940
 960  if F=0andJ=4andY+24=Y5andC=3andX=X5thengosub21
50:C=0
 970  if J=2 and F=0andX+16=X5andY=Y5andC<>0then gos
ub2190:C=0
 980  if J=2 and F=0 andX+16=X4andY=Y4andC1<>0thengo
sub2190:C1=0
 990  if J=8 andF=0and  X=X4andY-24=Y4andpoint(X+4,Y
-16)=1 andC1<>0 then gosub2230:C1=0
 1000  if J=8 andF=0and X=X5andY-24=Y5andpoint(X+4,Y
-16)=1 then gosub2230:C=0
 1010 '
 1020 '   DETECTION DE FIN DE JEU
 1030 '
 1040 if MI>=5 then gosub2770
 1050 '
 1060 '
 1070 '
 1080  J=joy(0)
 1090  if J=4 andpoint(X+4,Y+6)=0 then gosub1780:Y=Y
+12:M=3:tone400,5
 1100  if J=8 andpoint(X+4,Y-16)=0then gosub1780:Y=Y
-12:M=4:tone400,5
 1110  if J=1 andpoint(X-4,Y-6)=0 then gosub1780:X=X
-8:M=2:tone400,5
 1120  if J=2 andpoint(X+12,Y-6)=0 then gosub1780:X=
X+8:M=1:tone400,5
 1130 outputchr$(192),X,Y,2
 1140  '
 1150  '   DEPLACEMENT DES FANTOMES
 1160  '
 1170  if C1=0andC=0thengoto1380
 1180  if X+8<X4andpoint(X4-4,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8
,12,0:X4=X4-8
 1190  if X-8>X4andpoint(X4+12,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,
8,12,0:X4=X4+8
 1200  if Y+12<Y4andpoint(X4+4,Y4-16)=0thenplotX4,Y4
,8,12,0:Y4=Y4-12
 1210  if Y-12>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=0thenplotX4,Y4,
8,12,0:Y4=Y4+12
 1220  if X+8<X5andpoint(X5-4,Y5-6)=0thenplotX5,Y5,8
,12,0:X5=X5-8
 1230  if X-8>X5andpoint(X5+12,Y5-6)=0thenplotX5,Y5,
8,12,0:X5=X5+8
 1240  if Y+12<Y5 andpoint(X5+4,Y5-16)=0thenplotX5,Y
5,8,12,0:Y5=Y5-12
 1250  if Y-12>Y5 andpoint(X5+4,Y5+4)=0thenplotX5,Y5
,8,12,0:Y5=Y5+12
 1260  if X>X4 andY<Y4andpoint(X4-4,Y4-16)=1andpoint
(X4+12,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4+8
 1270  if X<X4andpoint(X4-4,Y4-6)=1andpoint(X4-4,Y4-
16)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:Y4=Y4-12
 1280  if X>X4 and point(X4+12,Y4-6)=1andpoint(X4+12
,Y4-16)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:Y4=Y4-12
 1290  if Y>Y4 andX<X4and point(X4+4,Y4+4)=1andpoint
(X4-4,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4-8
 1300  if X-8=X4andY>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=1andpoint
(X4+12,Y4+4)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4+8:Y4=Y4+12
 1310  if X+8=X4andY>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=1andpoint
(X4-4,Y4+4)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4-8:Y4=Y4+12
 1320  if C=3thenoutputchr$(193),X5,Y5,3
 1330  if X=X4andY>Y4 andpoint(X4+4,Y4+4)=1andpoint(
X4+12,Y4-6)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:X4=X4+8
 1340  if X<X4andY>Y4andpoint(X4+4,Y4+4)=0thenplotX4
,Y4,8,12,0:Y4=Y4+12
 1350  if X>X4 andY=Y4andpoint(X4+12,Y4-6)=1andpoint
(X4+12,Y4+4)=0thenplotX4,Y4,8,12,0:Y4=Y4+12
 1360  if X=X4andY<Y4andpoint(X4+4,Y4-16)=1andpoint(
X4-4,Y4-6)=0andpoint(X4-4,Y4-16)=0 thenplotX4,Y4,8,1
2,0:X4=X4-8:Y4=Y4-12
 1370  if C1=3then outputchr$(193),X4,Y4,C1
 1380  J=joy(0)
 1390  if C=3 then outputchr$(193),X5,Y5,C
 1400 if J=2 andpoint(X+12,Y-6)=0 then gosub1780:X=X
+8:M=1:tone400,5
 1410 if J=1 andpoint(X-4,Y-6)=0 then gosub1780:X=X-
8:M=2:tone400,5
 1420 if J=4 andpoint(X+4,Y+6)=0 then gosub1780:Y=Y+
12:M=3:tone400,5
 1430 if J=8 andpoint(X+4,Y-16)=0then gosub1780:Y=Y-
12:M=4:tone400,5
 1440  outputchr$(192),X,Y,2
 1450  ' TEMPORISATION DE DISPARITION
DES FANTOMES
 1460  if C=0thenWP=WP+1
 1470  if WP=6thenC=3:X5=26:Y5=124:tone700,10:tone70
0,10:tone700,10:WP=0
 1480  if C1=0thenAQ=AQ+1
 1490  if AQ=6thenC1=3:tone700,10:tone700,10:tone700
,10:X4=210:Y4=100:AQ=0
 1500  '
 1510  '   DETECTION DES GLOBULES
 REVITALISANTS
 1520  if X=66andY=184andC<>0orX=66andY=184andC1<>0
thenifV=0thenV=V+1
 1530  if X=166 and Y=172 thenplotX,Y,8,12,0:Y=Y+12:
outputchr$(192),X,Y,2:V=1
 1540  if V>0 then flash3,1:V=V+1
 1550  if V=6 thenV=0:color1,2,3,4
 1560 '
 1570 '* MORT DES FANTOMES DURANT  *
 1580 '*  L'EFFET DE LA PASTILLE   *
 1590 '
 1600  if J=2 and X+8=X5andY=Y5andV>0thensound0,2484
4:pause.3:sound7,4096:C=0:plot90,224,30,13,2:SC=SC+2
00:plotX+8,Y,8,12,0
 1610  if J=1 and X-8=X5andY=Y5andV>0thensound0,2484
4:pause.3:sound7,4096:C=0:plot90,224,30,13,2:SC=SC+2
00:plotX-8,Y,8,12,0
 1620  if J=4 and X=X5andY+12=Y5andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:C=0:plotX,Y+12,8,12,0:plot90,
224,30,13,2:SC=SC+200
 1630  if J=8 and X=X5andY-12=Y5andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:C=0:plotX,Y-12,8,12,0:plot90,
224,30,13,2:SC=SC+200
 1640  if J=2andX+8=X4andY=Y4andV>0thensound0,24844:
pause.3:sound7,4096:C1=0:plotX+8,Y,8,12,0:plot90,224
,30,13,2:SC=SC+200
 1650  if J=1andX-8=X4andY=Y4andV>0thensound0,24844:
pause.3:sound7,4096:plotX-8,Y,8,12,0:plot90,224,30,1
3,2:SC=SC+200:C1=0
 1660  if J=4 and X=X4andY+12=Y4andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:plotX,Y+12,8,12,0:plot90,224,
30,13,2:SC=SC+200:C1=0
 1670  if J=8 and X=X4andY-12=Y4andV>0thensound0,248
44:pause.3:sound7,4096:plotX,Y-12,8,12,0:plot90,224,
30,13,0:SC=SC+200:C1=0
 1680 '
 1690 'DETECTION ALIGNEMENT 3 CUBES
 1700 '
 1710  if point(X1+4,Y1+6)=3andpoint(X1+4,Y1-16)=3an
dQE=3  then gosub2980
 1720  if point(X1+4,Y1-16)=3andpoint(X1+4,Y1-28)=3a
ndQE=3 thengosub2980
 1730  if point(X1+4,Y1+6)=3andpoint(X1+4,Y1+18)=3an
dQE=3 thengosub2980
 1740  if point(X1+12,Y1-6)=3andpoint(X1+20,Y1-6)=3a
ndQE=3thengosub2980
 1750  if point(X1-4,Y1-6)=3andpoint(X1-12,Y1-6)=3an
dQE=3thengosub2980
 1760  if point(X1+4,Y1+6)=3andpoint(X1+4,Y1+18)=3an
dQE=3thengosub2980
 1765  if point(X1-4,Y1-6)=3andpoint(X1+12,Y1-6)=3an
dQE=3thengosub2980
 1770  goto340
 1780  plotX,Y,8,12,0:return
 1790 '***************************
 1800 '**  TRAJETS DES CUBES   **
 1810 '***************************
 1820  X1=X+8:Y1=Y:QE=point(X1+4,Y1-6)
 1830  outputchr$(194),X1,Y1,QE:X1=X1+8:plotX1-8,Y1,
8,12,0
 1840  if point(X1+12,Y1-6)<>0thenoutputchr$(194),X1
,Y1,QE:return
 1850  goto1830
 1860  X1=X-8:Y1=Y:QE=point(X1+4,Y1-6)
 1870  outputchr$(194),X1,Y1,QE:X1=X1-8:plotX1+8,Y1,
8,12,0
 1880  if point(X1-4,Y1-6)<>0thenoutputchr$(194),X1,
Y1,QE:return
 1890  goto1870
 1900  X1=X:Y1=Y+12:QE=point(X1+4,Y1-6)
 1910  outputchr$(194),X1,Y1,QE:Y1=Y1+12:plotX1,Y1-1
2,8,12,0
 1920  if point(X1,Y1+4)<>0 then outputchr$(194),X1,
Y1,QE:return
 1930  goto1910
 1940  X1=X:Y1=Y-12:QE=point(X1+4,Y-16)
 1950  outputchr$(194),X1,Y1,QE:Y1=Y1-12:plotX1,Y1+1
2,8,12,0
 1960  if point(X1,Y1-16)<>0 then outputchr$(194),X1
,Y1,QE:return
 1970  goto1950
 1980 '***************************
 1990 '**        TABLEAU        **
 2000 '***************************
 2010  forA=26 to 210step8:outputchr$(194),A,52,1:ne
xt
 2020  forA=26 to 50step8:outputchr$(194),A,88,1:nex
t:outputchr$(194),26,76,1:outputchr$(194),42,64,1
 2030  for A=64 to 100step12:outputchr$(194),98,A,1:
next:outputchr$(194),26,100,1:outputchr$(194),26,112
,1:outputchr$(194),34,100,1:outputchr$(194),34,112,1

 2040  outputchr$(194),42,112,1:outputchr$(194),50,1
12,1:outputchr$(194),58,112,1:outputchr$(194),66,112
,1:outputchr$(194),66,100,1:outputchr$(194),66,88,1:
outputchr$(194),74,88,1
 2050  D$=chr$(194)
 2060 outputD$,130,100,1:outputD$,138,100,1:outputD$
,146,88,1:outputD$,146,100,1:outputD$,146,196,3:outp
utD$,146,208,1:outputD$,170,208,1:outputD$,162,196,1

 2070  outputD$,170,100,3:outputD$,170,112,1:outputD
$,178,112,1:outputD$,26,208,1:outputD$,42,208,1:outp
utD$,42,196,1:outputD$,50,196,1:outputD$,58,196,1:ou
tputD$,58,184,1:outputD$,66,184,3:outputD$,74,184,3
 2080  outputD$,74,196,1:outputD$,82,184,1:outputD$,
90,184,1:outputD$,90,172,1:outputD$,98,172,1:outputD
$,106,172,1:outputD$,114,160,1:outputD$,122,160,1:ou
tputD$,130,160,1:outputD$,130,172,1:outputD$,138,172
,1
 2090  outputD$,146,172,1:outputD$,154,172,1:outputD
$,154,184,1:outputD$,162,184,1:outputD$,170,172,1:ou
tputD$,178,172,1:outputD$,178,160,1:outputD$,186,160
,1:outputD$,202,160,1:outputD$,202,148,1:outputD$,20
2,136,1
 2100  outputD$,210,136,1:outputD$,210,112,1:outputD
$,202,100,1:outputD$,202,88,1:outputD$,202,64,1:outp
utD$,202,112,1:outputD$,106,112,1:outputD$,114,76,1:
outputD$,130,76,1:outputD$,98,112,1:outputD$,106,112
,1
```

suite page 27

HECTOR

FX 702 P

suite de la page 3

```
10 X=20:Y=E:Z=L:RE
   T
17 X=25:Y=S:Z=Q:RE
   T
73 X=65:Y=J:Z=D:RE
   T
80 X=70:Y=I:Z=C:RE
   T

P2: 234 STEPS
```

```
1 Z=(Y-X)/3:GSB 2
  :W=Y:Y=X:X=W:Z=
  -Z
2 Y=X+Z:B=Y-Z:A=Y
  +Z:IF A(X)*1 TH
  EN L
3 IF A(Y)≠T THEN
  8
4 IF A(Y)=A(B) TH
  EN 7
5 IF A(Y)=1:IF A(
  B)=T THEN 7
6 GOTO 8
7 IF A(X-Z)*T;IF
  A(A+Z)*FRAC A(A
  ))0;A(A)=.7
8 IF A(B)*FRAC A(
  Y)≥0;RET
10 A(Y)=.4:IF A(Y)
   =1;A(Y)=.6
11 RET
19 IF A(A)=.7;A(A)
   =.3
20 Y=B:B=V:V=X:GOT
   O 8
```

```
LIST Y

*** VAR LIST

VAR: 126 PRG: 880

A = 0
B = 0
C = 79
D = 74
E = 11
F = 1
G = 0
H = 10
I = 71
J = 64
K = 27
L = 19
M = 90
N = 96
O = 80
P = 0
Q = 26
R = 0
S = 16
T = -1
U = 0
V = 0
W = 0
X = 0
Y = 0
Z = 0
```

```
A0 = 2
A1 = 2
A2 = 2
A3 = 2
A4 = 2
A5 = 2
A6 = 2
A7 = 2
A8 = 2
A9 = 2
B0 = 0.99
B1 = 0.34
B2 = 0.5
B3 = 0.45
B4 = 0.44
B5 = 0.5
B6 = 0.34
B7 = 0.99
B8 = 2
B9 = 0.34
C0 = 0.35
C1 = 0.41
C2 = 0.43
C3 = 0.43
C4 = 0.41
C5 = 0.35
C6 = 0.34
C7 = 2
C8 = 0.5
C9 = 0.41
D0 = 0.46
D1 = 0.47
D2 = 0.47
D3 = 0.46
D4 = 0.41
D5 = 0.5
D6 = 2
D7 = 0.45
D8 = 0.42
D9 = 0.48
E0 = -1
E1 = 1
E2 = 0.48
E3 = 0.42
E4 = 0.44
E5 = 2
E6 = 0.44
E7 = 0.42
E8 = 0.48
E9 = 1
F0 = -1
F1 = 0.48
F2 = 0.42
F3 = 0.45
F4 = 2
F5 = 0.5
F6 = 0.41
F7 = 0.46
F8 = 0.47
F9 = 0.47
G0 = 0.46
G1 = 0.41
G2 = 0.5
G3 = 2
G4 = 0.34
G5 = 0.35
G6 = 0.41
G7 = 0.43
G8 = 0.43
G9 = 0.41
H0 = 0.35
H1 = 0.34
H2 = 2
H3 = 0.99
H4 = 0.34
H5 = 0.5
H6 = 0.44
H7 = 0.45
H8 = 0.5
H9 = 0.34
I0 = 0.99
I1 = 2
I2 = 2
I3 = 2
I4 = 2
I5 = 2
I6 = 2
I7 = 2
I8 = 2
I9 = 2
J0 = 2
J1 = 0
J2 = 0
J3 = 0
J4 = 0
J5 = 0
J6 = 0
J7 = 0
J8 = 0
J9 = 0
```

CAR WAR

COMMODORE 64

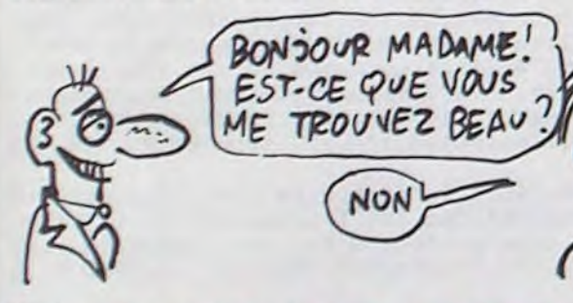
Défiez la mort à bord de votre bolide, en affrontant un circuit particulièrement gratiné...

Fernandez EMERICH

Mode d'emploi :
Collez un joystick à l'endroit prévu à cet effet, les règles sont d'une évidente simplicité.

```
0 GOSUB1500
1 FORI=54272TO54272+24:POKEI,10:NE
XT
2 FORI=0TO24:READQ:POKE54272+I,Q:N
EXT
3 DATA9,10,0,3,0,0,240,15,2,0,4,0,
0,192,6,2,0,6,0,0,64
4 DATA0,30,243,31:POKE54276,33:POK
E54283,65:POKE54290,33
10 FORI=49152TO49151+251+17:READA:
POKEI,A:NEXT
20 DATA173,0,220,41,4,201,0,240,1,
96,174,14,208,232,232,142,14,208
30 DATA174,12,208,232,232,142,12,2
08,174,10,208,232,232,142,10,208
40 DATA174,8,208,232,232,142,8,208
,174,6,208,232,232,142,3,255
50 DATA174,6,208,232,232,142,6,208
,174,4,208,232,232,142,4,208,96
60 DATA173,0,220,41,8,201,0,240,1,
96,174,14,208,202,202,142,14,208
70 DATA174,12,208,202,202,142,12,2
08,174,10,208,202,202,142,10,208
80 DATA174,8,208,202,202,142,8,208
,174,6,208,202,202,142,3,255
90 DATA174,6,208,202,202,142,6,208
,174,4,208,202,202,142,4,208,96
100 DATA169,1,121,15,208,141,15,20
8
110 DATA169,1,121,13,208,141,13,20
8,169,1,121,11,208,141,11,208
120 DATA174,9,208,232,232,142,9,20
8,174,7,208,232,232,142,7,208
130 DATA169,2,121,5,208,141,5,208,
96
140 DATA173,15,208,41,255,201,0,24
0,1,96,173,255,3,141,14,208,96
150 DATA173,13,208,41,255,201,1,24
0,1,96,173,255,3,141,12,208,96
160 DATA173,11,208,41,255,201,1,24
0,1,96,173,255,3,141,10,208,96
170 DATA173,9,208,41,255,201,0,240
,1,96,173,255,3,141,8,208,96
180 DATA173,7,208,41,255,201,0,240
,1,96,173,255,3,141,6,208,96
190 FORI=50000TO49999+28:READA:POK
EI,A:NEXT
200 DATA32,0,192,32,67,192,32,134,
192,32,183,192,32,134,192,32,200,1
92
210 DATA32,217,192,32,234,192,32,2
51,192,96
220 FORI=0TO62:READQ:POKE12800+I,Q
:NEXT
230 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,40,0,1,40,64,1,170,64,1,40,6
4
240 DATA0,40,0,0,40,0,0,40,0,0,170
,0,0,150,0,0,150,0,5,150,80,5,170,
80
250 DATA5,40,80,5,40,80,5,0,80,0,0
,0
260 FORI=0TO62:READQ:POKE12864+I,Q
:NEXT
270 DATA64,8,0,0,8,128,0,28,0,4,62
,16,7,62,112,3,247,224,3,193,226,2
5,220,198
280 DATA16,190,128,1,190,192,3,62,
90,30,127,60,62,127,62,15,127,120,
1,62,64
290 DATA3,8,96,67,227,224,71,255,2
40,12,62,24,0,28,1,0,8,1
295 POKE53265,PEEK(53265)AND239
300 V=53248:POKEV+39,8:POKEV+40,8:
POKEV+41,1:POKEV+42,4:POKEV+43,5:P
OKEV+38,2
310 POKEV+44,14:POKEV+45,7:POKEV+4
6,12:POKEV+37,0:POKEV+23,0:POKEV+2
9,0
320 FORI=2040TO2047:POKEI,200:NEXT
:POKEV,128:POKEV+1,180:VI=5
330 FORI=V+6TOV+12STEP2:POKEI,INT(
RND(1)*254)+1:NEXT:POKEV+4,200:POK
EV+14,90
340 POKEV+5,60:POKEV+7,240:POKEV+9
,132:POKEV+11,240:POKEV+13,168:POK
EV+15,204
350 POKEV+21,253:POKEV+28,255:POKE
V+32,0:POKEV+33,11:PRINT"□":POKE53
278,0
355 POKEV+12,100:TI$="000000"
360 GOSUB1100
370 SYS50000:POKE1023,INT(RND(1)*1
60)+47:SYS50000
375 GOSUB1300
380 SYS50000:IFPEEK(53278)AND1THEN
400
390 SYS50000:IFTI>2000THEN500
395 SYS50000:GOTO370
400 POKE54276,129:POKE54283,129:PO
KE54290,129:POKE53281,7
401 POKE54272,5:POKE54273,5:FORI=1
TO100:NEXT
402 POKE54279,5:POKE54280,5:POKE54
286,5:POKE54287,5:POKE53281,11
405 POKE2040,201:FORI=1TO2000:NEXT
:POKE2040,200:POKEV+21,252:FORI=1T
010
410 SYS50000:NEXT:POKEV+21,253:POK
E53278,0
411 POKE54272,9:POKE54273,10
412 POKE54279,12:POKE54280,2:POKE5
4286,16:POKE54287,2
415 POKE54276,33:POKE54283,65:POKE
54290,33:GOSUB1350:GOTO370
500 PRINT"[illegible]"TAB(13)"[illegible]":SYS500
00
510 PRINTTAB(11)"[illegible]"
515 PRINTTAB(11)"[illegible]"
516 PRINTTAB(11)"[illegible]"
520 PRINTTAB(11)"[illegible]"
525 PRINTTAB(11)"[illegible]":SYS500
00
530 PRINTTAB(11)"[illegible]"
535 PRINTTAB(12)"[illegible]"
540 PRINTTAB(12)"[illegible]"
545 PRINTTAB(12)"[illegible]"
550 PRINTTAB(12)"[illegible]":SYS50000
555 PRINTTAB(13)"[illegible]"
560 PRINTTAB(13)"[illegible]"
565 PRINTTAB(13)"[illegible]"
570 PRINTTAB(13)"[illegible]"
575 PRINTTAB(13)"[illegible]":SYS
50000
580 POKE53280,11
600 POKE53281,0:FORI=V+41TOV+46:PO
KEI,0:NEXT
610 SYS50000:POKE1023,INT(RND(1)*1
60)+47:SYS50000
620 IFPEEK(53278)AND1THEN700
630 SYS50000:IFTI>3000THEN800
640 SYS50000:GOSUB1300:SYS50000:GO
TO610
700 POKE54276,129:POKE54283,129:PO
KE54290,129:POKE53281,1
701 POKE54272,5:POKE54273,5:FORI=1
TO100:NEXT
702 POKE54279,5:POKE54280,5:POKE54
286,5:POKE54287,5:POKE53281,0
705 POKE2040,201:FORI=1TO2000:NEXT
:POKE2040,200:POKEV+21,252:FORI=1T
010
710 SYS50000:NEXT:POKEV+21,253:POK
E53278,0
711 POKE54272,9:POKE54273,10
712 POKE54279,12:POKE54280,2:POKE5
4286,16:POKE54287,2
715 POKE54276,33:POKE54283,65:POKE
54290,33:GOSUB1350:GOTO610
800 POKEV+46,7:POKEV+32,0:POKEV+33
,15
805 POKE54286,250:POKE54287,250:PO
KE54290,129
810 POKEV+41,2:POKEV+42,3:POKEV+43
,6:POKEV+44,5:POKEV+45,9
811 PRINT"[illegible]"TAB(13)"[illegible]
" [illegible]
" [illegible]";
812 PRINT"[illegible]
" [illegible]
" ";
813 PRINT"[illegible]
" [illegible] ";
814 PRINT"[illegible]
" [illegible] ";
815 PRINT"[illegible]
" [illegible] ";
816 PRINT"[illegible]
" [illegible] ";
820 SYS50000
830 A=127-PEEK(56320):SYS50000
835 GOSUB1300:SYS50000
840 IFA=4THENPOKE54287,50:FORJ=1TO
5:POKE56320,4:SYS50000:NEXT:POKE54
287,250
845 SYS50000
850 IFA=8THENPOKE54287,50:FORJ=1TO
5:POKE56320,8:SYS50000:NEXT:POKE54
287,250
```

suite page 29



ORIC/ATMOS

suite de la page 6

```
DRAW6,0,1:DRAW12,36,1:DRAW-6,0,1
 9100 DRAW-4,-12,1:DRAW-10,0,1:DRA
W-4,12,1:DRAW-6,0,1:CURSET168,50,1
:DRAW6,0,1
 9110 DRAW-3,-12,1:DRAW-3,12,1
 9120 CURSET35,29,1:DRAW0,6,1:CURS
ET32,32,1:DRAW6,0,2
 9130 CURSET192,62,1:DRAW0,6,1:CUR
SET189,65,1:DRAW6,0,2
 9140 CURSET0,0,0:FILL70,1,3
 9150 PLAY1,0,0,0:FORT=15TO0STEP-1
:SOUND1,400+T*10,T:NEXT
 9160 RETURN
 9200 REM ------------------------
-----
 9210 FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$
(A$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,3:NEXT:RET
URN
 10000 REM ***** LANGAGE MACHINE *
****
 10010 REPEAT:READAD:IFAD=0THEN100
50
 10020 REPEAT:READA$:IFA$="Z"THEN1
0040
 10030 A=VAL("#"+A$):POKEAD,A:AD=A
D+1
 10040 UNTILA$="Z"
 10050 UNTILAD=0
 10060 FORT=#400TO#430:POKET,0:NEX
T
 10070 IFDEEK(#FFFC)=#F42DTHENDOKE
#4FE,#FB26ELSEDOKE#4FE,#FB40
 10080 REM *****     MUSIQUE     *
****
 10090 DIMO(29),N(29),D(29)
 10100 FORT=1TO29:READO(T),N(T),D(
T):NEXT
 10110 RETURN
 11000 REM   ** DONNEES DESSINS **
 11010 REM -------  METEOR  ------
 11020 DATA#6FC0,43,5E,40,4F,7F,60
,5D,7D,78,7F,7F,7C,6F,6F,76,7F
 11030 DATA7F,76,7F,7D,6E,5F,5F,6C
,4F,7C,58,43,7F,70,Z
 11040 REM ------  VAISS ENN -----
-
 11050 DATA#6FE0,43,7F,60,44,4F,70
,48,4D,78,48,5B,7C,5C,77,7C,7F
 11060 DATA61,6C,5F,7B,6C,4F,77,58
,47,6C,70,43,7F,60,Z
 11070 REM ------  VAISSEAU  -----
-
 11080 DATA#7000,4F,60,40,58,70,40
,58,58,40,5C,4C,40,5F,7F,70,5F
 11090 DATA7F,78,5F,7F,7F,4A,6A,6C
,45,55,58,43,7F,70,Z
 11100 REM ------    BOUM    -----
-
 11110 DATA#7040,62,48,48,58,65,51
,55,55,5B,55,55,55,59,55,51,55
 11120 DATA55,51,55,55,55,58,63,51
,60,40,42,49,44,50,Z
 11130 REM   ** ROUTINES LM **
 11140 REM ------- PRGM PRINC ----
 11150 DATA#7060,A9,0,A2,1F,9D,0,4
,CA,10,FA,A9,1,8D,2E,4,A9,0,8D,2B,
4,A9,1
 11160 DATA8D,25,4,A2,1D,BD,C0,6F,
9D,20,70,CA,10,F7,A9,99,8D,0,4,A9,
AD,8D,1,4
 11170 DATA20,0,72,38,A9,F,ED,2A,4
,8D,2D,4,A9,FF,8D,2C,4,20,D0,70,AD
,1F,4,D0,21
 11180 DATACE,2C,4,D0,F3,CE,2D,4,D
0,E9,A9,0,8D,2E,4,A9,F0,8D,2C,4,20
,D0,70
 11190 DATAAD,1F,4,D0,5,CE,2C,4,D0
,F3,60,Z
 11200 DATA#70D0,AE,9,2,E0,A2,D0,6
,20,0,72,18,90,7,E0,A4,D0,3,20,30,
72,20,60,73
 11210 DATA20,40,74,20,E0,75,CE,2B
,4,F0,3,4C,F0,71,20,F0,73,20,B0,75
,20,E0,74
 11220 DATAAD,2E,4,F0,10,AE,76,2,B
D,0,D0,29,7,CD,2A,4,90,3,20,55,75,
AD,2A,4
 11230 DATA8D,2B,4,60,Z
 11240 DATA#7120,A9,0,A2,1F,9D,0,4
,CA,10,FA,A9,1,8D,2E,4,A9,0,8D,2B,
4,A9,3
 11250 DATA8D,25,4,A2,1D,BD,E0,6F,
9D,20,70,CA,10,F7,A9,99,8D,0,4,A9,
AD,8D,1,4
 11260 DATA20,0,72,38,A9,F,ED,2A,4
,8D,2D,4,A9,FF,8D,2C,4,20,90,71,AD
,1F,4,D0,21
 11270 DATACE,2C,4,D0,F3,CE,2D,4,D
0,E9,A9,0,8D,2E,4,A9,F0,8D,2C,4,20
,90,71
 11280 DATAAD,1F,4,D0,5,CE,2C,4,D0
,F3,60,Z
 11290 DATA#7190,AE,9,2,E0,A2,D0,6
,20,0,72,18,90,7,E0,A4,D0,3,20,30,
72,20,60,73
 11300 DATA20,40,74,20,E0,75,CE,2B
,4,F0,3,4C,F0,71,20,F0,73,20,B0,75
,20,50,76
 11310 DATA20,E0,74,AD,2E,4,F0,13,
AE,76,2,BD,0,D0,29,7,CD,2A,4,90,6,
20,55,75
 11320 DATA20,90,76,AD,2A,4,8D,2B,
4,60,Z
 11330 DATA#71F0,AE,2A,4,A0,FF,88,
D0,FD,CA,D0,F8,60,Z
 11340 REM -------   VHT   ------
 11350 DATA#7200,AD,0,4,C9,29,D0,8
,AD,1,4,C9,A0,D0,1,60,38,AD,0,4,E9
,28,8D,0,4
 11360 DATAAD,1,4,E9,0,8D,1,4,4C,6
0,72,Z
 11370 REM -------   VBS   ------
 11380 DATA#7230,AD,0,4,C9,59,D0,8
,AD,1,4,C9,BB,D0,1,60,18,AD,0,4,69
,28,8D,0,4
 11390 DATAAD,1,4,69,0,8D,1,4,4C,6
0,72,Z
 11400 REM -------   AFV   ------
 11410 DATA#7260,38,AD,0,4,E9,28,8
5,0,AD,1,4,E9,0,85,1,20,D0,72,18,A
D,0,4,69,90
 11420 DATA85,0,AD,1,4,69,1,85,1,2
0,D0,72,AD,0,4,85,0,AD,1,4,85,1,A9
,0,85,2
 11430 DATAA9,70,85,3,A9,2,85,4,4C
,0,73,Z
 11440 REM -------   LV    ------
 11450 DATA#72D0,A9,40,A0,2,91,0,8
8,10,FB,60,Z
 11460 REM -------   AFF   ------
 11470 DATA#7300,38,A5,0,48,E9,1,8
5,0,A5,1,48,E9,0,85,1,A0,0,A2,A,A5
,4,91,0,18
 11480 DATAA5,0,69,28,85,0,90,2,E6
,1,CA,D0,EE,68,85,1,68,85,0,A2,A,A
0,2,B1,2
 11490 DATA91,0,88,10,F9,18,A5,0,6
9,28,85,0,A5,1,69,0,85,1,18,A5,2,6
9,3,85,2
 11500 DATAA5,3,69,0,85,3,CA,D0,DA
,60,Z
 11510 REM -------   TIR   ------
 11520 DATA#7360,AD,3,4,F0,39,85,1
,AD,2,4,85,0,AC,4,4,A9,40,91,0,C8,
C0,24,B0,10
 11530 DATAB1,0,C9,41,B0,A,A9,2A,9
1,0,8C,4,4,4C,C5,73,A9,0,8D,2,4,8D
,3,4,8D,4,4
 11540 DATA8D,E5,2,A9,1,8D,E1,2,6C
,FE,4,AD,DF,2,C9,A0,D0,1B,18,AD,0,
4,69,F3
 11550 DATA8D,2,4,AD,1,4,69,0,8D,3
,4,A9,0,8D,DF,2,A9,32,8D,21,4,60,Z
 11560 REM -------   SON   ------
 11570 DATA#73C5,18,AD,21,4,69,5,8
D,21,4,8D,E3,2,A9,0,A2,0,9D,E0,2,E
8,E8,E0,8
 11580 DATAD0,F7,A9,1,8D,E1,2,AD,2
0,4,8D,E5,2,6C,FE,4,Z
 11590 REM -------  METEOR-------
 11600 DATA#73F0,A2,0,BD,6,4,F0,8,
```

suite page 26

PUB COMPARATIVE

Ils ont de la chance, les anglais. Voilà les pubs qu'on trouve dans leurs magazines : des petits essais comparatifs entre différents matériels, juste comme ça. Et quel matos : le Macintosh, l'Apricot F1e et l'Atari 520 ST (qui n'a toujours pas de basic, je sais, je suis un vieux con qui rabâche mais c'est important). A quand en France ?

MACINTOSH v F1e v 520ST

"Imagine a Fat Mac - the 512K Apple Macintosh - but with a bigger screen, a far bigger keyboard with numeric keypad, cursor and function keys, and colour. That gives you some idea of what the Atari 520ST is like, except for two important things. First the Atari seems faster. Second the Atari system is about one third of the price."
June 1985 - Jack Schofield - **PRACTICAL COMPUTING**

	APPLE MACINTOSH	APRICOT F1e	ATARI 520ST
FEATURES OF BASIC SYSTEM			
Price Includes B/W Monitor	YES	NO - extra £200	**YES**
Keyboard size mm (LxDxH)	330x147x50	450x167x28	**470x240x60**
Keyboard size ins (LxDxH)	13x5¾x2	17½x6½x1	**18½x9½x2½**
3½" D/Drive (Unformatted)	500K	500K	**500K**
3½" D/Drive (Formatted)	399K	315K	**349K**
WIMP (Window, Icon, Mouse ...)	Apple	ACT - Activity	**GEM**
Real-time Clock	YES	YES	**YES**
Polyphonic Sound Generator	YES	NO	**YES**
RS232 Serial Port	YES	YES	**YES**
Centronics Parallel Printer Port	NO	YES	**YES**
Dedicated Floppy Disk Controller	NO	YES	**YES**
Hard Disk DMA Interface	NO	YES	**YES**
Full stroke keyboard	YES	YES	**YES**
Number of keys on keyboard	59	92	**95**
Numeric Keypad	NO	YES (16 Keys)	**YES (18 keys)**
Cursor Control Keypad	NO	YES	**YES**
Function keys	NO	10	**10**
16-bit processor	68000	Intel 8086	**68000**
Processor running speed	8MHz	4.77MHz	**8MHz**
RAM size	512K	256K	**512K**
Number of graphics modes	1	4	**3**
Number of colours	Monochrome	16	**512**
Max Screen Resolution (pixels)	512 x 342	640 x 256	**640 x 400**
Mouse included	Single Button	NO - extra £95	**Two Button**
Replaceable External Power Pack	NO	NO	**YES**
Cartridge Socket	NO	NO	**YES**
Joystick Ports	NO	NO	**YES (two)**
MIDI Synthesiser Interface	NO	NO	**YES**
Monitor Size	9"	9" - extra £200	**12"**
RGB Video Output	NO	YES	**YES**
System Cost with: Mouse - Monochrome Monitor - 512K RAM - 500K Disk Drive			
Price of basic system (exc VAT)	£2595+VAT	£595+VAT	**£852+VAT**
+ Mouse	Included	£95+VAT	**Included**
+ Monochrome Monitor	Included	£200+VAT	**Included**
+ Expansion to 512K RAM	Included	£295+VAT	**Included**
Price of complete system (exc VAT)	£2595+VAT	£1185+VAT	**£852+VAT**
PRICE rounded down including VAT	**£2,984**	**£1,362**	**£749**

LE PREMIER SOFT D'EPSILON VIENT D'ARRIVER

Quand je dis "le premier", c'est pour "le premier soft pas nul" ! **F.R.E.E.**, programmé sur Atari, est un superbe jeu d'aventure en français qui vous conduira dans les pires situations tout comme dans les endroits les

plus paradisiaques. Quatre faces de disquettes, pleines à ras-bord, contiennent les quatre-vingt dix sept images du jeu ainsi que les quelques six cents mots reconnus par le programme. L'analyse de syntaxe, par sa puissance, permet de donner des ordres complexes tels que *Prends la petite clé et ouvre la porte de l'armoire de gauche.* Appréciable, mais ce n'est pas l'essentiel du soft. Les auteurs sont partis d'un point de vue original : le jeu d'aventure ne doit pas être constitué d'une image avec une ligne de texte au bas de celle-ci mais doit plutôt présenter une page de texte contenant toutes les informations relatives à une position donnée accompagnée d'une illustration pleine page et pleine d'humour. La tentative, si elle était particulièrement osée est une réussite. Notons tout de même que quatre personnes se sont réunies pour aboutir à ce résultat : deux graphistes se sont chargés des illustrations, alors qu'un scénariste créait l'histoire aidant à l'occasion le programmeur pour l'implantation dans la machine. La version française se trouve dans toutes les bonnes boucheries au prix raisonnable de 230 francs, alors que la version anglaise sera commercialisée par Atari dans le courant du mois d'Octobre. Lorsque je pense à ce qu'ils ont réussi sur une machine aussi peu performante que le 800 XL (le soft fonctionne bien sûr sur les 600, 800, 600 et 800 XL et le

130 XE) et qu'ils se préparent à développer sur 520 ST, je me dis que ces petits jeunes iront loin. Et félicitations à Epsilon Software qui s'est enfin décidé à mettre au monde un programme respectable. **F.R.E.E.** d'*Epsilon Software* pour Atari.

QUE D'EAU

Océan sort dans les deux prochains mois une adaptation de la série télévisée "V", une de "Rambo" (le film de Ted Kotcheff avec Silvester Stallone, le premier), une de "L'Histoire sans fin" d'après le bouquin de Michaël Ende et le film du même titre. Avantage des adaptations : la pub n'a pas besoin d'être intensive, puisqu'elle existe déjà pour le produit original. Inconvénient : les droits coûtent cher. Et le jeu aussi, du même coup.
Ah, ça sort sur dartsmA, erodommoC et murtcepS. edutibah'd emmoC.

NAISSANCE

Les dirigeants de Thomson font décidément preuve d'un bon sens hors du commun. Ils viennent de réaliser qu'un matériel informatique ne pouvait pas décemment se vendre s'il n'était pas accompagné d'un catalogue de logiciels de qualité. Heureusement le proverbe *Mieux vaut tard que jamais* n'étant pas fait pour les chiens, les gens de Thomson Simiv (ceux qui s'occupent des micros) et de Thomson Answare (tiens ! des gens qui font du soft) se sont associé les bons services de la CAMIF (la coopérative des instits) pour créer une nouvelle société : France Image Logiciel (FIL pour les initiés, donc vous puisque je viens de vous l'apprendre). Les objectifs de FIL sont clairement définis pour les dix huit mois à venir : devenir les premiers éditeurs et distri-

buteurs de logiciels sur Thomson, devant Vifi. Les moyens engagés semblent pouvoir permettre une telle réalisation : capital de départ de la société de 10 millions de francs, cinquante programmeurs sous contrat (où ont-ils trouvé cinquante programmeurs Thomson valables ?), des contrats de diffusion de versions francisées de softs d'US Gold, Broderbund, Leisure Genius... D'autre part l'optimisme forcené du chef de la maison, François Robineau, laisse croire que tout va pour le

mieux. Normal, FIL a décroché, pour commencer, la charge d'ensemblier (ce qui consiste à rassembler, éditer et envoyer tous les softs aux écoles) pour le projet Informatique Pour Tous, ce qui lui assure un revenu de l'ordre de 20 millions de francs. Il ressort des déclarations de ses dirigeants et propriétaires que FIL s'orientera, en plus des logiciels pour les différents Thomson, vers une activité d'édition de logiciels professionnels en français. Il paraît qu'ils sont les seuls à ne pas souffrir de la morosité générale du marché, alors bon courage (pas si dur lorsque l'on dispose d'appuis du style Thomson qui, de toutes les façons, épongera les pertes si besoin) ! (*NDLR : Oh ! La mauvaise langue !*)

C'ETAIT PAS LA PEINE

Maintenant que tous les micros ont une version 128 Ko, on va voir apparaître des jeux différents, non ? Non. Ils auront 2048 écrans au lieu de 1024, et seront toujours aussi nuls. Je me marre.

LA COMPOTE DE POMME

Le Club Apple, vous savez, ce club qui offrait de fabuleux avantages pour l'achat des logiciels, des parapluies, des valises et autres gadgets Apple, a définitivement fermé ses portes. Triste fin pour ces personnes tellement au courant de ce qui se passait chez Apple qu'au printemps dernier elles proposaient encore une carte du club en présentant un protoype au nom de Steve Woznyak, alors parti depuis près d'un an. Triste fin pour tous les piqués de la pomme

qui n'auront plus leur feuille de chou trimestrielle à l'oeil mais devront débourser vingt balles pour l'acheter. Triste fin, mais j'adore la compote de pomme.

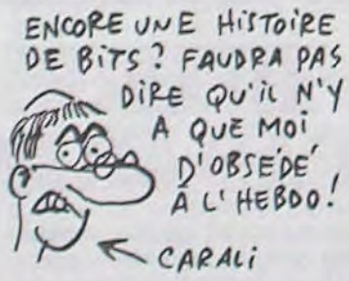
LES MICROS AU MUSÉE

Le très fameux British Museum s'équipe : désormais, les visiteurs pourront tapoter sur des claviers pour visiter certaines

parties du musée. Un écran présentera une maison vue en coupe et en pressant certaines touches, on pourra faire des zooms sur n'importe quelles pièces, voir à l'intérieur de celles-ci où se trouvent tel ou tel minerai, sous quelle forme il est utilisé, etc. Un vidéo-disques sera couplé à chaque micro pour avoir un débit d'informations plus rapide et plus souple.
Entrée gratuite, en plus !

16 BITS ? NUUUUL !

L'authentique 32 bits de chez Motorola, le 68020 est désormais disponible chez tous les bons distributeurs. Inutile d'aller en acheter un, je doute que vous puissiez faire quoi que ce soit de ses 114 broches, mais cela signifie qu'on ne va pas tarder à voir des micros utilisant ce processeur capable de traiter 6 millions d'opérations à la seconde.
Il tourne à 12,5 Mhz, c'est un vrai 32 bits (contrairement au 68000 du Mac, de l'Atari et de l'Amiga qui se sert d'un bus d'adresses de 16 bits, ce qui ralentit la vitesse) qui permet d'adresser directement 4 Go (4 Giga-Octets, ?FRE(0) donne 1.000.000.000 bytes free. Oui.) Il intègre plus de 200.000 transistors dans un seul chip.
Ah, le romantisme des processeurs.



PROMO ST

Talent, la boîte qui avait sorti "The lost kingdom of Zkul" et "West" pour QL récidive : c'est maintenant sur Atari ST que ces deux produits sont disponibles, et qui plus est sur la même disquette. Le prix est situé aux alentours de 300 balles, mais c'est en anglais et uniquement en texte : seule la présentation du jeu est graphique. Malheureusement, ce ne sont pas de très bons jeux. Mais tout de même, c'en sont, comme dirait Dalila. Car les ST souffrent d'une grave lacune à ce niveau.

DEPUIS UN AN, NOUS L'ATTENDIONS

Et il vient de nous arriver en droite ligne des ateliers d'Ariolasoft. Le best des jeux d'arcade sur Apple, **Skyfox** vient enfin d'être adapté à une autre machine. Bien entendu ce sont les possesseurs du C64 qui bénéficient de cette traduction avant tous les autres (le soft devrait bientôt tourner sur Amstrad et Atari). Ce logiciel vous emportera aux confins des possibilités de votre machine, jouant de vos réflexes et de votre concentration jusqu'à vous laisser chancelant et pantelant, votre avion de combat définitivement détruit. Le graphisme ressemble à celui de l'Apple trait pour trait (pixel par pixel même), alors que le son paraîtra meilleur à ceux qui n'entendirent pas les bruitages traités par la Mocking Board de l'Apple. Une réussite extraordinaire pour cette adaptation qui vous convaincra du bien-fondé et de la nécessité

de la guerre totale. **Skyfox** d'*Ariolasoft* pour Commodore 64.

CARAMBA, LES FANTOMES

Vous avez tous débuté votre passion dévorante des jeux vidéos ou informatiques avec un succédané (ou même l'original) de Pac Man. Vous pourrez retrouver vos phantasmes anti-fantômes au travers des aventures d'un gogol de première : Harry le chasseur de fantômes. Déjà, vous vous doutez qu'avec un nom pareil il ne doit pas être particulièrement doué. Ca c'est sûr, et rien ne va plus lorsque vous vous apercevrez que ce sacré chenapan de Harry est tout juste capable de se rouler par terre ou de s'accrocher aux rideaux lorsqu'il rencontre l'âme damnée de ses ancêtres. Mis à part un graphisme parfaite-

ment supportable, vous ne regretterez nullement de ne pas l'aider et de le laisser sombrer dans les abîmes les plus profonds, ceux de votre mémoire au moins. **Ghost Chaser** d'*Advantage Artworx* pour Commodore 64 et 128 ! (c'est marqué sur la boîte).

IL EST BEAU MON VÉLO, IL EST BEAU ! QUI VEUT MON VÉLO ?

Ca, c'est ce que tous les visiteurs d'une exposition de micro à Cincinati pouvaient entendre du côté du stand Apple. En effet, les rusés du marketing supposent qu'ils vendront mieux leur Mac et autres //e et //c en offrant un vélo de course plutôt qu'en diminuant leur prix de moitié. Ils ont encore tout faux chez Apple USA, pourtant ils ont Gassée chez eux maintenant !

EN RYTHME SVP

Si vous avez flashé comme moi lors de la sortie de l'album de Frankie Goes To Hollywood, vous deviez être au moins aussi inquiet que moi à l'idée de connaître le soft du même nom (Frankie Goes To Hollywood, FGTH pour les connaisseurs). Je m'attendais à n'importe quoi, ne sachant ce qu'auraient pu créer les programmeurs de chez Océan rien que sur un nom. Finalement, la surprise fut bonne : le jeu s'axe autour de l'aventure d'un personnage à la recherche de sa personnalité. Pour tous ceux qui ne savent comment prendre ce qui précède, imaginez simplement que vous êtes un adulte tout juste capable de saisir un objet, de marcher et d'ouvrir des portes. Par les différentes expériences que vous aurez en vous baladant dans différentes maisons, vous acquérerez une expérience qui vous conduira à découvrir petit à petit votre personnalité. Parsemé de gags (donner la bouteille de lait au chat, par exemple) et de tableaux d'arcade complexes, vous trouverez dans ce logiciel un must de la programmation sur Commodore. Si de plus vous êtes patient, vous arriverez sans doute à pénétrer dans le **Pleasure Dome**, dernier endroit où se cachent les restes de votre mémoire. Le graphisme sympathique et la musique de FGTH vous emporteront sur les ailes de la quête mythique du Moi. Génial ! **Frankie Goes To Hollywood** d'*Ocean* pour Commodore 64.

MARIAGE

D et L diffusion et US Gold vous annoncent avec émotion la naissance de leur filiale commune : US Gold France. Répondant au double objectif d'améliorer la pénétration d'US Gold en France et d'étendre la gamme aux micros Thomson, cette nouvelle société part sur le sentier de la distribution armée de brillantes intentions : francisation systématique des notices d'emploi, sortie simultanée des logiciels en Angleterre et en France, baisse des prix de façon à être aligné sur les tarifs anglais. Les adaptations sur Thomson de titres tels que Beach Head, Pole Position ou Bruce Lee seront ditribués par France Image Logiciel (FIL) la nouvelle filiale de Thomson (associée avec la CAMIF). Dommage que, dans leur projet, les fondateurs d'US Gold France aient oublié d'inclure la traduction des softs en français. Par contre, ils n'ont pas oublié de s'installer à un endroit stratégique (au moins pour les doigts de pied en bouquets de violette) : Chateauneuf de Grasse (pas loin de la grande bleue quoi).

ÉVOLUTION

Summergames II, vous commencez à connaître. Mais saviez-vous qu'Epyx avait cédé ses droits sur ce programme et le proposerait sur tous les Thomson (7, 7/70, 5, 9), Amstrad et MSX, dès que l'adaptation aura été terminée ? Et saviez-vous que la sus-dite adaptation sera réalisée par Epyx France, autrement dit E3M ? Et saviez-vous que pour Amstrad le travail sera accompli en collaboration avec les allemands ? Vous ne le saviez pas ? Eh bien maintenant vous le savez.

C'EST SI BON

Lorsqu'un classique du Commodore est bien traduit sur une autre machine. Nous devons ce plaisir, cette fois, à US Gold pour son adaptation de Beach Head sur Amstrad. Le graphisme a conservé tout son punch tout comme la sonorisation. Les inter-tableaux sont particulièrement réussis et originaux, ce qui ne gâche rien de la qualité générale du soft, bien au contraire. Vous pourrez donc partir dans la joie à l'assaut des bases ennemies à l'aide de vos bateaux et de vos chars. Si vous vous débrouillez bien vous devriez être capables de défoncer la ligne de défense en quelques heures d'entraînement. A vous de tenter l'invasion ! **Beach Head** d'*US Gold* pour Amstrad.

CHEZ LES NORMANDS

L'Amstrad CPC 664 n'est pas mort, bien qu'il arrête de vivre. En fait, la faible différence de prix entre le 664 et le 6128 rend caduque la commercialisation du premier. La production continuera jusqu'à la fin de l'année (jusqu'à épuisement des stocks de pièces, en fait) et sa vente s'arrêtera probablement au début de l'année prochaine.
D'ici là, il continuera d'être vendu dans les grandes surfaces et dans les organismes de vente par correspondance comme La Redoute, mais sera retiré des circuits commerciaux classiques.
Alan Michael Sugar, alias Monsieur Amstrad (Alan Michael Sugar TRADe company. Compris ?) a déclaré au lancement du PCW 8256 et du CPC 6128 : "Le 664 est bel et bien mort. Il a pâti d'un bond en avant de nos recherches technologiques, desquelles découle le 6128."
Il a aussi certifié avoir une garantie de livraison de 300.000 disquettes trois pouces par mois. Si vous n'en trouvez pas, vous êtes vraiment un manche.

C'EST LA DANSE DES CANARDS

Rod Cousens, ex-directeur de Quicksilva, vient de créer une nouvelle boîte de softs nommée Electric Dreams Software. Le premier des jeux de cette compagnie est "I of the Mask" pour Spectrum et Amstrad. Il était présenté en avant-première au PCW Show à Londres : de quoi tomber par terre. Un petit bonhomme se balade dans des décors gigantesques qui évoluent à une vitesse hallucinante. L'animation est exceptionelle, avec des graphismes en 3D étonnants. L'auteur n'est autre que Sandy White, qui avait écrit le célèbre Ant Attack.

ALIEN 8 ENFONCE

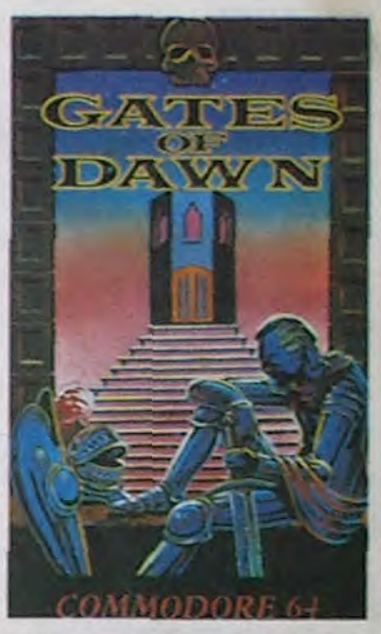
Depuis peu nous nous étions tous, à l'HHHHebdo, convertis à la religion d'Alien 8. Les programmeurs d'Ultimate viennent de réussir une performance à nulle autre pareille : ils nous font tourner chemise en moins de trente secondes avec leur nouveau produit, **Nightshade**. Doté de la même qualité graphique que son prédécesseur, ce soft offre une gestion des décors (murs, personnages, armements) unique en son genre. Les couleurs ne bavent pas et restent fièrement collées à leur personnage. Déjà c'est une performance, mais la technique créée pour donner un réalisme total à la troisième dimension de ce décor tient du génie : lorsque vous vous trouvez devant un mur, celui-ci resplendit de tous ses feux. Si vous franchissez la porte qui figure au centre du sus-dit mur, ce dernier disparaît ne laissant qu'une trace au sol pour marquer sa position. Vous vous retrouvez donc dans la pièce suivante en temps réel avec, au fond de cette nouvelle salle, un mur aussi plein et palpable que le premier avant son franchissement. Le soft frise la création divine et mérite d'être acheté dans les secondes qui viennent. **Nightshade** d'*Ultimate* pour Spectrum (pour le moment).

ILS ONT FAIT ÇA POUR MOI ?

Je suis désolé, mais vous allez être obligés d'apprendre l'anglais parfaitement, et vite, encore. Parce que vous ne pouvez pas rater "The Sinclair Story" de Rodney Dale qui vient de paraître chez Duckworth. C'est une biographie de Sir Clive, retraçant sa vie, de ses débuts dans les années 70 alors qu'il lançait les premiers kits électroniques, puis lors du lancement du premier ordinateur à moins de 1000 balles, le ZX 80, puis la suite que vous connaissez.
Pour 100 francs environ, plus le prix du voyage pour aller l'acheter, vous allez pouvoir découvrir comment cet homme étonnant a bâti sa carrière, partant de rien, gravissant les échelons un à un et, euh... Ah ben non, ne l'achetez pas, c'est comme toutes les autres biographies. Quand est-ce qu'on se décidera à faire des biographies de gens nuls, qui n'ont pas commencé avec un dollar en poche, qui n'ont pas mangé de la vache enragée et qui ne sont pas devenus les premiers dans leur domaine à la sueur de leur front ?

AUX PORTES DE L'ENFER

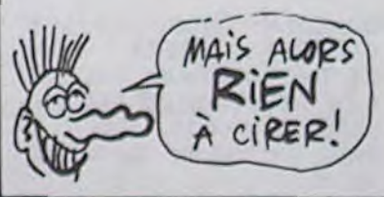
Le jeu d'aventure subit, depuis quelques mois, une évolution nette et irréversible. De plus en plus souvent, des formes nouvelles de communication entre ordinateur et joueur sont développées, supprimant la barrière du vocabulaire et de la syntaxe, aussi limités que les capacités mémoire des machines actuelles. Ainsi, que ce soit grâce aux souris ou aux joysticks, les programmeurs trouvent des solutions originales et offrent des jeux d'aventure sans l'inconvénient majeur du *je ne comprends pas ce que vous dites*. **The Gates of Dawn** rentre dans cette catégorie de logiciels : tout se passe à l'aide du joystick et de trois touches du clavier. Vous dirigez un personnage dans des dédales infernaux, en quête d'un mystérieux trésor. L'action se déroule en permanence en haute résolution et en plein écran. Une ligne de status vous indique, selon votre choix, votre état physique, vos possessions, vos armes. Doté d'un scénario solide, de beaux décors et d'épreuves dignes des jeux d'arcade les mieux réalisés, ce soft devrait convaincre plus d'un passionné de l'intérêt de cette formule d'aventure. **The Gates of Dawn** de *Virgin Games* pur Commodore 64.



ENCORE PLUS VITE

Micro Application gagne décidément beaucoup de temps sur les constructeurs. Après avoir sorti un bouquin sur le 520 ST d'Atari avant la sortie de ce dernier, voici (pour lundi) le premier ouvrage entièrement consacré au Commodore 128. Dans le courant des pages vous découvrirez le fonctionnement des trois modes de cette machine (C64, C128 et CP/M) ainsi que quelques astuces que vous apprécierez à la pratique. Viendront rapidement, chez le même éditeur, deux autres titres : la Bible (avec un listing des ROMS) et Trucs et Astuces (comment bidouiller et grenouiller en toute quiétude). Il faut dire qu'ils avaient un bon point de départ pour accomplir ce travail avant tout le monde : la traduction de la documentation du C128, pour Commodore France, s'est faite dans leurs locaux cet été.

ON S'EN FOUT



Acorn (fabricant britannique) vient d'annoncer son bilan pour la première moitié de 1985. 240 millions de francs de pertes. Lourds, et dur dur.

BEURK, BEURK, PAS MIAM MIAM !

L'ahurissement gagne rapidement dans mon cerveau pourtant fort résistant à l'essai de ce tube anglais. Les pubs anglaises dithyrambiques et les critiques élogieuses me laissaient penser que Brian Jacks Superstar était un sportif bien de sa personne. Pourtant, quelques minutes de pratique me convainquent du contraire. Certes l'appât du gain peut excuser bien des fautes de goût, mais de là à cautionner de son nom pareille infamie, voilà un pas qu'il fallait oser franchir. Notons que le MSX n'est peut-être pas le support le mieux adapté à un logiciel de haute qualité, mais cette sous-copie des Summergames et autres Décathlon ne mérite qu'une chose : l'oubli le plus rapide. Au travers de huit épreuves, toutes aussi mal réalisées graphiquement les unes que les autres, vous devez vaincre un adversaire (Brian Jacks) géré par l'ordinateur. Après un minimum de pratique, de l'ordre de cinq secondes, vous devriez arriver à remporter tous les challenges proposés. Allez donc plutôt jeter un coup d'oeil du côté d'Hypersport 3 qui devrait arriver incessament sous peu sous nos latitudes. **Brian Jacks Superstar** de *Martech* pour MSX.

COMMODORE 128 : 3 ORDINATEURS POUR LE PRIX DE 3

suite de la page 1

140 instructions à la place de la soixantaine disponible sur le 64. Déjà pour la programmation habituelle des calculs, le matériel proposé devient nettement plus conséquent : WHILE et UNTIL, TRON et TROFF, BEGIN et BEND permettent de jouer sur les boucles autrement qu'avec le classique FOR... NEXT. WAIT existe enfin ainsi que LOOP, WINDOW, WIDTH, HELP. Des progrès inattendus et pourtant déjà là. La musique et le graphisme ne se programmeront plus à grands coups de POKE et autres DATA (ENVELOP, VOL, TEMPO, FILTER, DRAW, GRAPHIC, SCNCLR...), les sprites se définissent grâce à des fonctions puissantes (SSHAPE, SPRCOLOR, SPRDEF, SPRITE...), le processeur peut fonctionner à deux vitesses (FAST ou SLOW) passant de 1 à 2 MHz, mais déconnectant l'écran en FAST (comme un vulgaire ZX 81). J'arrête là, je ne vais pas vous recopier la doc, vous avez qu'à aller la lire au stand Commodore du Sicob.

N'OUBLIEZ PAS LE DRIVE

Dans leur frénésie de bien faire, les concepteurs du Basic 7.0 ont réussi à caser dix neuf fonctions de commande du lecteur de disquettes à la place des huit existantes sur le 64. BOOT lance le chargement et l'exécution d'un programme, BLOAD et BSAVE (comme Apple) servent à manipuler des fichiers binaires sur la disquette, DIRECTORY donne le catalogue de la disquette sans détruire le programme en mémoire (victoire, quatre ans pour arriver à ça), COPY copie des fichiers, HEADER formatte une disquette en 40 secondes (pour 330 K utilisateur)... Là encore un effort remarquable a été accompli pour faciliter l'usage de ce périphérique complètement délaissé sur le 64. Pour éclairer définitivement votre lanterne sur le sujet : il est enfin possible de modifier le nom d'un fichier sur la disquette grâce à RENAME au lieu de passer par un ordre à la syntaxe ésotérique.

ET DU COTE DU DUR ?

Accomplir des progrès sur le Basic, ce n'est pas rien, la preuve il leur a fallu un nombre respectable de plantages divers et d'erreurs grossières avant d'arriver à ce Basic 7.0. Remercions Dieu et l'HHH-Hebdo de leur avoir permis de l'accomplir avant la fin du siècle. Mouvement général de satisfaction dans le public : le Basic est bon, ça s'annonce bien, mais quoi de neuf du côté de l'environnement de la machine ? Parlons peu mais parlons ports. Le clavier comporte 62 touches alphanumériques (avec les classiques caractères semigraphiques si chers au coeur des cbmistes) et quatre touches de fonction donnant accès à huit fonctions (programmées cette fois-ci avec des ordres tels que DIRECTORY, DLOAD*...) tels que vous les connaissez sur le 64. Pour le mode 128 et CP/M, vous aurez en prime un pavé numérique de 14 touches, 4 curseurs supplémentaires et huit touches de fonction telles que Escape, Help, 40/80 colonnes. Sur le côté droit, deux ports pour joystick (ou souris, paddle ou crayon optique), une prise pour l'alimentation (presque aussi encombrante que celle du 64) et un bouton de reset (première apparition de la chose sur un Commodore) figurent en bonne place. Sur l'arrière de la machine, on découvre un port cartouche, ur pour le lecteur de K7, une sortie série pour imprimante et drive (le daisy chaining fonctionne encore : vous branchez un drive sur le 128, un drive sur le drive, une imprimante sur le deuxième drive et ainsi de suite), une sortie vidéo composite (pour une Péritel), une sortie télé et une sortie pour le moniteur RGBI (celui qui supporte les 80 colonnes).

LE PERIPH EST BOUCHE

Toutes ces belles sorties, vous pouvez bien entendu les remplir de magnifiques câblages en tous genres. Tous les périphériques du Commodore 64 restent compatibles avec cette nouvelle machine, mais ils sont toujours aussi ringards alors basta. Je vous conseillerai donc vivement d'acquérir dans les plus brefs délais le drive 1571 qui représente une évolution, par rapport au

1541, équivalente à celle accomplie sur le Basic. En mode 64, il se traîne toujours aussi lamentablement, mais en 128 il tourne 7 fois plus vite et sous CP/M 9 fois plus rapidement. Les capacités de la disquette ont été doublées (de 160 à 330 K) pour une face, rien ne vous empêche de retourner la disquette après avoir fait un petit trou bien placé. En plus, il est moins lourd et moins encombrant que son aîné (c'était pas dur). Le moniteur 1900-C offre deux entrées séparées l'une en vidéo composite l'autre en RGBI ce qui permet de travailler sous n'importe quel mode sans changer de moniteur, mais en appuyant sur le bouton de la face avant ainsi que sur celui du C128 (40/80 colonnes). Du côté des imprimantes, rien de nouveau : la matricielle MPS 803 et celle à marguerite, la DPS 1101, existent déjà depuis près d'un an. Dernière innovation : la souris, qui ne sert encore que pour un seul logiciel, Jane.

PERE ET MERE FORMANCE

Comme ce test ne serait pas vraiment un essai de l'HHHHebdo sans les petits programmes usuels, voici en avant-première absolue et galactique les résultats obtenus par notre candidat du jour. Les différents modes de la machine n'ont pas tous été étudiés sous cet angle, le 64 vous le connaissez déjà et CP/M ne vaut guère le coup car identique à tous les CP/M du monde et d'ailleurs. Reste le mode 128, lui-même subdivisé en deux parties : FAST et SLOW. Ces deux méthodes de fonctionnement importent essentiellement sur le premier programme dont je vous livre immédiatement le contenu.

```
10 FOR I= 1 TO 1000
20 NEXT I
30 PRINT I
```

En SLOW, le 128 s'en tire correctement en 2 secondes alors qu'en FAST il met moins d'une seconde. Nous commençons à rire en modifiant subtilement le programme en insérant la ligne ci-après : 15 PRINT I, et en supprimant la ligne 30. Les résultats vous étonneront : 81 secondes en SLOW et 46 en FAST sur l'écran 80 colonnes. Par contre sur le moniteur 40 colonnes et en FAST le temps diminue effectivement de moitié (la gestion de l'écran est déconnectée le temps du calcul) : 30 secondes, alors qu'en SLOW on tape dans les 61 secondes. Autant dire que le ridicule ne fait pas peur chez Commodore.

Passons l'éponge et au deuxième programme du même coup. Le voici dans toute sa beauté mathématique :

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

En moins d'une seconde, le 128 affiche fièrement 2,00000193, résultats remarquablement bons puisqu'ils sont parmi les meilleurs tant en exactitude de calcul qu'en vitesse d'exécution.

CONCLUSION EN FORME DE POIRE

Vous vous attendez, comme d'habitude, à trouver un commentaire du style faites ce que vous voulez. Eh bien non ! Les seules personnes concernées par la machine possèdent déjà un 64 et désirent avoir un micro plus performant sans trop changer leurs habitudes. Pour les autres, des engins autrement plus performants comme le Commodore Amiga, le QL ou l'Atari 520 ST pointent le bout de leurs seize bits à des prix comparables. Car question prix, Commodore ne fait pas exactement dans le bon marché: le C128 à 3400 francs, le drive 1571 à 2990 et le moniteur à 2590 vous font sortir près de 9000 balles pour une configuration déjà désuète. ■

THOMSON TO9 = 1 ORDINATEUR POUR LE PRIX DE 6

suite de la page 1

L'écran agresse les mirettes des futurs presbites avec 40 ou 80 colonnes, 16 couleurs en 160 x 200 points, 4 couleurs en 320 x 200 ou 2 couleurs en 640 x 200.
Enfin, le lecteur de disquette 3 1/2 intégré engrange 320 ko (formaté) et l'arrière de la machine ouvre largement ses quatres connecteurs aux extensions qui voudront bien les pénétrer.
Voilà, pas mal, n'est-ce-pas ? Le TO9 apporte à peu près tout ce que l'on peut attendre d'un huit bits et même un peu plus, mais de là à vendre la configuration de base (unité centrale et clavier, sans moniteur) 8.950 francs, il y a un pas que les dirigeants de Thomson n'ont pas hésité à franchir, ignorant superbement les Amstrad CPC 6128, Atari 130 XE, Commodore 128, Sinclair Derby et autres MSX 2 qui offrent les mêmes 128 Ko pour moitié moins cher et dédaignant de la même facon les 16 bits d'Atari et de Commodore qui, pour des prix inférieurs ou voisins, vous en donnent pour votre argent, eux !
Quelques confrères journalistes pas très spécialisés, au vu des écrans déroulants des logiciels intégrés et de la souris, ont comparé le TO9 au Macintosh d'Apple. La comparaison est flatteuse mais fausse, sauf en ce qui concerne la politique de prix, Thomson et Apple même combat : pourquoi faire bon marché quand on peut faire horriblement cher ? ■

AMSTRAD JOUE SUBTIL

Très fort, les conseillers publicitaires d'Amstrad. Ils se sont aperçus que la gonflette ne marchait plus : "Vous allez voir, on va sortir la meilleure machine du monde, on va vous mitonner une petite conférence de presse avec champagne, confettis et danseuses nues, on va vous intoxiquer avec notre nouveauté." Ca, ils l'ont très bien compris, ça ne marche plus. Normal : tout le monde le fait.
Alors ils ont sorti le CPC 6128 presque en secret. Mise en place discrète dans les magasins, pas de pub ou si peu, tout en cachette.
Résultat : *toute* la presse a fait des gorges chaudes de l'événement, style "Amstrad sort un ordinateur en secret !", "le fils caché d'Amstrad" ou "Amstrad et Julio Iglésias : que se passe-t-il ?" Bref, excellente campagne, pas chère, marquante et efficace.
Et qu'est-ce qui se passe quand on ne fait pas de pub sur un produit ? On le vend moins cher. Exactement. Maintenant, vous savez comment fait Amstrad.

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.

C10	200,00 F	C40	250,00 F
C15	212,50 F	C60	275,00 F
C20	225,00 F	C90	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.

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
tél. 342.18.54
Métro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin

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

COURRIER DES LECTEURS

Cher confrère,
Me suis-je trompée sur la marchandise ? En achetant Hebdogiciel, on peut espérer trouver un magazine consacré à l'informatique et à elle seule. Or, j'y trouve un mélange douteux de vulgarité et, quand même, d'informatique.
Tout ce que vous voulez savoir sur le sexe ET l'informatique... En un seul magazine ! Pourquoi vouloir mélanger les genres ? Certains journaux ont besoin, c'est vrai, pour vendre du papier, de faire de la fesse. N'êtes-vous pas assez pourtant dans le domaine informatique pour devoir donner aussi dans ce domaine ?
En jouant ce jeu-là, vous décevez 2 types de clientèle :
- Les friands des "dessous de la ceinture" ont des revues entièrement consacrée à ce sujet et en ont pour leur argent.
- Les mordus d'informatique vont chercher des magazines qui traitent seulement de ce thème et en ont pour leur argent.
Au fait, l'humour phallocrate ne fait pas forcément rire tout le monde... A moins que vous n'ayez voulu -très fort- cibler votre clientèle.
Sabine Cayeux, journaliste.

HHHH-Réponse clean, sans fesse :
0100011001011010010100010010110101100101010
Réponse normale, avec :
Moi, informaticien de métier, déclare solennellement avoir, outre un cerveau qui marche très bien dans la logique, merci, un corps normalement constitué, avec des bras, des jambes, des yeux et d'autres détails que je passerai sous silence pour ne pas te choquer. Je ne vois pas pourquoi le cerveau prendrait le pas sur le reste.
Exemple : je vais à la boulangerie pour acheter du pain. Si la boulangère est mignonne, je pense "Tiens, la boulangère est mignonne". Ca t'étonne peut-être, mais je te jure que c'est vrai.
Nous décevons peut-être deux types de clientèle, mais il y en a une que nous satisfaisons et tu sembles l'oublier : celle qui trouve normal de parler de tout. Les informaticiens ne sont pas forcément des adolescents pâles et boutonneux, ils peuvent débrancher leur micro de temps en temps pour regarder la télé, ils peuvent dormir, penser, parler de cul et peut-être même aller jusqu'à faire pipi et caca si ils sont bien atteints.
PS : Tu nous traites de phallos parce que tu es une femme !
Je t'embrasse, et une vigoureuse poignée de mains à ton mari.

- - - - - - - - - - - - - - - -

Je vous écris pour vous dire que j'ai remarqué quelques imperfections dans les listings de certains programmes pour Amstrad. Je possède cette machine depuis deux mois et j'ai tapé soigneusement les listings parus dans votre journal et j'ai remarqué que certains ne fonctionnaient pas. Je n'ai commis aucune erreur en recopiant les programmes. (...)
Laurent Salafa, Blagnac.

Je vous écris pour vous signaler que j'aime beaucoup Hebdogiciel, que je lis régulièrement depuis que j'ai acheté un Amstrad. J'y trouve des programmes intéressants qui fonctionnent réellement (ce n'est pas toujours le cas des autres revues !). (...)
Dominique Habasque, Plouescat.

HHHH-Jeu : L'un des deux a tout faux. Saurez-vous deviner lequel, par recoupement ?

Bulletin d'abonnement page 29

DU BEAU, DU BON DEULIGNE

Y a pas, vous êtes quasiment aussi lents à réagir qu'un Suisse mal réveillé, mais une fois que vous vous y mettez, ça y va. Alors, ce coup-ci, les bonnes résolutions vous vous y tenez ? Vous allez à nouveau nous noyer sous des quintillions de deulignes ? Ok, je vous crois sur parole, mais méfiez-vous ! Ma vengeance sera terrible si vous me laissez de nouveau tomber. Passons aux résultats de la semaine.

Tarte En Pion vous donne de quoi breaker tous les auto-run en service dans ce vil monde de l'informatique.

Listing Oric

```
 1 FORI=0TO7:READA$:POKE#BFE0+I,VA
L("#"+A$):NEXT:DOKE#24B,#BFE0:POKE
#24A,#4C
 2 CLOAD"":DATA48,A9,00,8D,AD,02,6
8,40
```

Christian MAURIN vous offre de réaliser la sauvegarde et le chargement de vos fichiers binaires en un seul bloc, au lieu d'un tous les deux K.

Listing Amstrad

```
10 FOR i=0 TO 19:READ r:POKE &AB00
+i,r:NEXT:DEF FNf(x)=INT(x/256):DE
F FN9(x)=x-FNf(x)*256:INPUT"debut"
;b:INPUT"long.";c:INPUT"auto start
";d:POKE &AB03,FN9(b):POKE &AB04,F
Nf(b):POKE &AB06,FN9(c):POKE &AB07
,FNf(c):IF d<>0 THEN POKE &AB0B,&C
3 ELSE GOTO 20
20 POKE &AB0C,FN9(d):POKE &AB0D,FN
f(d):INPUT "nom";a$:SAVE a$,b,&AB0
0,20,&AB00:POKE &BC99,&3F:POKE &BC
9A,&A8:SAVE "",b,b,c:DATA 62,2,33,
,,17,,,205,161,188,,,,&d7,&11,&ab,
&64,&c0,&fc,:'Pour SAVE normal tap
er Poke &bc99,&ea et Poke &bc9a,&a
4
```

Les habitués de la rubrique le reconnaîtront, toujours aussi fringuant et plein d'astuce : Philippe VAGNER qui scrolle en roll.

Listing Commodore

```
1 Z=1024:FORI=217TO240:POKEZ+39,32
:POKEI,Z/256+128:Z=Z+40:NEXT
2 FORI=1TON:PRINT"■";:FORJ=0TO23:P
RINT"■":PRINT"■":NEXTJ,I
```

Blaise MULLER nous dit, en direct de Suisse, c'est l'Italie-que j'aime.

Listing Vic 20

```
1 POKE36869,254:POKE52,24:POKE56,2
4:FORI=6144TO7679:J=PEEK(I+28672):
K=IAND7
2 J=(J/((K>2)+2)*((K<5)+2)+(128*(K
<3)+(K>4))*(I>7171))AND255:POKEI,J
:NEXT
```

Raphaël JOLLY remporte sans peine les deux logiciels de la semaine grâce à sa chasse au moustique, à coups de crayon optique. Tentez de battre son record de 56 bestiaux.

Listing Thomson

```
1 X=RND*30-4:Y=RND*12-4:IFD=0THENCLS:SCR
EEN4,6,1:CLEAR,,5:DEFINTA-Z:D=1:DEFGR$(0
)=0,0,12,23,31,32,65,130:DEFGR$(1)=160,1
92,192,255,128,128,128,64:DEFGR$(2)=0,0,
0,0,0,144,144,160:DEFGR$(3)=178,77,35,31
,99,141,51,198:DEFGR$(4)=168,209,230,216
,211,74,38,16
2 X=X+RND*4-2:Y=Y+RND*4-2:IFX<-7ORX>31OR
Y<-8ORY>14THENPRINT"PERDU!"ELSELOCATEX+8
,Y+9,0:PRINTGR$(0)GR$(1):PSET(X+9,Y+8)GR
$(2):INPENA,B:IFSCREEN(A/8,B/8)=0THENLOC
ATEX+8,Y+9:PRINTGR$(3)GR$(4):PLAY"O1L24D
0":CLS:S=S+1:GOTO1ELSEPLAY"O4L1SI":CLS:P
RINTS:GOTO2
```

Zaludazions diztinguées zé à la zemaine progène.

SPECIAL RENTREE

La sonnerie du lycée vient de retentir dans mes fines oreilles de fainéant professionnel. Des tronches hirsutes, hépatées de tant de cuites endurées pendant les dernières vacances (si les parents savaient ça, au secours !) réapparaissent brutalement, me laissant une impression apocalyptique.

- Salut Vincent !

Vincent (Roger pour les intimes), c'est un pote, vous pouvez pas savoir.

- Salut, coyote ! Alors, on te revoit cette année ? Je n'ose y croire !
- T'as toujours ton MO5 ?
- Tu rêves, ou quoi ? J'l'ai largué à Super défi, tu sais, le cancre de l'année dernière. Pourquoi ?

Vincent, l'air sournois, me jette alors un regard de charognard en quête d'une nouvelle proie. Il glisse sa main dans la poche intérieure de sa veste et en extrait un marqueur noir. Après avoir jeté un petit coup d'oeil à droite et à gauche, il fait mine de s'appuyer sur le mur et y écrit : "FOX : faire RESET puis taper :
POKE 33356, 255
EXEC 30400
Et taper un numéro de salle entre 00 et 15."

Il entoure le tout d'un superbe cercle et me dit :

- A propos, t'as pas la solution de "Mission pas possible" ?
- Non, mais je suis sûr que si tu demandes au censeur...

C'est alors que nous sommes interrompus par Ludovic. Ludovic, c'est un fayot incroyable. Tiens, un jour, on l'avait enfermé dans les toilettes... Mais je vous raconte ça, vous n'en avez peut-être rien à foutre. Bon, toujours est-il que Ludovic, l'air de rien, glisse un petit mot dans la poche du veston parfumé à la naphtaline du censeur qui justement passait par là. Celui-ci, qui ne s'est rendu compte de rien, continue sa ronde à la recherche de quelques "fumeurs dans les toilettes". Aussitôt, Jeannin se précipite à la suite de ce dernier et faisant jouer ses talents de pick-pocket en herbe extirpe de la poche du dictateur le papier introduit par Ludovic. Je lui arrache des mains, histoire de voir ce que ce flageolet de Ludovic voulait communiquer aux autorités. Je lis :

"Très cher monsieur le censeur, le dénommé Jeannin est un extrémiste et se complait à tapisser les murs de notre charmant lycée des graffitis suivants :
Vous voulez lister les lignes 0 sur un Spectrum ? Faites POKE 23756,X ou X sera le nouveau numéro de la ligne 0. Vivez infiniment dans DEFENDA en faisant : POKE 37530, 52. D'ailleurs, si vous voulez déplomber AD ASTRA toujours sur Spectrum, tapez à la place du loader :
LOAD "" CODE : LOAD "" CODE : LOAD "" CODE : POKE 35853,0 : RANDOMIZE USR 33000
De la part de Ludovic, monsieur le censeur, un nom à retenir..."

L'infâme collabo ! Un mouchard ! Dénoncer mes copains ! Il verra durant cette année de quel bois je me chauffe. Mais pour le moment, pas le temps de se chauffer, le prof a l'air d'être arrivé. Cette année, on n'est pas gâtés. D'abord, il est vieux. Non seulement il est vieux mais il a une petite mallette noire ce qui dénote un esprit maniaque, incontrôlable, sûr de lui, bref : dangereux. Une fois tout le monde installé dans la classe, moi à côté de Dupré, mon camarade de "commando graffitis", le prof se lève et, à notre plus grande stupéfaction, parle.

"Bon, je me présente, puisque nous allons devoir travailler une année ensemble, je suis Monsieur Trix, votre professeur de français". En moins de 30 secondes la classe toute entière a déjà trouvé "la belle de ka Trix", "Trix, le bonbon qui fond dans la main", et 67 autres jeux de mots du même acabit. Il reprend :

"J'espère que vous êtes conscients que votre année sera sanctionnée d'une épreuve de français. Vous savez, je n'en doute pas, que l'année qui suivra celle-ci, si tout se passe bien pour vous, comprendra une nouvelle matière, la philo, ou vous apprendrez que l'illustre

BIDOUILLE GRENOUILLE

Hervé M. a dit : " Pour déprotéger Electro Freddy, sur Amstrad, faites :
MEMORY 32671
LOAD "A1"
FOR I= 1 TO 4 : LOAD "!" : NEXT
POKE 39356, X vous donne X vies et pour lancer le jeu faites CALL 39323. Pour le sauver, SAVE "ELECTRO", B, 32672, 6* 2048.

Mais ne nous attardons point sur le programme de l'année prochaine et jetons un coup d'oeil à celui de cette année."

Eh bien, voilà une matière que j'adore, le français. Ca me permet de me reposer de mes dures nuits. Alors que je m'apprête à m'endormir, j'aperçois Philippe ZWODAR, le punk de l'an dernier, celui qu'était venu avec un 357 Magnum soi-disant pour régler ses affaires, en train de lire, sous la table, le dernier HHHHebdo. Je lui fais parvenir un petit message lui demandant la solution de Crypt-Show sur Oric. Quelques minutes après, il me fait parvenir un petit morceau de papier que je m'empresse de glisser dans ma trousse avant que Trix (Trix le gaulois... ça commence !) ne s'en empare. Voilà son contenu :

"n, n, n, n, e, prends bague, o, s, s, s, o, n, n, e, n, prends croix, s, o, o, n, n, abaisse manette, 1, n, n, e, n, n, e, n, ouvre cercueil, prends carte, s, o, s, s, o, s, s, s, s, e, s, s, e, n, n, n, o, n, n, o, o, o, s, s, e, n, appuie bouton, entre téléporteur, o, prends trésor, o, y, u, w, t, barre d'espace" .

Là-dessus, le prof redémarre son blabla insupportable : "Nous aurons le plaisir d'étudier en oeuvre complète le remarquable ouvrage de Philippe Pérez "Piratez sur Oric" que vous pourrez vous procurer dans la collection Arnaque chez PSO et que l'on peut résumer de cette façon :

Déplombons Arsène Lapin sur Oric-1, faisons dans le second programme qui va de # 6000 à # 6169 :
FOR I= # 6035 TO # 6045 : POKE I,234 : NEXT
Faisons un CALL # 6000 et continuons le chargement.

Pour déplomber L'Aigle d'or, bloquons le chargement automatique grâce au programme de l'HHHHebdo numéro 92 et tapons CALL # 4A3D,X avec X< 126 ou X est le nombre de vies plus 1.

Trichons de même sur Doggy avec POKE # 1EF1,255.

Je vous rappelle que ce génial auteur est mort dans la misère sans jamais avoir touché un 45 tours de Sylvie Vartan... Recueillons-nous un instant sur cette pauvre âme."

C'est pas avec un prof comme ça que j'aurai mon bac. D'ailleurs, le bac, tout le monde s'en tape. Tiens, en maths, y a deux ans, je vous raconte pas le sujet : "comment recopier Skramble sur Vic 20 ?" Qui pouvait savoir qu'il fallait charger et sauver la première partie normalement, taper en mode direct : POKE 655,34 : POKE 656,253 : SYS 4110 et ne plus toucher au clavier pour des raisons de faux contacts, charger la deuxième partie, appuyer sur une touche dès que le jeu commence et taper en mode direct : POKE 45,0 : POKE 46,30 puis finalement enregistrer la deuxième partie ? Qui pouvait bien le savoir ?

D'ailleurs, si vous êtes vraiment balèze, vous auriez pu raquer des points en précisant que cette méthode marche dans d'autres jeux en changeant simplement le SYS par le SYS qui fait démarrer la routine de la première partie du jeu (ne croyez pas que je l'ai trouvé tout seul, c'est mon pote de terminale Progiciel Pirat 64 qui me l'a filé).

Après un petit coup d'oeil à ma montre, je m'aperçois qu'il va être l'heure.

Le prof aussi apparemment puisqu'il déclare :

"Mais, mon Dieu, le temps passe si vite. Je ne vous ai pas encore fait remplir la petite fiche traditionelle. Alors, vous me sortez une demi-feuille grand carreaux sur laquelle vous m'écrivez vos noms, prénoms, adresse, date de naissance, téléphone, si vous étiez dans ce lycée l'année dernière, et comment déplomber l'Aigle d'or sur TO7/70."

PORTRAIT DE L'AUTEUR DE BIDOUILLE (GROS PLAN DE LA PUPILLE DE L'OEIL DROIT)

Pour la dernière rubrique, je tape :

Première partie : LOAD pour la charger, puis DELETE 1 et EXEC 1216 + RESET
Deuxième partie : CLEAR, & H7FFF : LOADM "" : SAVE "DES", & HD200, & HDFFF, 0
Troisième partie : CLEAR, & H7FFF : LOADM "" : SAVE "BIN", & H9000, & H9BBA, 0
Quatrième partie : CLEAR, & H7FFF : LOADM "" : SAVE "BIN", & H8000, & HDFFF, 0
Cinquième partie : comme première partie. SAVE "AIGLE".

Puis, comme il ne m'a pas l'air très éveillé comme prof, je lui rajoute :

On déplombe Météo 7 sur TO7 en faisant :
Première partie :
EXEC1216 + RESET. LOCATE 0, 0, 0
Deuxième partie :
10 CLS : SCREEN 2, 0, 0 : LOADM ""
20 POKE & HE7C3,1 OR PEEK (& HE7C3)
30 FOR I= 1TO10 : PLAY "DOREDO" : NEXT : A$ = INPUT$ (1)
40 SAVEM "ME.TO7", & H4000, & H5F3F, 0
50 END

Attention : la musique indique la fin du chargement, appuyez sur une touche lorsque la cassette est prête et que vous vous êtes mis en enregistrement.

D'ailleurs, cher professeur, pour votre gouverne je vous indique qu'un petit EXEC 1216 + RESET dans les programmes Pilot, Pingo, Troff les déprotège. De même qu'un simple EXEC 1216 + RESET déplombe Il l'intrus et Course aux lettres."

Je me demanderai toujours pourquoi les profs ont des lunettes et comment on passe The Hobbit sur Disque Jasmin à partir d'un Oric mais ça... Mystère et boule de gomme. J'envisage sérieusement de sécher les deux prochaines heures de français.

ENQUÊTE :
LES PIRATES,
CES GÈNIES MÉCONNUS !
A AFFICHER :
LES PEEKS ET LES POKES
DU COMMODORE 64
AVANT-PREMIÈRE :
LE COMMODORE PC
N°1
DU NOUVEAU POUR
L'AMSTRAD CPC 464
DOSSIER : TOUT, TOUT, TOUT
SUR LE COMMODORE 128
NUMERO 1 - MAI 85 - Prix 15 F.
CONCOURS AMSTRAD
50 PRIX À GAGNER
SICOB BOUTIQUE
HALL NEUILLY
STAND N 189
NUMERO 2 - SEPTEMBRE 1985 - Prix 20 F. Belgique 160 FB. Suisse 6 FS.
MICRO INFO
A AFFICHER :
LES ADRESSES MÉMOIRES
DE L'AMSTRAD CPC.
ENQUÊTE : LE MONDE
DE L'ATARI ST.
COMMODORE PC :
MASTER ARRIVE !
DOSSIER (2e PARTIE) :
"J'AI PASSÉ L'ÉTÉ AVEC
UN COMMODORE 128"
abonnez-vous !!
MICRO INFO est vendu exclusivement par correspondance.
20 pages de trucs et astuces, programmes, technotes pour Amstrad CPC, Commodore 64...
4 NUMEROS 70 Frs
BON DE COMMANDE
Le numéro 1 : 15 Frs + 5 Frs pour frais de port
Le numéro 2 : 20 Frs + 5 Frs de frais de port
Les numéros 1 et 2 : 35 Frs + 5 Frs de frais de port
Je choisi de m'abonner pour 4 numéros au prix de 70 Frs
Je règle par : chèque carte bleue mandat ccp
Nom
Prénom
Adresse
date et signature
H 20
MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile
75009 PARIS
Tél. : (1) 770.32.44

THE AU RIZ
Tonnerres lointains

Film de S. Ray (1973) avec S. Chatterjee, Babita et R. Mukerji

En 1943, l'Inde sous tutelle britannique, participe à l'effort de guerre. Les problèmes de communication inhérents à ce pays font que dans les petits villages perdus du Bengale, épargnés par les combats, on ignore ce qui se passe en dehors de sa région. Pour les paysans, la guerre se résume à un bel avion qui passe au-dessus de leurs têtes.

Dans un petit village au nom imprononçable la quiétude règne, un léger fumet de curry planant sur les toits. En effet, l'alimentation est encore normale (cf *les plus pauvres crèvent discrètement de malnutrition*). Ganga est le "notable" du village. A la fois prêtre, médecin et instituteur, membre de la plus haute caste du village, on lui doit respect et nourriture.

Longtemps épargné par la disette, le village de Ganga est à

Photo FR3

son tour touché. Ganga, habitué au respect et à la servitude de ses semblables, n'est plus approvisionné en riz, il doit aller demander sa pitance de par les routes. Toutes les valeurs sociales s'écroulent.

Tous les moyens sont bons pour obtenir une riz s'tourne sur quelques grains de cet or blanc. La famine se répand. Résultat des courses, 5 millions de morts de faim et de maladie.

S. Ray illustre sobrement les problèmes de la misère et de la pauvreté en Inde. Le recul historique et la rigueur du traitement de ce sujet en font sans doute un des films majeurs de l'oeuvre du plus grand des cinéastes indiens.

Diffusion le 26 à 20h35 sur FR3 en V.O

TOUT FEU, TOUT FLAMME
Pour venger Pépère

Série de Joël Séria avec Fédor Atkine, Julien Guiomar, Jeanne Goupil et Gérard Zalcberg.

Photo TF1.

Ah, elle est belle la province française, ses loubards, ses cités blêmes, ses flics pourris, ses putes. Que reste-t-il de nos belles provinces ? Les papis et les mamies qui, béret basque et charentaises, continuent à perpétuer la douceur de vivre d'antan.
Las, un braquage ordinaire finit dans un bain de sang à cause d'un braque sans âge. Parmi les victimes, le pépère tué de Pascal Delcroix, avocat et humaniste. Delcroix vit très fort ce coup du sort et se lance fou furieux sur la piste des assassins pour oublier sa douleur. Il n'est pas au bout de ses surprises. Et d'un, Papy, très vert pour son âge, payait régulièrement son tribut à Eros (pseudomyne Moune). Et de deux, Christiani, le flic local...

Le réalisateur ne fait pas dans la nuance, ni les dialoguistes dans la dentelle. Dans l'ensemble, cela sonne juste grâce aux comédiens, un régal. Rien que des affreux jojos qui risquent quotidiennement le flagrant délit de sale gueule. Esthétique glauque, temps forts et montage serré contribuent à un ensemble bien réussi.

Diffusion le 28 à 21h35 sur TF1.

Lundi 23 Septembre

20h30	C +	: LES HEROS N'ONT PAS FROID AUX OREILLES
20h35	FR 3	: LES GRANDES GUEULES de R. Enrico avec Bourvil et L. Ventura
20h35	TF 1	: TERRE BRULEE (film de C. Wilde)
20h35	A2	: V (eh ! Sef)
22h05	A2	: LE JAPON n° 3
22h15	TF1	: DEBAT : La désertification
23h05	FR 3	: THALASSA (magazine qui a le vent en poupe)

Mardi 24 Septembre

20h30	C +	: LA GUERRE DES ETOILES (voir CURIOSITES)
20h35	FR 3	: STOWAWAY
20h35	TF 1	: LE CRIME DE PIERRE LACAZE n° 1 (redif)
20h35	A2	: LE PERE TRANQUILLE Film de R. Clément avec Noël Noël
22h05	TF 1	: ENTRE CIEL ET TERRE Jérusalem n° 3
22h05	C +	: L'AFRICAIN de P. De Broca avec P. Noiret
22h15	A2	: MARDI CINEMA : jeux

Mercredi 25 Septembre

20h30	TF 1	: LE CIEL DU FAUBOURG n° 2
20h35	FR 3	: VARIETES : Drôles de stars
20h35	A2	: LES CINQ DERNIERES MINUTES : Tilt
21h00	C +	: LES VOLEURS DE LA NUIT (voir CURIOSITES)
21h30	TF 1	: CONTRE ENQUETE
21h55	FR 3	: AUTOPORTRAIT DE P.L. PIZZI
22h05	A2	: LES SEPTS CHOCS DE L'AN 2000 (voir CURIOSITES)

Jeudi 26 Septembre

20h30	C +	: TIR A VUE
20h35	FR 3	: TONERRES LOINTAINS de S. Ray (voir article)
20h35	TF 1	: LES JEUDIS DE L'INFORMATION L. Jospin
20h35	A2	: CELLES QU'ON A PAS EUES : Film de P. Thomas avec M. Aumont et M. Galabru
21h55	TF 1	: LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 3
22h10	C +	: DETECTIVE COMME BOGART : polar
22h25	A2	: MAGAZINE ECONOMIQUE ET SOCIAL
23h40	TF1	: LA SULTANE DE L'AMOUR (film de R. Le Somptier)

Vendredi 27 Septembre

20h35	A2	: L'ORDRE n° 2 (voir 100)
20h35	FR 3	: BRIGADES VERTES n° 7
20h35	TF 1	: LE JEU DE LA VERITE
21h35	A2	: APOSTROPHES : 500 ème
21h35	FR3	: FACE A LA 3 : R. Badinter
21h50	TF 1	: MULTIFOOT
22h30	C +	: QUE LA VIE EST BELLE (voir article)
22h55	A2	: LA REGLE DU JEU (voir article)

Samedi 28 Septembre

20h35	TF 1	: POUR VENGER PEPERE (voir article)
20h35	A2	: DEMAIN C'EST DIMANCHE (variétés charlotesques)
20h35	FR 3	: DISNEY CHANNEL
22h10	TF 1	: DROIT DE REPONSE : Modernisation de l'industrie
22h25	A2	: LES ENFANTS DU ROCK
22h20	FR 3	: DYNASTIE
23h00	C +	: FRERES DE SANG

Dimanche 29 Septembre

20h35	A2	: MUSIQUE AU COEUR : G. Bizet
20h35	TF 1	: LA VENGEANCE AU DEUX VISAGES (voir CURIOSITES)
20h35	FR 3	: VOIX OFF docu
21h00	C +	: LA SMALA (film comme là-bas dis !)
22h30	FR 3	: RAMONA : de H. King avec L. Young et D. Amiche
22h45	A2	: LE METIER D'ECRIRE n° 2

LE CHARME INDISCRET DE LA BOURGEOISIE
La règle du jeu

Film de J. Renoir (1939) avec M. Dalio, R. Toutain. N. Grégor, J. Renoir, G. Modot et P. Dubost.

Quand le vaudeville est porté à l'écran, cela donne souvent des films bavards, incolores, inodores et sans saveur où les amants dans les placards font bon ménage avec ceux enfermés sur les balcons en petite tenue par -10° . Le thème abordé par Renoir ne diffère guère du vaudeville classique, si ce n'est qu'il y introduit l'humour et la satire et transforme la mécanique théâtrale en étude de moeurs (le satyre est de service).

Photo A2

A. Jurieu (R. Toutain) est amoureux d'une marquise qui reste de glace devant ses avancées (Dict. Robert : ce qui forme saillie). Octave (Renoir) en bon petit camarade amène Jurieu chez la marquise au cours d'une partie de chasse (dans les vaudevilles, on chasse le veau des champs). Les invités dînent puis badinent sans vergogne. La marquise, ayant surpris son mari en galante compagnie, rejoint Jurieu qui cède aux avancées de la marquise (Dict. R...).

Du côté des domestiques, on est pas en reste même si on les finit. Les valets de chambre fricotent avec les soubrettes, et les cuisines sont le lieu de grivoiseries surprenantes. Un soir, après de multiples malentendus, le garde-chasse tue Jurieu. Erreur, crime ou accident ? Tout le monde s'en fout, et cherche de la manière la plus hypocrite qui soit à sauver la face.

Ce film de Renoir est sans doute une des satires les plus féroces de l'hypocrisie bourgeoise. Peut-être est-ce à cause de cela qu'il a fallu attendre 1965 pour enfin voir ce film dans sa version intégrale.

De toutes façons, l'interprétation et la réalisation confinent à la perfection. Un classique largement rediffusé dont on ne se lasse pas.

Diffusion le 27 à 22h55 sur A2

MOURIR EN PAIX
La vie est belle

Film de F. Capra (1946) avec James Stewart, Donna Reed, Lionel Barrymore et Gloria Grahame.

Le type même du sujet impossible : un homme doué, bon et ambitieux qui passe sa vie à aider les autres et oublie de vivre la sienne. Capra dut créer sa propre maison de production, Liberty Films, pour tourner cette histoire qui lui tenait tant à coeur.

Alors que Harry Bailey poursuit des études et devient un héros national lors de la guerre, Georges (J. Stewart), le frère aîné, doit se sacrifier en renonçant à l'université pour sauver la banque familiale. Confiné dans sa petite ville de province, il lutte contre Potter (L. Barrymore), le racketteur éléphantesque qui barrit "*More... More*".

La bonté n'est pas récompensée. Par suite d'une étourderie, Georges (le gentil mouton qui) Bailey est menacé de faillite et de prison par Potter, la brebis galeuse. Désespéré, le but de sa vie anéanti, il songe au suicide lorsque survient Clarence, son ange gardien. Craignos l'ange ! En apprentissage depuis une éternité, il n'arrive toujours pas à mériter ses ailes de première classe.

Malgré sa longueur, pas de temps mort. Drôle, doux-amer, lucide et chaleureux. Un film qui sent bon l'Amérique, celle des pionniers.

Diffusion le 27 à 22h25 sur C + en V. O.

curiosités :

LA VENGEANCE AUX DEUX VISAGES

Film de M. Brando (1960) avec Marlon Brando, Karl Malden et Elisha Cook.

En 1880, à Sonora, petit village mexicain, Rio et Dan dévalisent la banque locale. L'un trahit l'autre qui reviendra se venger des années après.

Pour son premier film, Brando utilise un scénario hyper-classique mais le transforme en western sado-maso. Personne n'est vraiment méchant, ni bon excepté quelques personnages très secondaires. L'action et les paysages passent au second plan au profit des rapports psycho-affectifs entre les deux protagonistes. Intéressant.

Diffusion le 29 à 20h35 sur TF1

LES 7 CHOCS DE L'AN 2000

Présenté par M. Drucker, B. Tapie et Miou-Miou.

Après "vive la crise" et "la guerre", voici le 3ème choc de P. Breugnot. A croire qu'on est friand de ces émissions qui font du bruit, qui choquent mais qui ne font pas vraiment avancer le schmilblick. Celle-ci fait de la prospective sur l'an 2000.

Y paraît qu'on bossera moins et que donc on gagnera moins d'argent. Mais on passera le temps de nos loisirs à essayer d'en gagner plus, donc à bosser... On ne vivra plus en famille et on votera pour tout et n'importe quoi n'importe quand grâce à la télématique. Rassurez-vous, il y aura quand même 5 millions de chômeurs.

On se prend à rêver/cauchemarder quand Drucker arrive la bouche en coeur et le nez enfariné pour nous annoncer qu'il est impossible d'envisager quoi que ce soit sur 15 ans. Na. Tout ça, c'était du pipeau. Alors attendons bien tranquillement le 31 Décembre 1999 en mettant d'ores et déjà le champ' au frais.

Diffusion le 25 à 22h00 sur A2
Photo A2

LES VOLEURS DE LA NUIT

Film de S. Fuller (1984) avec V. Jannot, B. di Cicco, V. Lanoux, S. Audran et C. Chabrol

Aux USA, ils ont résorbé le chômage. Alors les américains, ils viennent le tourner en France. C'est le cas de Fuller, qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de pondre cette ineptie.
François et Isabelle font connaissance au cours d'un examen auquel ils échouent tous les deux. N'ayant d'autre solution que de pointer à l'ANPE, ils vont sombrer corps et âmes dans la délinquance.

Diffusion le 25 à 21h00 sur C+

LA GUERRE DES ETOILES

Film de G. Lucas (1977) avec M. Hamill, C. Fisher, H. Ford, R2D2 et C3PO ainsi qu'A. Guiness.

Les méchants (dirigés par Dark Vador) ont piqué et le pouvoir et la Princesse Leïa (C. Fisher). Les gentils, Luke Skywalker (M. Hamill), R2D2 et C3PO, montent un coup avec le pirate sympa (H. Ford) et foutent la pâtée aux méchants. Du grandiose dans la niaiserie et les effets spéciaux. A ne pas manquer.

Photo C+

Diffusion le 24 à 20h35 sur C+

CINOCHE !

édito

Waaaaaah ! Putain ! Qu'est-ce que chuis en retard ! Nan, sans dec' faudrait que j'fasse gaffe, parce qu'au train où ça va, j'vous parlerai des films du mois de septembre au mois de novembre.
Moralité, la prochaine fois, j'vas essayer de vous parler de films plus actuels, parce qu'en fait j'les ai tous vus les films qui sortent cette semaine, même que j'en ai vu qui sortent pas avant octobre.
Bon allez, tchao et à la semaine prochaine.

CLOU.

DUST

de Marion HANSEL

Avec Jane BIRKIN (ouais, bon, elle est bien mais elle en fait trop), Trevor HOWARD (vieux), John MATSHIKIZA (exilé à Londres et plein d'états d'âmes) et Nadine UWAMPA. 1H27. BEL/FRA.

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

Lion d'argent de la première/seconde oeuvre - Venise 85

Depuis qu'elle a fait "La Fille Prodigue" avec Doillon (son mec), Birkin avait plus ou moins ce bouquin sud-africain dans la tête, jusqu'au jour où Marion Hänsel le lui proposa. C'est pas difficile, vu que c'est plus ou moins la même histoire que le Doillon à un meurtre prêt, un huis-clos à 4 personnages dont un blanc qui préfère la femme noire de son contremaître à sa fille qu'il ignore, l'histoire se termine par un parricide et la folie.

Elle est bien gentille, la réalisatrice, mais m'est avis qu'elle s'est très rapidement faite bouffer par la personnalité de Birkin, qui n'en manque pas d'autant plus que ce rôle lui tenait apparemment à coeur.
A noter quand même la prestation de John Matshikiza (voir Libé du vendredi 13) acteur et auteur sud-africain en exil à Londres qui se sort très bien de la scène de viol de Birkin particulièrement casse-gueule.
La photographie est décevante par rapport à ce que l'on peut attendre d'un film qui se déroule dans un quasi-désert.
Et pour finir, c'est éternellement ennuyeux.
Oublier.

DANCE WITH A STRANGER (un crime pour une passion)

de Mike NEWELL

Avec Miranda RICHARDSON (Blonde platine pour les besoins du film, OK, elle est bien), Rupert EVERETT (le beau mec qui jouait dans Another Country et qui en ce moment joue le rôle d'Orson Welles dans un film que tourne...Orson Welles) et Ian HOLM (vu dans Alien, Greystoke et Brazil). 1H42. GB.

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

Prix de la Jeunesse - Cannes '85

Dans la série, "la dernière séance" et les nouvelles "Pathé", une histoire vraie, le meurtre des petites vieilles dans le 18° arrondissement de Paris. Et c'est donc pourquoi... Ah non, zut ! J'm'ai gouré ! L'histoire vraie c'est "Ruth Ellis, la dernière condamnée à mort en Angleterre", en juillet 1955.
Bon. Bref. L'histoire est celle d'un crime passionnel tout bête.
Ruth Ellis était entraîneuse dans un bar où elle rencontra David Blakely/Everett, jeune pilote automobile. Leur relation fut très violente et très passionnelle. Comme il la délaissait, après lui avoir couru après tout partout, et lui avoir fait perdre son boulot, elle tua Blakely le dimanche de Pâques 1955.
Au début de cette relation on prend parti pour lui, beau, raffiné, pur produit de la gentry qui s'encanaille, alors qu'elle est souvent vulgaire, et ce n'est que vers la fin qu'on a tendance, et encore, à s'intéresser à ses problèmes à elle.
Il me semblait que le but du film était de montrer à quel point elle l'aimait et donc expliquer sa jalousie lorsqu'il la délaissa. Ben oui, ça devrait être cela, car cette histoire fit grand bruit en Europe à son époque. Or tout ce qu'arrive à faire le film est de justifier Blakely et de jeter le discrédit sur Ruth

Ellis, plutôt curieux comme point de vue. Jamais on ne la voit tendre, on ne l'entend pas une fois dire "je t'aime" à Blakely, alors que lui le dit.
Tout ça pour vous dire que je ne suis pas un fana de ce film. Je trouve la réalisation lente, la preuve la plus terrible c'est que je me suis ennuyé durant la projection. C'est dommage, je m'attendais à beaucoup plus de ce film, mais, que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir non plus !

LE POUVOIR DU MAL

de Krzysztof ZANUSSI

Avec Vittorio GASSMAN (Ah lui ! Mon héros, j'adore Gassman, donc, rien que pour le casting un bon point pour ce film), Marie-Christine BARRAULT (Masseu, ça faisait longtemps qu'on ne l'avait vue aussi superbe) et Benjamin VOELZ (bof.). 1H35. FRA/ITA.

Acteurs : ★ ★ ★ ★
Réalisation : ★
Scénario : ★
Photo : ★ ★
Divertissement : 0

M. le président du jury de la Mostra de Venise 1985 vous présente son dernier-né et c'est loin d'être génial.
Zanussi nous a pondu une "parabole" sur l'innocence, le désenchantement et la déchéance. Je ne dirai pas que c'est banal, disons sans intérêt. Je crois que c'est le genre de sujet qui n'attire plus les masses, ce concept est, selon moi, largement su, connu et vécu par tout le monde chaque jour : en temps de crise, le cynisme est de mise. Moralité, la désillusion, on s'en bat les flancs, après Watergate, les diamants de Giscard, Greenpeace et Mitterrand, ma concierge et son mari et les chaussettes à l'envers, on ne s'étonne plus de rien.
Je n'aime pas du tout la façon dont c'est fait. J'ai horreur des filtres qui se voient (tricolore, vert (voir photo) etc...), et il n'y a que ça dans tout le film.
2 mots sur les acteurs, la seule bonne chose du film de mon point de vue. Gassman ne cabotine pas trop, faut dire qu'il n'en a pas trop besoin pour son rôle de magnat magnanime et

cocu. Marie-Christine Barrault est époustouflante, fraîche et pleine de santé dans son cynisme démoniaque, ce qui la change des rôles de mère en guest-star qu'elle a fait dernièrement, c'est très agréable de voir qu'elle n'a rien perdu de sa pêche, je n'ai pas vu les films qui étaient à Venise, mais c'est à elle que je donnais le prix d'interprétation féminine.

NOTRE MARIAGE

de Valeria SARMIENTO

Avec Nicolas SILBERG (3 étoiles pour lui, un des seuls acteurs crédibles du film, surtout vu dans les films de Vecchiali et dans "Mesrine"), Nadège CLAIR (vue dans des films marginaux, genre Raul Ruiz, etc..., très inégale dans ce film), Jean-Pierre TEILHADE (l'autre bon acteur du film) et Maud RAYER. FRA/POR. 1H45.

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

Moi, j'aime pas les mélos. Vraiment, je n'aime pas ça. J'm'y ennuie à mourir. j'trouve que les acteurs ont des réactions outrancières par rapport à une situation souvent banale, en clair, pour moi, il n'y a qu'au théâtre que ca passe.

Maintenant que c'est dit, j'vas essayer d'être un minimum objectif au sujet de ce film, et croyez-moi, ça va pas être de la tarte !
L'histoire est digne de celle d'un roman-photo, c'est dire si c'est profond, avec en plus des relents d'inceste qui épicent le tout.
Lola qui a 7 ans est très malade et son père n'a pas la thune pour lui payer l'opération nécessaire. Les voisins paient l'opération salvatrice, et ce con de père (c'est mal barré pour être objectif) persuadé d'avoir perdu son honneur, offre sa fille à ses voisins. Elle grandit et devient une "femme très séduisante" (il en faut pour tous les goûts). Sa mère adoptive meurt, et elle épouse le nouveau veuf, "mais leur union ne sera pas consommée". Quand j'vous dis que c'est un mélo !
Bon alors, évidemment, la question qu'on se pose c'est "quel inceste, puisque c'est même pas son père ?" Oui, vous avez raison, en effet, quel inceste ? Vu que je n'ai pas mon chapeau magique sous la main pour vous donner la réponse, vous attendrez la semaine prochaine, na.
Bon, donc l'histoire n'a pas un intérêt majeur de mon point de vue, (mais où est-ce que j'ai bien pu fourrer ce chapeau magique ?), si l'on oublie toutes les scènes où les frères de Lola, les vrais, ceux qui sont restés avec le vrai père, lui reprochent le fait qu'elle vive avec son père adoptif veuf et que les gens vont jaser dans un si petit village (qu'on ne voit pas, d'ailleurs). Si vous ne suivez pas, blâmez-en ce chapeau que je n'arrive pas à retrouver.
Et si qu'on parlait un peu des acteurs, que j'ai trouvé si mauvais, si l'on excepte 3 et 1/2 d'entre eux ? Ouais, le demi, c'est pour la soif, non, c'est Nadège Clair qui est alternativement convaincante et nulle. Sinon, les frères (et leurs femmes) sont affreux, dire qu'ils ne sont pas crédibles pour un sou est plus qu'un euphémisme, faut dire aussi qu'avec les dialogues qu'ils se cognent il est certainement très souvent difficile d'être un tant soit peu convaincant.
Ca m'étonne que les dialogues de Raul Ruiz soient si pompeux et inadaptés, il fait mieux dans ses propres films.
Pour finir, et bien que je n'ai toujours pas retrouvé ce chapeau, et que si ça continue, j'allons m'choper queq'rhume, je dirai que c'est le genre de film qui ne peut raisonnablement convenir qu'aux gens qui sont des fans de mélo, et croyez-moi, c'est pas vraiment ce qui manque !

box office

	ACTEURS	REALISA.	SCENARIO	PHOTOG.	DIVERTIS.
1) ROSE POURPRE DU CAIRE	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
2) BRAZIL	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3) PERIL EN LA DEMEURE	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
4) RAN	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
5) APRES LA REPETITION	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
6) 3 HOMMES ET COUFFIN	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
7) ESCALIER C	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
8) SANG POUR SANG	★★★★	★★★★★	★★★		★★★★
9) LA VIE DE FAMILLE	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
10) LA MAISON ET LE MONDE	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
11) RENDEZ-VOUS	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★
12) ADIEU BONAPARTE	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★
13) ZEROS DE CONDUITE	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★★
14) RECH. SUSAN DESESP.	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★★
15) CRAZY DAY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
16) AMERICAN COLLEGE	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★★
17) CHOOSE ME	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★
18) POLICE	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★
19) STRANGER'S KISS	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★
20) LIFEFORCE	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
21) CONTES CLANDESTINS	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★
22) BIRDY	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★
23) TRISTESSE ET BEAUTE	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
24) RUNAWAY	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
25) NUIT PORTE JARRETELLES	★★	★★	★★★★★	★★	★★★★
26) RETOUR MORTS-VIVANTS	★★	★★★	★★★★	★★	★★★★
27) WITNESS	★★★★	★★★	★★	★★	★★★★
28) REPO MAN	★★★	★★★	★★★	★★	★★★
29) LA PROMISE	★★★	★★	★★★★	★★	★★
30) SUBWAY	★★★	★★★	★★	★★★	★★★
31) PALE RIDER	★★★	★★★	★	★★★	★★★
32) TOUCHE !	★★	★★	★★★	★★★	★★★★
33) PROES	★★★	★★	★★	★★	★★★
34) DANCE W/ A STRANGER	★★★	★★	★★★	★★	★
35) LE DERNIER DRAGON	★★	★★	★★	★★★	★★★★
36) COM. 10000000$ / JOUR	★★★	★★	★★	★★	★★★
37) BBRAS DE FER	★★★	★★	★★★	★★	★
38) LEGENDE	★★	★★★★	★	★★	★
39) ALAMO BAY	★★★	★★★	★	★★★	★★
40) NEVEU DE BEETHOVEN	★★★	★★	★★★	★★	★
41) DUST	★★★	★★	★★	★★	★
42) POUVOIR DU MAL	★★★★	★	★	★★	0
43) NOTRE MARIAGE	★	★★	★	★★	★

TRISTESSE ET BEAUTE *de Joy Fleury*

Avec Charlotte RAMPLING (qu'on n'avait pas vu depuis hachement longtemps, même qu'elle est aussi belle et aussi bonne que jamais), Myriam ROUSSEL (la Marie de Godard, la mante religieuse, très pure et belle, elle aussi très bonne), Andrezj ZULAWSKI (le réalisateur de l'Amour Braque, converti en acteur, et il n'y a rien à en redire). 1H40. FRA.

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

Surprise ! Ce film est une surprise. De taille. Pour un premier film, cette jeune réalisatrice a choisi de s'inspirer d'un roman japonais de Kawabata.
Masseu ! Quel cran ! Jamais je n'aurais osé faire une chose pareille !
Rendez-vous compte, une histoire japonaise, qui se passe au Japon avec des personnages japonais, des sentiments et un sens de l'honneur à la japonaise, et tout ça transposé en Occident.
Eh bien soyez surpris : c'est réussi !
Bon, alors les mecs qui trouvent que "Déjà rien qu'l'affiche est prétentieuse" se tirent, y zont rien à faire ici ! Le jour où on pourra juger de la qualité des films à leur affiche, les poules auront des dents et je serai Pape !
Il est évident (de sagesse) selon moi, que l'on ait ces décors léchés, propres, design, brillants et tout et tout, sinon, comment rendre le côté "aseptisé" à la japonaise, hein, j'vous d'mande ?

C'est l'histoire d'une sculpteuse (eh oui !) dont la vie a été bouffée 20 ans auparavant par un type, qui fit de cette histoire son unique bouquin, un best-seller. Elle a une disciple, Prudence, qui, amoureuse d'elle, jure de la venger de cet amour déçu. Pour ce faire elle utilise tous ses charmes pour humilier l'écrivain et séduire son fils.
Si j'vous dis que ce film est très fin, vous ne serez pas étonnés, rien qu'à l'affiche on a une petite idée des couleurs dominantes du film : ocres, bruns, blancs.
Eh ! Oh ! Du calme ! C'est pas de ma faute si les Japonais ont une culture très snob et très esthétique, et que Joy Fleury a composé des images qui paraissent très snob, c'est normal. Vous voudriez que les héroïnes dévorent des sec-beurres dans un rade bourré de monde ? Ca vous dérangerait pas la vulgarité pour une histoire de sensualité ? Moi si ! Alors fermez-la et laissez-moi vous causer tranquillement de ce film.
J'ai un regret quand même : à mon avis, les scènes de rituel (le thé, le "rasage des petits cheveux") ne sont pas assez lentes. Dans les films jap', ce sont toujours des moments très solennels, très tendus, alors que là, ça ne fait qu'effleurer cette cérémonie. C'est dommage, mais faut dire que c'est certainement pas évident de faire du japonais occidental.
De toutes manières, pour un premier film, elle m'en bouche un coin, je suis très admiratif, et si déjà, pour celui-ci, elle n'est pas satisfaite de son boulot (dixit elle-même), alors attention les dégats pour le prochain.

B.D!

ebdito

Cette semaine, ah, cette semaine. J'aime cette semaine. Parce que justement, c'est la semaine de la sortie de *Zeppelin*, de Pepe Moreno. Si vous ne connaissez pas, les mecs, ça va vous faire tout drôle ! Tout ceux qui comme moi ont lu Zeppelin ne pourront pas s'empêcher de glisser 1 franc dans le nourrain. Parce que vraiment, je ne sais pas comment le dire, mais c'est un choc. Chaque fois que j'y pense, je glisse 1 franc dans le nourrain, c'est vous dire ! A chaque fois ! Et hop, là, en disant "à chaque fois", j'ai remis 1 franc. Le nourrain est bourré à craquer.

Qu'y-a-t'il d'autre, cette sacrée semaine ? Ah oui, il y a *A Story Of War*. Malgré le titre anglais, c'est tout ce qu'il y a de belge. Non, pas dans un sens *négatif*, après tout on a bien le droit d'être belge. Tenez, moi-même... Non, je commence à déconner. Allez, 1 franc dans le nourrain.

Zeppelin. 1 franc dans le nourrain. Zeppelin. 1 franc...

Milou francou dansou lou nourrainou.

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	*PEPE MORENO*	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
A STORY OF WAR	*SEVERIN*	15
CARAGAL	PAAPE	15
HANS	ROSINSKY	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LES DEMONS DU MISSOURI	CHARLIER/WILSON	15
LOVE TO TEN	CRUMB	15
L'OMBRE QUI TUE	DODIER/MAKYO	15
NATHALIE	DE BOER	15
JE VEUX RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
SANG D'ARMENIE	CLAVE/VIDAL	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
LES DESSOUS DE LA VILLE	MASSE	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14

LE NOURRAIN EXPLOSE

D'office, 12 milliards dans le nourrain. Zeppelin de Pepe Moreno est génial. Vous comprenez le mot génial, j'espère. Parce qu'il est impossible de trouver un autre mot pour le cas

présent : c'est génial. Du génie à l'état pur.

C'est une suite d'histoires courtes. Première histoire : de nos jours, au large des Etats-Unis, deux bombardiers décollent d'un porte-avion pour une mission de routine. En route, l'un d'eux a une avarie de moteur. L'autre le signale à la tour de contrôle et décide de continuer seul. Soudain, *quelque chose* apparaît devant lui. Un espèce de trou noir qui l'engloutit. Bien entendu, les pilotes paniquent mais au bout d'un court laps de temps, ils sont "relâchés" : ils reprennent les commandes de leur appareil. Malheureusement trop tard, ils sont à 20 mètres du ballon dirigeable le "Zeppelin"... en 1937, ceci expliquant cela.

Il y a des kamikazes qui ne pensent qu'à donner leur vie pour que d'autres puissent vivre, des survivants d'une planète abandonnée, la Terre, des nouvelles armes chimiques qui ne marchent pas comme prévu, des rédempteurs de la foi... Le dessin est superbe, les scénarios violents, brutaux, rapides, les couleurs sont belles. La mort et la haine hantent ces pages.

C'est génial. Vous n'avez absolument aucune excuse si vous ne l'achetez pas. Même si vous êtes malade, trouvez une tante sympa pour vous l'apporter à votre chevet, et si vous êtes mort, frappez trois coups à n'importe quelle table tournante pour qu'on vous le montre. Ca vaut vraiment le coup.

ZEPPELIN de PEPE MORENO chez ALBIN MICHEL, 45 francs dans le nourrain qui se trémousse au passage parce que c'est vraiment pas cher payé pour un album de cette qualité.

ENCORE UN PTI CON AU QI SURDÉVELOPPÉ

Ca, ça m'énerve. J'aime pas les surdoués, les précoces, les petits génies qui comprennent tout de suite ce que veut dire gosub *alors qu'il m'a fallu six* mois pour comprendre print. Du coup, paf, cinq francs dans le nourrain.

Séverin est un génie à la con. Il a commencé à dessiner Story Of War à 16 ans, et il avait déjà le coup de patte d'un pro, le trait définitif, la réplique qui frappe, tout pour faire un bon album. Et il a fait un bon album, ce con. Douze francs dans le nourrain.

Donc, c'est une histoire de guerre. On ne sait pas très bien où ça se passe, mais c'est probablement en Belgique. De toutes façons, ça n'a aucune importance. Les bidasses passent leur temps à parler de perm', à se foutre de la gueule de l'inévitable puceau du camp, à jouer avec des grenades et à se faire tuer, parce que faut quand même pas déconner, c'est la guerre, après tout. C'est sordide comme il faut, ça sent les vestiaires, le sang et la tripe.

Seul défaut : le tirage n'est pas parfait, probablement pour des raisons techniques indépendantes de la volonté de l'éditeur. Les bulles sont tramées et ça dérange un peu au début. Ceci

dit, on l'oublie rapidement.

En plus, c'est vraiment pas cher et il y a plein de pages, quoique petit format. Achetez.

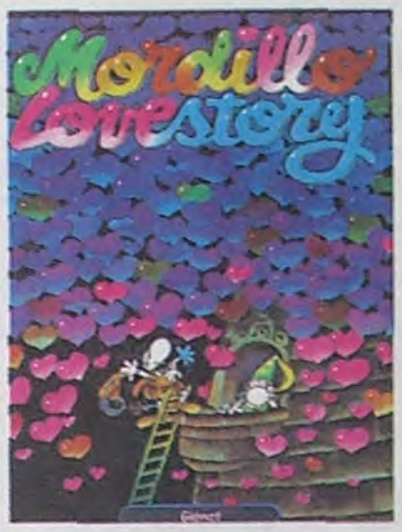
A STORY OF WAR, de SEVERIN chez DELIGNE, 25 francs dans le nourrain.

MORDILLO GRANDIT

Y a des gens qui sont autour de moi et qui commentent le dernier Mordillo. Si vous vouliez bien me laisser bosser, merde *alors*.

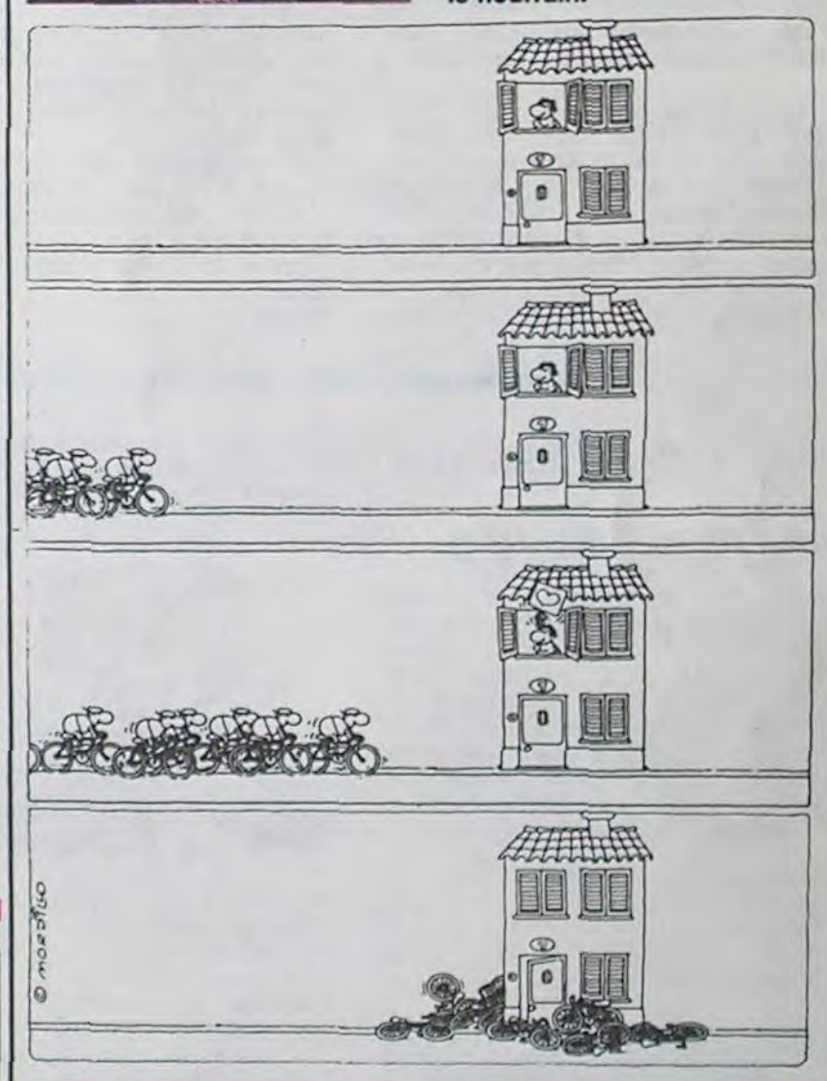
Il y en a un qui dit que Mordillo est un paradoxe spatio-temporel, et il n'a pas tort, le bougre : il traverse le temps sans prendre une ride. C'est très juste, et pour la peine, je mets un franc dans le nourrain.

Alors là, ça s'appelle Lovestory, en un seul mot. C'est une compilation d'histoires qui ont



été écrites durant les quinze dernières années et qui ont, à un titre ou à un autre, rapport avec le, n'est-ce pas, amour. On *trouve même quelques planches* osées, mais pas trop quand même. La plus pire de toutes, c'est celle où on voit une chenille marcher sur une autre chenille, marcher encore, marcher toujours, jusqu'à ce que sa tête arrive à la verticale de celle de la chenille du dessous. Toutes deux sont impassibles. A ce moment, on voit l'autre bout des deux chenilles et figurez-vous qu'elles sont en train de copuler comme des malades, ce qui est très rigolo car seul le dernier "maillon" de leurs corps remue. C'est très visuel, comme gag, je ne vois pas pourquoi je me suis mis en tête de raconter ça. Bref. Vous connaissez tous Mordillo, c'est encore un de ses albums. Comme les précédents, il se lit en cinq minutes, il est luxueux au possible et il vaut très cher. Mais comme cadeau, c'est super. D'ailleurs, noël approche et ça tombe drôlement bien. Tiens, du coup, je rajoute un franc dans le nourrain.

LOVESTORY de MORDILLO chez GLENAT, 89 francs dans le nourrain.



SAN-ANTONIO BRITISH

Jess Long est un détective privé à qui toutes les polices du monde font appel en cas de problème. En l'occurence, dans ces deux histoires, c'est le FBI qui est dans la mouise. Dans la première, un fou meurtrier dépose des bombes un peu partout dans New-York, et bien sûr, les autorités n'aiment pas ça, ce qui semble normal. Jess Long arrivera à le trouver, il y aura un happy end et tout le monde sera d'autant plus content que par un miracle inexpliqué les bombes *n'ont fait aucune victime*.

La deuxième histoire finit bien aussi. Je dis ça pour vous rassurer, au cas où vous penseriez "Pauvre Jess Long, peut-être qu'il va se morfler une bastos dans le buffet, peut-être qu'il va calancher rapide, sans finir son enquête à la con dont nous attendons les résultats avec une telle impatience". Arrêtez de vous dire ça, je vous dis que *tout ira bien. Tiens, pour vous* convaincre, je mets 7 centimes dans le nourrain.

On dirait un peu les planches qui passaient dans France-Soir il y a belle-lurette (si ça se trouve, ça continue, mais je ne lis plus France-Soir depuis que j'ai découvert Pepe Moreno) dans la série "Le crime ne paie pas". Même dessin noir, ambiance polar ricain d'après-guerre. C'est tout sérieux, pas une vanne, on est pas là pour rigoler mais pour résoudre des enquêtes.

C'est déjà paru dans Spirou.

Vous savez tout. En prime, mon avis : je l'aurais acheté pour mon petit neveu, à qui je refile tout ce que je n'aime pas.

Je ne sais pas pourquoi mon petit neveu me fait la gueule depuis trois mois.

LA BETE/KIDNAPPING de PIROTON et TILLIEUX chez DUPUIS, 33 francs dans le nourrain.

DIGESTION

Le journaliste Robert Coquille (gag, un franc dans le nourrain) a été enlevé par des révolutionnaires du Macho-Fichu (gag, un franc dans le nourrain). Une rançon de trois milliards de centimes est demandée. Mais "Le Pavé", le journal aux 100 procès par jour (gag, un franc dans le *nourrain) décide, plutôt que de* payer, d'envoyer Rona, le héros, à la recherche du journaliste enlevé. Pendant ce temps, un autre journal décide de payer la rançon pour faire remonter sa cote dans l'opinion. En route, notre héros se lie d'amitié avec un capitaine de bateau et avec une ethnologue à la poitrine engageante et aux cuisses dégageantes (gag, un franc dans le *nourrain). Réussiront-ils à délivrer* l'otage, d'autant que les concurrents s'acharnent à leur perte ?

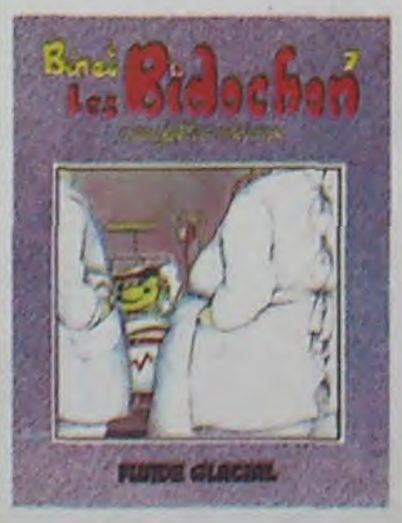
On sent que l'auteur a été inspiré par Franquin, Walthéry, Uderzo et en général toute la bande dessinée. Dès qu'il aura trouvé un style personnel, ce sera vachement bon, parce que déjà c'est pas mal et on rigole un peu. Donnons-lui un coup de pouce : sept francs dans le nourrain.

SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 21

L'OR DU MACHO-FICHU de LOUARN chez OUEST-FRANCE, 35 francs dans le nourrain.

MON BEAUF 1985

Les Bidochon, c'est le beauf de Cabu en 1985. Robert et Raymonde forment un couple français moyen, très moyen. Ils habitent dans des HLM, ont un chien plus intelligent qu'eux, pas d'enfant, des impôts à payer. Ils veulent avoir une maison de campagne pour faire chier les voisins de palier, sont inscrits à la sécu, se quittent, se retrouvent. Ils se sont connus par une agence matrimoniale. Depuis, ils *ont grossi, sont partis en voyages* organisés, se sont heurtés à toutes les institutions officielles, ont rempli des papiers, des demandes et coché des croix dans tous les formulaires possibles et imaginables. Cette fois-ci, c'est Robert qui écope : il a une insuffisance coronarienne, le pauvre. Et c'est le drame : Raymonde s'effondre en pleurs, lui joue les stoïques autant qu'il peut, et malgré cela, ils se retrouvent pris dans les filets gluants du fonctionnariat (bonne phrase, 125 francs dans le nourrain). *Les standardistes refusent de* passer les communications, les concierges refusent d'indiquer le résultat de l'opération, tout le monde refuse tout.



Allez, le coin des ragots : tout ça est arrivé à Binet. D'ailleurs, tout ce qu'il raconte lui est arrivé à un moment ou à un autre. C'est quelqu'un qui n'a pas de chance, qui est embarqué systématiquement dans les pires ga*lères. D'où l'air de déjà-vu* qui flotte dans ses albums. Heureusement qu'il a hérité du talent en contrepartie.

C'est déjà paru dans Fluide Glacial par épisodes. Si vous ne l'avez pas lu, il faut.

LES BIDOCHON ASSUJETTIS SOCIAUX, de BINET chez FLUIDE GLACIAL, 45 francs dans le nourrain.

DESIRÉ

Hm! chaque fois que je me promène, je tombe sur ce crétin de Tamponn!

YOUPI, YOUPI!

Salut! Que t'arrive-t-il? Tu as l'air heureux comme un pape!

HA, HA! Le pape n'a rien à voir! En ce moment, je baise!

GR! Je t'avais pourtant interdit de baiser! On attrape le sida.

Pas de danger! J'ai un truc!

Hein?

Ouais! Je baise par ordinateur! Viens chez moi! Je vais te montrer!

Tout ça m'a l'air tordu! Où sont les gonzesses?

Il n'y en a pas! Je baise grâce à ce petit appareil!

J'appuie là et il déclenche des vibrations de baise - Je programme ce que je veux : tendresse, passion, amour, il y a même le viol!

Là! Je l'ai mis sur "pipe"! Ho, que c'est bon!

BZZ

Raaah! Super! C'est comme si une fille me suçait! RAAAH!

BZZ

HAAA! JE BAISE HAAA! JE BAISE!

BZZ

Tout ça, c'est de la connerie! Baiser par ordinateur, c'est pourri!

Quand on a pas de gonzesse, c'est mieux que rien!

Désiré rentre chez lui...

Tout est une question de suggestion. Je peux faire la même chose sans ordinateur!

HAAA, JE BAISE! HAAA, JE BAISE!

Pendant ce temps Jo l'ane se promenait...

Hm! Je vais aller voir mon ami Désiré Gogueneau! Je l'ai pas vu depuis 20 ans!

HAAA, JE BAISE! HAAA, JE BAISE!

Sapristi! Désiré Gogueneau est devenu complètement maboule! Je devrais peut-être appeler le S.A.M.U!

Charlie Schlingo 85

128K

Amstrad CPC 6128

ordinateur à unité de disque intégrée

Une progression logique : Encouragés par l'immense succès des systèmes AMSTRAD CPC464 ET CPC664 et mûs par la même impulsion novatrice, nous sommes fiers de vous présenter le **CPC6128.**
Fidèle à notre concept de compatibilité, le CPC6128 fonctionne avec les logiciels de ses deux prédécesseurs et dispose en outre d'une RAM supplémentaire de 64Ko pour exploitation du système CP/M et autres applications utilisateur.

CP/M PLus : Le système CP/M Plus, appelé également CP/M 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CP/M80. Les 61Ko de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme transitoire") fournissent à tous les programmes CP/M 80 une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CP/M Plus et CP/M 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CP/M 2.2.
La plupart des logiciels CP/M 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CP/M Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation des terminaux, intégrée au CP/M Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écrans aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VT52 et Zenith Z19/Z29.

GSX : Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CP/M Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables tracantes et écrans utilisant des instructions standard ; la notion de portabilité des programmes CP/M est ainsi élargie au-delà des seuls écrans de texte. Il est possible, en outre, d'interfacer les logiciels bénéficiant du GSX avec un grand nombre d'imprimantes, pour obtenir des copies sur papier de graphiques, diagrammes, etc...

Dr. LOGO : Tandis que LOGO de Digital Research poursuit ses investigations dans le monde de l'enseignement assisté par ordinateur, la capacité accrue du 6128 permet d'étendre le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CP/M 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CP/M 2.2 jouissent d'une compatibilité ascendante.

Les disquettes : Avec son système de disquettes intégré, le CPC664 a ouvert la voie du futur ; le CPC6128 reprend le flambeau : offrant à une clientèle de plus en plus exigeante une informatique à disquettes pour un prix abordable, il réconcilie enfin les performances de l'informatique personnelle avec les coûts des ordinateurs individuels. Les disquettes de tous les systèmes AMSTRAD sont interchangeables, mais les programmes bénéficiant des améliorations du CP/M Plus et du système GSX ne tournent pas, on s'en doute, sur les systèmes dépourvus de ces avantages.
Derrière le CPC6128 s'inscrit, en fait, l'un des noms les plus prestigieux de l'informatique britannique. Par ailleurs, le club des utilisateurs AMSTRAD et son mensuel jouissent d'une solide réputation pour la qualité et la primeur des informations qu'ils diffusent.

Les logiciels : Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquette des CPC664 et CPC464/DDII et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 (si un lecteur de cassette lui est raccordé, bien sûr). Il offre ainsi à l'utilisateur un choix fantastique de logiciels immédiatement disponibles, issus de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.

monochrome **4490F**

couleur **5990F**

GENERAL

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	HUNCHBACK	150 F
11	CODE NAME MAT	150 F
12	CHESS (ECHECS)	150 F
13	ROLAND aux OUBLIETTES	150 F
14	ROLAND A LA CAVE	150 F
15	SPANNERMAN	150 F
16	EXOCET	150 F

SUR CASSETTES

1	AQUAD	110 F
2	PLAYBOX	100 F
3	TYRANN	185 F
4	MEURTRE A GRANDE VITESSE	180 F
5	COBRA PINBALL	140 F
6	NIGHT BOOSTERS	120 F
7	CHALLENGER REVERS	130 F
8	STRESS	120 F
9	COBRA	120 F
10	LA VILLE INFERNALE	120 F
11	HISTOQUIZZ	120 F
12	FORCE 4	120 F
13	MISSION DETECTOR	120 F
14	HYPERSPACE	120 F
15	MACADAM BUMPER	160 F
16	FIGHTER PILOT	110 F
17	SORCERY	110 F
18	HOUSE OF HUSHER	125 F
19	DRAGON GOLD	99 F
20	MISSION I	140 F
21	3D MONSTER CHASE	99 F
22	TECHNICIAN TED	99 F
23	PYJAMARAMA	135 F
24	FRUITY FRANK	99 F
25	CLIMB IT	125 F
26	INTERDICTOR PILOT	250 F
27	SURVIVOR	120 F
28	CODE NAME MAT	99 F
29	HUNCHBACK	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	HUNCHBACK 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	POLICHINELLE	99 F
81	ROLAND ON THE RUN	99 F
82	ROLAND IN TIME	99 F
83	WORLD WAR III	99 F
84	MONOPOLIC	119 F
85	SPLAT	99 F
86	FRUIT MACHINE	99 F
87	GRAND PRIX DRIVER	99 F
88	RALLY II	180 F
89	KIKEKANKEI	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

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

des prix qui marchent au pas chez GENERAL

		à verser au comptant	+ mensualités avec assurance	TEG	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	2690 F	590	12 x 201,30	24,35	315,60
CPC 464 couleur	3990 F	790	18 x 216,90	24,35	704,20
CPC 664 monochrome	3790 F	790	18 x 203,30	24,35	659,40
CPC 664 couleur	5290 F	1290	24 x 215,10	24,10	1162,40
Unité disquette DD1	1995 F	395	6 x 289,30	24,35	135,80
CPC 6128 monochrome	4490 F	990	18 x 237,30	24,35	771,40
CPC 6128 couleur	5990 F	1290	30 x 214,10	24,10	1723
Imprimante DMP 2000	2290 F	490	9 x 223,40	24,35	210,60

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 — 89 F
17 Joystick Quickshoot II — 119 F
18 2 joysticks Quickshott II — 199 F
19 Cassette micro 20min. — pièce 6,90 F pour 10 pièces, 11e gratuite
20 Disquettes 3 pouces — pièce 59 F pour 10 pièces, 11e gratuite
21 Boite rangement 50 disq. 3 pouces — 195 F
22 2e unité diquette FD1 — 1790 F
23 Imprimante à marguerite SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm — 3395 F

22 livres sur l'Amstrad

SYBIEX

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 Pieks 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

Tarif Disquettes

La boîte de 10 disquettes simple face, double densité **75F**

La boîte de 10 disquettes double face, double densité **195F**

La boîte de 10 disquettes 3 pouces pour Amstrad **450F**

La boîte de 10 disquettes 3 p 1/2 pour MAC **240F**

Apple*

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

APPLE II C*

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

MAC INTOSH*

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

APPLE II E*

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

LOGICIELS POUR MAC*

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

LOGICIELS POUR II C*

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

DIVERS

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

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

CARTE Z 80 — 435 F
CARTE 80 COLONNES POUR II+ — 695 F
CARTE D'EXTENSION RAM 128K POUR IIE et II+ — 1895 F
CLAVIER MULTITECH APPLE (90 touches) pour II+ et IIE — 1170 F
CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C — 795 F
CARTE DE PROGRAMMATION 2716/2752/2764 pour IIE et II+ — 795 F
CARTE POUR 2 DISK DRIVE — 395 F
CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+ — 475 F
CARTE MUSICALE II+ et IIE — 850 F
CARTE SUPER SERIE II+ ou IIE — 755 F
CARTE 6522 pour II+ et IIE — 395 F
CARTE RVB — 695 F
CARTE SPEECH — 695 F
ALIMENTATION IIE et II+, 220V, 5 AMP — 795 F
CARTE D'UNITE CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (sans 4164) — 2995 F
INTERFACE GRAPPLER — 1695 F
CARTE BUFFER — 1895 F
CARTE BUFFER + GRAPPLER — 2195 F
CARTE HORLOGE — 495 F
VENTILATEUR EXTERNE POUR IIE et II+ — 345 F
DRIVE DISTAR COMPATIBLE POUR II+ et IIE — 1299 F
DRIVE COMPATIBLE DISTAR POUR IIC — 1499 F
BASE MONITEUR orientable — 195 F
MODEM V21 liaison RS232C — 1295 F
MEUBLE MICRO — 469 F
RUBAN IMAGE WRITER — 39 F
MICROPROCESSEUR 4164 — 49 F

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

"Jackintosh" la bombe !!!

le nouvel **ATARI 520 ST**

démonstration à notre magasin

9490F

LASER SUPER PC XT

Configuration 1 (dite d'étude)
comprenant :
A) Unité centrale dans chassis métallique : Megaboard avec 128K RAM sur carte spéciale multi-couches extensible - Carte graphique couleur (utilisable aussi en monochrome). Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur de lecteurs de disquettes. Lecteur de disquettes 360Ko. Alim. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11.
B) Clavier : Type 5050 Azerty
9990F

Configuration 2 (dite technique)
comprenant :
A) Unité centrale dans chassis métallique : Megaboard avec 256K RAM sur carte spéciale multi-couches extensible à 640K à bord - Carte graphique couleur (utilisable aussi en monochrome). Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur de lecteurs de disquettes. 2 lecteurs de disquettes A et B 360Ko. Alim. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11.
B) Clavier : Type 5050 Azerty
14980F

Configuration 3 (dite profess. PME-PMI)
comprenant :
A) Unité centrale dans châssis métallique : Megaboard avec 256K RAM extensible à 640K. Carte graphique couleur (utilisable aussi sur moniteur monochrome) ou carte monochrome graphique haute résolution. Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur disque dur. 1 lecteur de disquettes de 360Ko. 1 lecteur disque dur 20 MGO formaté. Alim. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11.
B) Clavier : Type 5050 Azerty
28980F

GENERAL

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. 206.50.50
Télex GL VIDEO 214 034 F

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

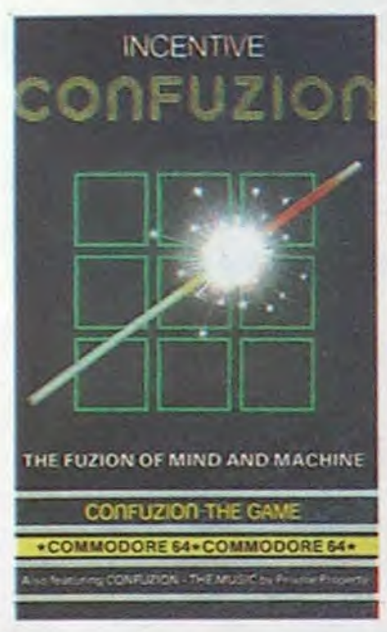
DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

CONFUZION

Voilà de quoi faire griller tous les fusibles de la maison et agiter frénétiquement tous les neurones de votre cerveau. Ce mélange habile d'arcade et de réflexion vous conduira à vous demander quel est vraiment le sens de la vie, prisonnier du temps et de l'espace : vous devrez désamorcer des bombes de plus en plus rapidement, coincé sur un pousse-pousse labyrinthique. Le graphisme superbe allié à une musique palpitante : ça c'est du casse-tête informatique comme on en redemande.



THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Ce logiciel, même s'il souffre d'un manque cruel de scénario ou d'histoire et de variété dans sa conception, vous entraînera sur les voies de l'équilibre à travers des combats toujours plus difficiles contre des maîtres du karaté. Doté d'un graphisme hors du commun et d'un bruitage carrément réaliste, ce soft vaut son pesant de katas. Le seul logiciel consacré aux arts martiaux qui vous propose dix huit positions d'attaque et de défense : unique et appréciable.

FRANK BRUNO'S BOXING

Vous aviez toujours rêvé, durant votre enfance, d'être l'égal de Cassius Clay ou de Marcel Cerdan ? Voici de quoi réaliser, sans les frais d'hôpital, vos phantasmes enfantins. Au travers de huit combats sans pitié, vous devrez mener votre personnage jusqu'au titre de champion du monde de boxe en éliminant de la course des vedettes telles que Canadian Crusher ou Fling Long Shop. Le graphisme réaliste et la rapidité des coups vous confondront plus d'une fois avant que vous n'acquériez la couronne mondiale.

CINQ SUR CINQ

Regroupés sous ce titre peu évocateur, vous pourrez découvrir cinq logiciels pour Spectrum et autant pour Commodore extraits du catalogue de PSS. Pour chacune des deux machines vous trouverez trois programmes quelconques accompagnés de deux anciens hits de la maison. Dans ce style de réalisation, on ne peut s'attendre à trouver des produits exceptionnels, pourtant PSS a réussi à offrir à chacun de quoi s'amuser pendant plus de quelques heures. Remarquons en particulier Xavior sur Spectrum et Hyper Byker sur Commodore, tous deux vedettes du softparade encore récemment.

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
THOMSON					
FOX	K7	F J M	145	★★★★★★	★★★★★★
MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★★	★★★★★
LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	★★★★	★★★★
FBI	K7	F J M	190	★★★★	★★★★
AIRBUS	module	F J M	475	★★★★	★★★★
AIGLE D'OR	K7	F V	160	★★★	★★★
ELIMINATOR	K7	F J M	120	★★★	★★★
SPACE SHUTTLE MO5	K7	F R J	260	★★★	★★★
INVASION	K7	F J	155	★★	★★★
VOX MO5	K7	F L	160	★	★★★
PULSAR II	K7	F J M	120	★★	★★
STANLEY MO5	K7	F J M	125	★★	★★
YETI	K7	J M	140	★★	★★
SPECTRUM					
HOBBIT	K7	A V R	135	★★	★★★★★★
DARK STAR	K7	A J	95	★★★★★★	★★★★★
STARION	K7	A J V	125	★★★★	★★★★★
PSYTRON	K7	A R J	85	★★★	★★★★★
TROIS D MOVER	K7	F L	160	★★	★★★★★
ALIEN 8	K7	A J R	110	★★★★★	★★★★
SHADOWFIRE	K7	A V	115	★★★★	★★★★
NODES OF YESOD	K7	F J	130	★★★★	★★★★
UNDERWURLDE	K7	A V	85	★★★★	★★★★
FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	★★★	★★★★
BRUCE LEE	K7	A J	85	★★★	★★★★
INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	85	★★★	★★★★
VOX	K7	F L	160	★★★★★★	★★★
ATIC ATAC	K7	A J M	75	★★★★★	★★★
SPY HUNTER	K7	A J	85	★★★★	★★★
SABRE WULF	K7	A J	85	★★★★	★★★
CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	★★★	★★★
MEGAHITS	K7	A J	125	★★★	★★★
LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V	65	★★★	★★★
BEACH HEAD	K7	A J	85	★★	★★★
PAINTING JOE	K7	F J	65	★★	★★★
MANOIR Dr GENIUS	K7	F V R	140	★★	★★★
LOMBRIX	K7	F J	85	★	★★★
ZAXXON	K7	A J	85	★★★	★★
MATCH POINT	K7	A J M	85	★★	★★
AMSTRAD					
CONFUZION	K7	A J R M	105	★★★	★★★★★★
SORCERY	K7	A J M	95	★★★★★★	★★★★★
MACADAM BUMPER	K7	F J	140	★★★★★	★★★★★
MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A V	65	★★★★★	★★★★★
FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	★★★★	★★★★★
HOUSE OF USHER	K7	A V	110	★★★★	★★★★★
FOREST AT WORLD'S END	K7	A V	65	★★★★	★★★★★
MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	★★	★★★★★
KONG STRIKES BACK	K7	A J M	95	★★★★	★★★★
JAMMIN'	K7	A J M	140	★★★	★★★★
FIGHTER PILOT	DISK K7	A J M	145/115	★★★	★★★★
SUPER PIPELINE II	K7	A J M	105	★★★	★★★★
ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	★★★	★★★★
BATAILLE POUR MIDWAY	K7	F J M	115	★★★	★★★★
ALIEN 8	K7	A J R M	110	★★★★★	★★★
NODES OF YESOD	K7	A J M	130	★★★★	★★★
THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	130	★★★★	★★★
SURVIVOR	K7	A J	105	★★★	★★★
HUNCHBACK II	K7	A J M	95	★★★	★★★
DEFEND OR DIE	K7	A J	95	★★★★	★★
COMMODORE					
REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK K7	A V M	195/145	★★★★★★	★★★★★★
WEB DIMENSION	K7	F J R M		★★★★★	★★★★★★
SUMMERGAMES	DISK 2K7	A J M	245/165	★★★★★	★★★★★★
THE HOBBIT	K7	A V R		★★★★	★★★★★★
LODE RUNNER	MODULE K7	A J M	290/100	★★	★★★★★★
MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★	★★★★★
SPY VS SPY	K7	A J M	95	★★★★★	★★★★★
WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M	275	★★★★★	★★★★★
SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	275	★★★★	★★★★★
DALLAS QUEST	DISK	A V R	190	★★★★	★★★★★
BOULDER DASH	K7	A J M	95	★★★	★★★★★
THE DAMBUSTERS	K7	A R M	95	★★★	★★★★★
ELITE	K7	A J V	155	★★★	★★★★★
CONFUZION	K7	A J R M	130	★★★	★★★★★
MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M	105	★★★★★	★★★★
SHADOWFIRE	K7	A V	115	★★★★	★★★★
ENTOMBED	K7	A J V M	105	★★★★	★★★★
RAID OVER MOSCOW	K7	A J M	95	★★★★	★★★★
SPELUNKER	DISK	A J M	275	★★★★	★★★★
BATAILLE POUR MIDWAY	DISK K7	F J R M	150/115	★★★	★★★★
LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	★★	★★★★
ELIDON	K7	A J R M	95	★★★★	★★★
GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	★★★★	★★★
CONAN	DISK	A J	140	★★★★	★★★
BRUCE LEE	DISK K7	A J M	145/95	★★★★	★★★
UP'N DOWN	DISK K7	A J M	135/95	★★★	★★★
CINQ SUR CINQ	K7	F J M	69	★★★	★★★
MEGAHITS	K7	F J M	125	★★★	★★★
THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	115	★★★★★★	★★
TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M	95	★★	★
APPLE					
MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
SKYFOX	DISK	A J M	275	★★★★★★	★★★★
DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	★★★★	★★★★
MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	★★★★	★★★★
LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	★★★	★★★★
AZTEC	DISK	A J M	350	★★★	★★★★
OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	★★	★★★★
CONAN	DISK	A J	275	★★★★★	★★★
PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	★★★★★	★★★
PARANOIAK	DISK	F V R	350	★★★★	★★★
EPIDEMIE	DISK	F V R	350	★★★★	★★★
ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	★★★★	★★★
HARD HAT MACK	DISK	A J M	300	★★★★	★★★
BRUCE LEE	DISK	A J M	245	★★★	★★★
CHOPLIFTER	DISK	A J M	300	★★★	★★★
BC'S QUEST FOR TIRES	DISK	A J	190	★★	★★
LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	★	★★
AQUATRON	DISK	A J	190	★	★★
JAW BREAKER II	DISK	A J	190	★	★★
ORIC					
HOBBIT	K7	A V R	210	★★★★	★★★★★★
AIGLE D'OR	K7	F V R	160	★★★★	★★★★
MISSION DELTA	K7	F J R	85	★★★	★★★★
MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	★★	★★★★
BIG BASTON	K7	F J	120	★	★★★★
TROIS D FONGUS	K7	F J	140	★★★★	★★★
COBRA PINBALL	K7	F J	120	★★★★	★★★
DOGGY	K7	F J	120	★★★	★★★
SUPER JEEP	K7	F J	140	★★★	★★★
FRELON	K7	F J	120	★★★	★★★
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	145	★★	★★★
ULTIMA ZONE	K7	A J	95	★★★	★★
TENDRE POULET	K7	F V R	120	★★	★★
MR WIMPY	K7	F J	50	★	★★
PSYCHIATRIC	K7	F J	120	★	★★
LANCELOT	K7	F J	150	★★★	★

BON DE COMMANDE A DÉCOUPER OU RECOPIER : SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....

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.

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

TOTAL .....

TOTAL	
Participation aux frais de port en recommandé	+20,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE	– ,
N° ABONNE (obligatoire) ⌊⌊⌊⌊⌊	
MONTANT à payer	

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

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

Eureka!

Personne n'a encore trouvé !

Avec 5 jeux d'aventures passionnants en francais, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de **8000 Fans.** Avec en plus un concours et **250000 Francs** au premier qui trouvera le code d'EUREKA.. voila bien de quoi vous rendre enragés !
Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de cloture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année.. ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé !

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

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

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

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

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.*

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

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

GENIAL !

GAGNEZ UNE CROISIÈRE SUR LE NIL

AVEC NO MAN'S LAND

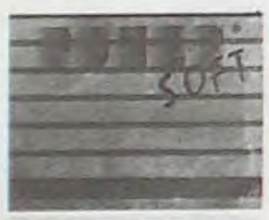
SICOB BOUTIQUE
STAND 150

23 au 28 Septembre

INNELEC

POWER SOFT®

"LE" SPECIALISTE DU LOGICIEL SUR AMSTRAD



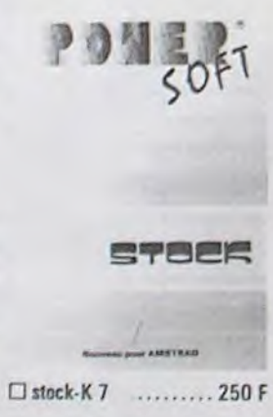
FACTURATION

Ce logiciel vous permet de faire votre facturation rapidement, avec la possibilité de créer vos entêtes et commentaires. Il est composé d'un fichier clients et d'un nombre illimité de blocs de 50 factures. Ce logiciel utilise les fichiers du programme STOCK de Powersoft, avec un ajustement automatique de ce dernier, si désiré.

☐ facturation-K 7 ..... 250 F

Ce programme est une véritable feuille de calcul qui vous permet d'effectuer de nombreuses opérations. Vous avez la possibilité de visualiser vos opérations sur écran ou sur imprimante.

☐ EASY CALC-K 7 ..... 180 F
☐ EASY CALC-D 7 ..... 345 F



Une gestion de stock éfficace et rapide, avec réajustement des quantités et prix ; états divers (surplus de stock, rupture, tri par référence, désignation, emplacement), modification, destruction, etc...

☐ stock-K 7 ..... 250 F

Grâce aux nombreuses possibilités de ce logiciel, vous pourrez bien gérer les différents postes de votre budget. Cette gestion pourra être théorique ou réelle.

☐ EASY BANK-K 7 ..... 180 F
☐ EASY BANK-D 7 ..... 345 F

TURTLE GRAPHIC VISION va vous permettre grâce à des instructions BASIC "TURTLE" de pouvoir concevoir et de créer des graphiques d'une excellente qualité. (3 D. ZOOM, ANIMATION...). Fonctionne uniquement sur CPC 464.

☐ turtle graphic vision-K 7. 250 F

AU SICOB BOUTIQUE STAND N 208

Les possibilités de votre AMSTRAD sont énormes. Augmentez les encore avec H-BASIC ! 46 fonctions supplémentaires vous permettront de créer des dessins en trois dimensions, de faire des copies d'écran, de l'inverse vidéo, des effets ZOOM, de la musique, des déplacements de texte en vertical ou horizontal, gestion de fenêtres...exemples d'instructions : BOX, EXEC, AXES, ELLIPSE, GCOPY, PLAY, TEXT, ZOOM... Présenté dans un superbe classeur contenant un mode d'emploi en français de plus de 100 pages, H-BASIC donnera une nouvelle dimension à votre AMSTRAD.
☐ H-BASIC (classeur contenant : cassette + mode d'emploi) ..... 690 F

Ce logiciel vous simplifiera la gestion de votre ou de vos comptes bancaires. Grâce à ses nombreuses possibilités (fichiers, listings, etc.) vous pourrez à tout moment connaître la situation exacte de votre ou vos comptes. Le programme débite, ou crédite, automatiquement les comptes ; tient les soldes et la balance générale à jour.

☐ budget fam.-K 7..... 180 F

Un logiciel indispensable pour votre bureau. Il vous facilite le travail, grâce à ses nombreuses fonctions (fichier, blocs notes, agenda, calendrier, calculatrice, heure, alarme, détente, etc...).

☐ aide bureautique-K 7.. 250 F

Logiciel utilitaire de statistique. Il vous permet grâce à ses nombreuses options de visualiser vos résultats statistiques sous forme d'Histogrammes bâtons, cercles statistiques et graphes à lignes. Ce logiciel est utilisable sur votre ordinateur dans sa configuration de base, sans extension de mémoire.

☐ EASY GRAPH-K 7 .... 180 F
☐ EASY GRAPH-D 7 .... 345 F

Logiciel de gestion de fichiers, il vous permet de créer une multitude de fichiers, leur nombre étant déterminé par la configuration de votre ordinateur. Une grande variétés d'opérations permet d'intervenir à tous les niveaux des fiches (insertions, corrections) rendant ainsi ce programme particulièrement performant.

REPORT - transpose les fichiers de données entre EASY BANK, EASY CALC, EASY GRAPH, EASY FILE.

☐ REPORT-K 7 ..... 120 F

☐ EASY FILE-K 7 ..... 180 F
☐ EASY FILE-D 7 ..... 345 F

Pouvez vous vous mesurer aux plus grands du Golf International ? N'oubliez pas la tenue de rigueur, elle sera exigée à l'entrée de ce programme !
☐ le tournoi du siècle-K 7 ... 99 F

Tracez votre chemin à travers le dédale inextricable des Forêts Amazoniennes. Oserez vous défier la jungle ? Bon courage !...
☐ le trésor de l'amazone-K 7 . 99 F

Partez à la recherche du Trésor de Ramsès ! Il vous faudra déjouer les ruses des momies et des esprits que vous trouverez en travers de votre route, pour accéder à la clé promise !...
☐ le tombeau perdu-K 7 ..... 99 F

Perdu dans la forêt infernale, des fauves, des fantômes vous menacent à chaque pas. Des éclairs meurtriers transpercent la nuit et risquent à chaque instant de vous réduire en poussière. Ce cauchemar est le vôtre !...
☐ la forêt infernale-K 7 ..... 99 F

Partez à la recherche des diamants perdus. Attention ! La tarentule vous guette, des pièges vont s'ouvrir devant vous...
☐ diamants de la peur-K 7 ... 99 F
☐ OTHELLO-K 7 ..... 120 F

Aux confins d'une galaxie, entre les constellations Castor et Pollux, le vaisseau spatial Univers est perdu. Vous avez pour mission de le ramener à sa base.
☐ la guerre des galaxies-K 7 .. 99 F

Déplacez CUB * BERT d'un cube à un autre en changeant les cubes aux couleurs indiquées.
☐ CUB * BERT-K 7 ..... 120 F

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF.

ORDIVIDUEL **20, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 328.22.06**
du mardi au vendredi : 10 h 30 à 13 h - 15 h à 19 h – le samedi : 10 h 30 à 19 h

BON DE COMMANDE : Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. K 7 : cassette D 7 : disquette
faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

NOM _____ PRENOM _____ ORDINATEUR _____ ADRESSE _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____
Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau ORDI94

GUILLEMOT
International Software

LES SUPER NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT ARRIVÉES !

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO5
ORIC-ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

Appelez-nous vite !..

COMMODORE
10 MEGAWATS 119 F
A VIEW TO A KILL 119 F
ADVENTURE CONSTRUCTION 100 F
ADVENTURE QUEST 95 F
AIR WOLF 125 F
AIRCO 95 F
ANTICIPATION 89 F
ARCHON 135 F
ASTRO CHASE 95 F
AZIMUTH (F) 105 F
AZTEC 95 F
BATTLE FOR MIDWAY (F) 119 F
BATTLE FOR NORMANDY (D) 149 F
BATTLE FOR NORMANDY 149 F
BEACH HEAD II 129 F
BEACH HEAD II (D) 175 F
BEACH HEAD (D) 145 F
BEACH HEAD (F) 95 F
BEAMRIDER (F) 95 F
BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD 125 F
BLUE MAX (F) 95 F
BOUNTY 95 F
BRIAN BLOODAXE 95 F
BRIAN JACK SUPERSTAR 119 F
BRUCE LEE (D) 149 F
BUCK ROGERS 95 F
BUCK ROGERS (D) 145 F
CADCAM WARRIOR 95 F
CASTLE OF TERROR 105 F
CAULDRON 95 F
CAVERNS OF KAFKA 95 F
CHOP LIFTER 125 F
CIPHOID II 125 F
COLOSSUS CHESS 119 F
COMBAT LEADER 145 F
COMBAT LEADER (D) 145 F
COMBAT LYNX (F) 95 F
CONGO BONGO (D) 145 F
CONGO BONGO (F) 95 F
CYLU 95 F
D. TH. DECATHLON 95 F
DAMBUSTERS (D) 139 F
DAMBUSTERS (F) 95 F
DARK TOWER 119 F
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC 125 F
DECATHLON (F) 95 F
DEMON OF TOPAZE 95 F
DESIGNER'S PENCIL (F) 195 F
DRELBS (D) 145 F
DROPZONE 95 F
DROPZONE (D) 175 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE 95 F
ELIDON (F) 99 F
ELITE 139 F
ELITE (D) 215 F
EMPIRE OF KARN 95 F
ENTOMBED 105 F
EVERYONE'S A WALLY 105 F
F15 - STRIKE EAGLE (D) 149 F
F 15 STRIKE EAGLE 149 F
FIGHT & SIDE SOCCER 99 F
FIGHTER PILOT 105 F
FIGHTER PILOT (D) 129 F
FIONA RIDES OUT 129 F
FIVE A SIDE FOOTBALL 99 F
FIVE FIVE 95 F
FLAK 95 F
FOOTBALL MANAGER 95 F
FORBIDDEN FOREST 95 F
FORT APOCALYPSE (D) 145 F
FORT APOCALYPSE (F) 99 F
FOURTH PROTOCOL 149 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD 99 F
GATES OF DAWN 105 F
GHETTO BLASTER 95 F
GHOST CHASER 129 F
GHOSTBUSTERS (F) 125 F
GLIDER PILOT 125 F
GRAND LANCERY 99 F
GREMLINS 125 F
GROG'S REVENGE (F) 95 F
HAMPSTEAD 95 F
HARD HAT MAC 125 F
HAVOC 99 F
HEADACHE 95 F
HERBERT'S DUMMY RUN 119 F
HERO (F) 95 F
HUNCHBACK II 95 F
IMPOSSIBLE MISSION 125 F
INDIANA JONES (F) 95 F
INTERNATIONAL SOCCER 175 F
JET SET WILLY 75 F
JET SET WILLY II 95 F
JUICE 71 F
KENSINGTON 125 F
KINGSTONE WILF 95 F
KONG STRIKES BACK 95 F
LEON RUNNER 125 F
LORDS OF MIDNIGHT 75 F
MACHINE LIGHTNING 229 F
MANIC MINER 95 F
MASTER OF THE LAMPS (F) 105 F
MONOPOLY 125 F
MONSTER TRIVIA 95 F
MOTOR CROSS 95 F
MR. DO 95 F
MR. ROBOT 95 F
MUSIC STUDIO (F) 105 F
NIT CHESS II 95 F
NATO COMMANDER 145 F
NATO COMMANDER (D) 145 F
NICK FALDO 175 F
NIGHTS OF VERDO 119 F
NEW GAMES 115 F
ON COURT TENNIS (F) 105 F
ONE ON ONE 125 F
PAC-MAN 95 F
PASTFINDER (F) 139 F
PEACE HUNTER 139 F
PENETRATOR 95 F
PINBALL CONSTRUCTION 149 F
PITFALL II (F) 95 F
PITSTOP II 95 F
POLE POSITION (D) 145 F
POLE POSITION (F) 95 F
PSI WARRIOR 95 F
PSYTRON 95 F
PYJAMARAMA 75 F
QUASIMODO 95 F
RAID ON BUNDLING BAY 129 F
RAID OVER MOSCOU (D) 175 F
RAID OVER MOSCOU (F) 95 F
RED MOON 99 F
RIVER RAID (F) 95 F
ROBIN OF SHERWOOD 125 F
ROCKY HORROR SHOW 139 F
ROLAND'S RAT RACE 95 F
RUPPERT 129 F
SELECT 1 175 F
SENTINEL 119 F
SORTHEL (D) 135 F
SNAKES 125 F
SHADOW FIRE 125 F
SHADOW FIRE (D) 125 F
SHERLOCK 125 F
SHOOT THE RAPIDS 89 F
SKY FOX (D) 129 F
SKYHOX 129 F
SLAPSHOT (Hockey / G) 125 F
SNOWIE 95 F
SOLO FLIGHT (D) 149 F
SOLO FLIGHT 145 F
SPACE SHUTTLE (F) 95 F
SPECIAL EDITION 135 F
SPEED KING (D) 129 F
SPEED KING 119 F
SPIDERMAN 149 F
SPITFIRE 40 125 F
SPITFIRE ACE 95 F
SPITFIRE ACE (D) 175 F
SPY HUNTER 95 F
SPY VS SPY 95 F
STAFF OF KARNATH 95 F
STELLAR 7 95 F
STELLAR 7 (D) 129 F
STRANGE LOOP 125 F
STRIP POKER 95 F
STUNT KING 79 F
SUICIDE STRIKE 95 F
SUMMER GAMES 149 F
SUMMER GAMES II 119 F
SUPER HUEY 95 F
SUPER HUEY (D) 139 F
TALLADEGA 95 F
TAPPER 95 F
TAPPER (D) 125 F
THE BOLDA 115 F
THE HOBBIT 149 F
THE ROBBIT (D) 190 F
THEATRE EUROPE 115 F
THING ON A SPRING 125 F
TIR NA NOG 175 F
TORNADO LOW LEVEL 95 F
TOUR DE FRANCE 109 F
ULTIMA III (D) 245 F
UP'N DOWN 95 F
Way of the exploding fist (D) 139 F
Way of the exploding fist 105 F
WHITE LIGHTNING 189 F
WHITE LIGHTNING (D) 243 F
WORLD SERIES BASEBALL 95 F
ZAXXON (D) 145 F
ZAXXON (F) 95 F
ZIM ZALA BIM 95 F

Nouveautés
STEVE DAVIS SNOOKER 115 F
SUMMER GAMES II (D) 179 F
KENNEDY APPROACH 125 F
MERCENARY 125 F
CHUCKIE EGG II 95 F
THE RATS 109 F
FINDERN KEEPERS 95 F
HYPER SPORTS 79 F
MASTER OF THE LAMPS (D) 179 F
STARION 129 F
STEVE DAVIS SNOOKER 115 F
SUMMER GAMES II (D) 175 F
WIZARD LAIR 109 F

SPECTRUM
10 MEGAWATS 119 F
20 MEVER (F) 102 F
A VIEW TO A KILL 119 F
AIR WOLF 75 F
ALIEN 8 99 F
ARCHON (F) 127 F
ARCTOR 125 F
ATIC ATAC 75 F
AVRAN (F) 45 F
AZIMATH 2000 79 F
BACK PACKERS 99 F
BASIC STENDO (F) 102 F
BATTLE FOR MIDWAY (F) 99 F
BEACH HEAD (F) 95 F
BEAMRIDER (F) 99 F
BLUE MAX (F) 95 F
BRIAN BLOODAXE 129 F
BRIDASTREET 100 F
BRUCE LEE (F) 95 F
BUCK ROGERS 95 F
COBALT (F) 95 F
COMMANDO MAT II 119 F
COMBAT LYNX (F) 95 F
CONFUCION 95 F
D. TH DECATHLON 95 F
DAMBUSTERS 119 F
DEATH STAR INTERCEPTOR 82 F
DESIGNER'S PENCIL (F) 95 F
DON JUAN et DRAGUEURS (F) 111 F
DOOM DARKS REVENGE 94 F
DRAGONTORC 95 F
DYNAMITE DAN 95 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE 95 F
ENDURO (F) 89 F
FALCON PATROL II 82 F
FALL GUY 99 F
FANTASTIC VOYAGE 82 F
FIGHTER PILOT 89 F
FLAK 91 F
FOOTBALL MANAGER 95 F
FORMULA ONE 99 F
Frankie goes to Hollywood 129 F
FRANK BRUNO'S BOXING 99 F
FRANKENSTEIN 94 F
GHOSTBUSTERS (F) 89 F
GIFTS FROM THE GODS 95 F
GLASS 109 F
GO TO HELL 89 F
GREMLINS 115 F
HAMPSTEAD 100 F
HATRIC 95 F
HELLFIRE 81 F
HERBERT'S DUMMY RUN 119 F
HERO (F) 89 F
HOBBITS OF KARN 95 F
HISTOIRE (F) 48 F
HULK 109 F
HUNCHBACK 78 F
HUNTCHBACK II 79 F
HYPER SPORTS 89 F
JET PAC 72 F
JET SET WILLY 75 F
JOCKNNAUT 99 F
KNIGHT LORE 95 F
KONSTON WILF 75 F
KONG STRIKES BACK 95 F
LAZY JONES 95 F
LODE RUNNER 95 F
LOMBERS (F) 95 F
LORDS OF MIDNIGHT 95 F
LORDS OF TIME 95 F
LUNAR JETMAN 72 F
MACADAM BUMPER (F) 144 F
MAGIC MINER 77 F
MASTER CHESS 95 F
MATCHDAY 89 F
MATCHPOINT (Tennis) 95 F
MATH (F) 48 F
METABOLIS 99 F
MICROSAPIENS (F) 125 F
MILLIONNAIRE (F) 125 F
MONTY IS INNOCENT 75 F
MONTY MOLE 95 F
MOON CRESTA 95 F
MUGSY 81 F
NICK FALDO 109 F
NIGHT GUNNER 74 F
NIGHT SHADE 129 F
OBJECTIF ELYSEE (F) 111 F
ONE ON ONE 119 F
OTHELLO (F) 67 F
PAINTING JOE (F) 67 F
PARADOX (F) 64 F
PENETRATOR 95 F
PIPELINE SOS 103 F
PITFALL II (F) 89 F
POLE POSITION 95 F
PROFANATION 99 F
PROJECT FUTURE 75 F
PSYTRON 95 F
PYJAMARAMA 75 F
RAID OVER MOSCOU (F) 95 F
RED BARONS 99 F
RIVER RAID (F) 89 F
ROBIN OF SHERWOOD 119 F
ROCKY HORROR SHOW 94 F
SABRE WULF 95 F
SELECT 1 115 F
SHADOW FIRE 105 F
SHERLOCK HOLMES 145 F
SIR LANCELOT 75 F
SKOOL DAZE 95 F
SOFTWARE STAR 95 F
SOUTHERN BELLE 95 F
SPACE SHUTTLE (F) 89 F
SPIDERMAN 109 F
SPORTS HERO 81 F
SPY HUNTER 95 F
SPY VS SPY 95 F
STAR STRIKE 75 F
STARION 125 F
STEVE DAVIS SNOOKER 95 F
SUPER PIPELINE II 95 F
TALES OF ARABIAN NIGHTS 79 F
TALOS 105 F
TAPPER 95 F
TECHNICIAN TED 95 F
TERRAHAWKS 84 F
THAT'S THE SPIRIT 109 F
THE BURGE 115 F
THE DUKES OF HAZZARD 82 F
THE HOBBIT 133 F
THE LEGEND OF AVALON 95 F
THE SORCERER OF CLAYM. CASTLE 100 F
TIR NA NOG 95 F
TRASHMAN 75 F
TRAVEL WITH TRASHMAN 75 F
TWIN KINGDOM VALLEY 89 F
UNDERWURLDE 95 F
VALHALLA 95 F
VOX (F) 142 F
WAT OF THE EXPLODING FIST 118 F
WHITE LIGHTNING 189 F
WIZARD LAIR 95 F
WORLD SERIES BASEBALL 84 F
WORLD SERIES BASEBALL 84 F
ZAXXON (F) 95 F
ZETRAKE (F) 95 F

Nouveautés
MORDON'S QUEST 77 F
WARLORD 95 F
FIVE FIVE 99 F

AMSTRAD
A VIEW TO A KILL 129 F
AIRWOLF 95 F
AIR TRAFFIC CONTROL 105 F
CODE NAME MAT II 109 F
ALIEN (D) 136 F
ALIEN 8 99 F
AMELIE MINUIT 129 F
AMERICAN FOOT 95 F
AMS ASM (D) 225 F
AMS ASM (F) 299 F
Azimuth head alignment tape 99 F
BATTLE FOR MIDWAY (F) 119 F
BEACH HEAD (F) 95 F
BRAXX BLUFF (D) 139 F
BRIAN JACK SUPERSTAR 99 F
BRIAN'S BLOODAXE 119 F
BUSINESS 149 F
CENTER COURT TENNIS 115 F
CENTRE COURT TENNIS (D) 139 F
CHALLENGE 119 F
CHOPPER SQUAD 95 F
CHUCKIE EGG 95 F
COBRA 139 F
CODE NAME MAT II 109 F
COMMANDO MAT (D) 136 F
COMBAT LYNX (F) 125 F
CONFUCION 95 F
D.A.D. 109 F
D. TH DECATHLON 95 F
DARK STAR 95 F
DATA BASE 135 F
DEATH PIT 105 F
DEFENDER OR DIE 95 F
DUNGARACK 109 F
ELECTRO FREDDY (D) 136 F
EVERYONE'S A WALLY 109 F
FANTASIA DIAMOND 99 F
FANTASTIC VOYAGE (D) 136 F
FIGHTER PILOT 105 F
FIGHTER PILOT (D) 136 F
FLIGHT PATH 737 95 F
FOOTBALL MANAGER 95 F
FORCE 4 109 F
FOREST AT WORLD'S END 95 F
FRANK BRUNO'S BOXING 109 F
FRUITY FRANCK 83 F
GALAXIA 75 F
GEMS OF STRADUS 90 F
GHOSTBUSTERS (F) 125 F
GILLIGAN'S GOLD 89 F
GRAPHOLOGIE 129 F
GREMLINS 125 F
HANDICAP GOLF 99 F
HARD HAT MACK 139 F
HARRIER ATTACK (D) 136 F
HEROES OF KARN 95 F
HOSTO QUIZZ 129 F
HOLD FAST 79 F
HOME BUDGET 165 F
HUNCHBACK (D) 136 F
HUNTCHBACK 75 F
HUNTCHBACK II 95 F
HUNTER KILLER (D) 136 F
HYPERSPACE 4 109 F
JACK AND THE BEANSTALK 99 F
JET SET WILLY 89 F
JEWELS OF BABYLONE 73 F
JOYAUX DE BABYLONE (F) 95 F
JUMP JET 105 F
JUMP JET (D) 149 F
KEY FACTOR 105 F
KNIGHT LORE 95 F
KONG STRIKES BACK 95 F
LOGO 165 F
MACADAM BUMPER 144 F
MAGIC MINER 95 F
MASTER CHESS 105 F
MASTER OF THE LAMPS 105 F
MASTERFILE (D) 239 F
Message from Andromeda 75 F
MEURTRE A GR. VITESSE 149 F
MICROSAPIENS 109 F
MILLIONNAIRE 125 F
MINI OFFICE 165 F
MISSION DELTA 139 F
MISSION DETECTOR 109 F
MORDON'S QUEST 77 F
MR. FREEZE 99 F
NIGHT GUNSTERS 109 F
PINBALL 119 F
PROJECT FUTURE 119 F
PYJAMARAMA 95 F
PYJAMARAMA (D) 136 F
RED ARROWS 99 F
RED MOON 99 F
ROCKY HORROR SHOW 99 F
SEMBRAM 179 F
SEMBRAM (D) 229 F
SIR LANCELOT 95 F
SMUGGLERS COVE 89 F
SOFTWARE STAR 89 F
SORCERY 95 F
SPACE HARRIER (D) 136 F
SPANDER MAN (D) 136 F
STAR AVENGER 83 F
STAR COMMANDO 99 F
STAR STRIKE 105 F
STARION 99 F
STEVE DAVIS SNOOKER 95 F
STRESS 129 F
STRIP POKER 105 F
SUBSONIC 99 F
SUBTERRANEAN (D) 136 F
SUPER PIPELINE II 95 F
SUPER PIPELINE II (D) 136 F
SUPERCOPY 109 F
SURVIVOR 95 F
TANK BUSTER 95 F
TASCOPY 179 F
TASCOPY (D) 229 F
TASPRINT 179 F
TASPRINT (D) 229 F
TASWORD (D) 249 F
TASWORD (K7) 189 F
TECHNICIAN TED 95 F
TEST MATCH 95 F
THE COMMANDO 99 F
THE HOBBIT 133 F
THE QUILL 169 F
TROPOS 95 F
USE IT 159 F
VELLE INFERNALE 109 F
WAT OF EXPLODING FIST 119 F
WILD BUNCH 95 F
WORLD CUP FOOTBALL 95 F
ZOK ASSEMBLER 195 F

Nouveautés
RED ARROWS (D) 165 F
ARNHEM 149 F
WIZARD LAIR 135 F
WARLORD 95 F
RAID OVER MOSCOU 95 F
POLE POSITION 95 F
FRANCIUK GOES TO HOLLYWOOD 95 F
BRUE LEE 95 F
ANALYSE DE BILANS 99 F
ETUDES DE FONCTIONS 99 F
AIR WOLF (D) 139 F
STEVE DAVISP SNOOKER (D) 135 F
BEACH HEAD (D) 169 F

ZX 81
3D FORMULE 1 (F) 65 F
BUDGET FAMILIAL (F) 62 F
CASSE BRIQUES (F) 65 F
CHRONOMANIA (F) 73 F
COBALT (F) 62 F
GRAPHES 81 (F) 129 F
PARIQUE (F) 65 F
RUGEL (F) 62 F
SCORPIUS (F) 65 F
ZXTRI (F) 65 F

ORIC ATMOS
1815 139 F
BASIC TURBO 119 F
BUSINESSMAN 129 F
CHALLENGER 119 F
CITE MAUDITE (F) 129 F
DON JUAN et DRAGUEURS (F) 129 F
DUPONDAL 79 F
HADES (F) 225 F
HUNCHBACK 79 F
HYPERSPACE 4 109 F
ISLAND OF DEATH 99 F
MACADAM BUMPER (F) 144 F
MASTERPOINT (F) 225 F
MEURTRE A GR. VITESSE 149 F
MILLIONNAIRE (F) 95 F
MISSION DELTA (F) 95 F
MR. WIMPY 79 F
OBJECTIF ELYSEE (F) 119 F
PINBALL 119 F
PLANETE BLEUE 109 F
POLYSICKER 149 F
ROY TERRIER (F) 89 F
SAGA 119 F
STRESS 109 F
TERMINUS (F) 95 F
TRIATHLON (F) 135 F

THOMSON MO 5
1815 129 F
ICRIC 3.7 109 F
GRAPHOLOGIE 119 F
MEURTRE A GR. VITESSE 149 F
MILLIONNAIRE 125 F
MISSION DELTA (F) 102 F
ORDI-FIERCE 119 F
STRESS 109 F
TABLO 9 (F) 229 F
VOX (F) 102 F

MSX
ISI FLIGHT SIMULATOR 135 F
ADVENTURE QUEST 125 F
BEAMRIDER (F) 125 F
BOUNTY LAND 82 F
BLAGGER 99 F
BOMBELLO 99 F
COCOA-BOB (F) 105 F
BRIDGE 119 F
BUCK ROGERS 125 F
BUZZ OFF 99 F
CHAMP 95 F
CHUCKIN EGG 95 F
CLASSIC ADVENTURE 83 F
CRAZY GOLF 89 F
CRUISAGE 95 F
DECATHLON (F) 125 F
DOG FIGHTER 82 F
DUNGEON ADVENTURE 119 F
ERIC AND THE FLOATERS 95 F
FLIGHT PATH 737 105 F
GHOSTBUSTERS (F) 125 F
HERO (F) 125 F
HIT SIGN 109 F
HUNCHBACK 99 F
JET SET WILLY 95 F
LAZY JONES 95 F
MARIC MINER 99 F
MASTER OF THE LAMPS 125 F
ON WUNNIT 109 F
PITFALL II (F) 125 F
RIVER RAID (F) 125 F
SNOWBALL 119 F
SORCERY 119 F
SPOOK AND LADDERS 95 F
THE HOBBIT 165 F
THE SNOWMAN (F) 109 F
THE WRECK 154 F

Nouveautés
BRIAN JACK SUPERSTAR 115 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE 115 F

ATARI
AIR WOLF 99 F
BEACH HEAD (D) 149 F
BLUE MAX (F) 105 F
BOUNTY DOR STRIKES BACK 119 F
BRUCE LEE (F) 125 F
CAVERNS OF KAFKA 95 F
CORMAN (D) 169 F
DECATHLON (F) 139 F
DIG DUG 103 F
GREMLINS 125 F
DROPZONE 121 F
ENCOUNTER 105 F
F-15 STRIKE EAGLE 149 F
FORBIDDEN FOREST 95 F
FORT APOCALYPSE 105 F
HULK 125 F
MET DOWN 120 F
MIG ALLEY ACE 119 F
MINER 2049 145 F
MR. DO 103 F
NATO COMMANDER 105 F
PAC MAN 103 F
POLE POSITION (F) 103 F
SMASH HITS VOL. 1 103 F
Vol 2. 103 F Vol. 3 103 F
SOLO FLIGHT 125 F
SPACE SHUTTLE (F) (Cart) 185 F
SPACE SHUTTLE (F) (K7) 125 F
SPIDER INVASION 125 F
SPIDERMAN 127 F
SPITFIRE ACE 105 F
THE E FACTOR 129 F
ZAXXON (F) 145 F
ZONE RANGER (F) (Cart) 165 F

Nouveautés
STRIP POKER 127 F
STRIP POKER (D) 159 F
GHOST CHASER 119 F
CHOP SUEY 115 F

APPLE II
DESIGNER'S PENCIL (F) (D) 225 F
GHOSTBUSTERS (F) (D) 225 F
HERO (F) (D) 225 F
PITFALL II (F) (D) 225 F
SPACE SHUTTLE (F) (D) 225 F
The tracer sanction (F) (D) 225 F

(F) = Notice en français

BON de COMMANDE
à adresser à :
GUILLEMOT
International Software
B P 2
56200 LA GACILLY

• UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS • (1) ou 5 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.
NOM
Adresse
Code postal Ville
Téléphone • Carte de fidélité N°
Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II
Frais Port et Emballage
TOTAL
Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours.
(Ajouter 15 F de frais)
(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !
NOUVEAU
COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
Pour l'étranger : 35 Francs de port.

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
Tél. (1) 281 20 02

75009. PARIS
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 .....

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 titulaire 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.

SALUT LA PROMO !

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! **SALUT LA PROMO** est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix.
Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Vous êtes un beauf ? Achetez le dernier Binet, vous comprendrez facilement. Vous n'êtes pas un beauf ? Achetez le dernier Binet, ça vous confortera dans vos certitudes. Vous n'êtes rien ? Achetez le dernier Binet, et apprenez comment on devient quelque chose.
Surtout que vous seriez bien con de ne pas pas profiter de cette offre ex-cep-tion-ne-l-l-e : pour l'achat du tome 7 des aventures des Bidochon, on vous refile gra-to-s 5 cartes pos-ta-les en cou-leur et di-ffé-ren-tes de G-O-T-L-I-B, que même que normalement vous paieriez ça 20 balles mais que avec nous vous ne dé-bour-se-rez pas un fi-fre-lin.

TRAGIQUES DESTINS	49,00	REGLEMENT DE CONTES	34,00
ZEPPELIN	45,00	LOVE TO TEN	95,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00	L'OMBRE QUI TUE	33,00
HISTOIRES A LA CON	46,00	NATHALIE	40,00
DOCTEUR VENTOUSE, BOBOLOGUE	45,00	JE VEUX RETOURNER A PECS	33,50
GLAMOUR BOOK LIBERATORE	215,00	GUERRES FROIDES	49,00
CE QUI EST EN HAUT	35,00	SANG D'ARMENIE	56,00
CHEZ LUCIEN	30,00	GWEN D'ARMOR	38,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00	LE MYSTERE GUIGNOL	33,30
A STORY OF WAR	25,00	L'INDIEN FRANCAIS	38,00
CARAGAL	33,50	DEDICATED TO CORTO MALTESE	69,00
HANS	33,50	BILLIE AND BETTY	45,00
DESTIN FARCEUR	64,00	EN PISTE LES GORILLES	33,00

☐ Je fais ce qu'on me dit de faire, où on me dit de faire. La preuve, je coche cet emplacement, là ... qui veut dire que je vais payer 45 francs multipliés par ... albums des "Assujettis Sociaux" de Binet et 6 balles de frais de port par album. J'ai eu raison de faire confiance comme un con parce que du coup, on m'envoie 5 cartes postales de Gotlib.

☐ Ah ben non, je fais la tête de cochon, gardez-vous votre album. Par contre, il y en a un, là, en face qui me branche bien. Je le paie, je joins 6 francs de frais de port parce qu'on m'a bien appris et pendant que j'y suis je peux en commander plusieurs.

☐ Faut pas me prendre pour plus con que je ne suis. Je sais très bien que vous planquez dans vos tiroirs un catalogue d'enfer avec plein de trucs supers qui sont pas marqués ici. Alors envoyez-le moi, et vite. Faut pas blaguer avec ces trucs-là. Pour la peine, je ne mets même pas un franc dans le nourrain.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal + ville : .....
.....
Envoyer ce bon à : **IMPRESSIONS** 3 Impasse du Colombier. 95230. SOISY.

PETITES ANNONCES GRATUITES

NDLJC : Alors, vous allez bien ? Depuis le temps hein ! Moi ca va mieux. Je me suis remise des vacances, mon bronzage s'en va et je pèle c'est horrrrrible ! Si vous m'aviez vu en mono kini, c'était super et j'vous dis qu'ça ! Bon, ben j'me rhabille et je retourne à mon clavier. A la semaine prochaine !

AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464 N/B, interface couleur MP1, tomes 1 et 2 d'initiation au Basic Amstrad (avec 4 K7), le tout impec, sous garantie (avril 85), 2800F. Tel : (43) 93 00 59 après 19H.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur vert, 8 mois de garantie, 80 jeux, 3500F. Gilles NOGUEROL, 20 rue Manin, 75019 Paris. Tel : 206 04 97.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, prix intéressants. LAMBERT, 1 square Henri Sellier, 94600 Choisy le roi. Tel : 884 17 70.

VENDS nombreux logiciels et livres pour Amstrad CPC 464, liste sur demande (joindre enveloppe timbrée pour réponse). Daniel BANSARD, 64 avenue Jean Cocteau, 45330 Malesherbes.

VENDS, cause vente CPC 464 Amstrad, programmes divers (assembleur, jeux, etc.). Monsieur MEYER, 26 rue Chabot Charny, 21000 Dijon.

ECHANGE ou vends 62 logiciels et 11 livres concernant le CPC 464. Robert CROC(*NDLJC: Pas les dents !!!*), 4 impasse Riquet, 31700 Blagnac. Tel : (61) 71 62 90 le soir, (61) 48 81 17 le jour.

CHERCHE contacts, Amstrad CPC 464, pour échanges divers. Hervé POULAIN, La Houaye, Dinoze, 88000 Epinal.

CHERCHE pour Amstrad, lecteur de disquettes à un prix intéressant, échange ou vends (tout petit prix) plus de 100 logiciels sur K7. Tel : (66) 29 54 10. E. DAURIS, 21 rue de l'aqueduc, 30000 Nimes.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur,7 jeux (ghostbusters, roland, etc.), 9 K7 vierges, joystick, livres, acheté le 4.3.85, cédé 3950F. Hubert PRESCHEZ au 951 44 98.

VENDS nombreux jeux sur K7 Amstrad CPC 464, liste sur demande, possibilité d'échange. André FAURE, 10 rue de la tuilerie, 81100 Castres.

CHERCHE (je suis un cannibale solitaire) contacts et programmes à dévorer. Frédéric Fabbri, 149 rue Robert Schuman, 59100 Roubaix. Tel : (20) 80 30 69.*NDLJC: bon appétit !*

VENDS Amstrad monochrome en parfait état, complet, emballage d'origine, garantie 3 mois, 2400F. S.ELOY. Tel : (1) 553 66 32 après 19H.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad CPC 464 pour échange de logiciels de jeux, utilitaires, etc. Christophe ASSELIN, 574 rue du pressoir tonneau, 45160 Olivet.*NDLJC: C'est quand tu nous invite à boire à ton tonneau ?*

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (04.85), livres et K7 de jeux, utilitaires (traitement de texte, tableur, fichier, gestion familiale, etc.), 3500F. Tel : 300 64 45 le soir.

CANON

VENDS MSX Canon V20 64K, cordons, magnétophone, manette de jeu, module tennis, 35 jeux dont Sorcery, revues, 2500 F. M. LAGRANGE, 20 avenue Foch, 33500 Libourne. Tél. : (57) 51 62 69 ou (57) 51 62 69.

CHERCHE moniteur d'occasion pour Canon V20 à prix raisonnable. Thierry CAPELLE, 18 sentier de la caverne, 59250 Halluin. Tél. : (20) 37 36 31 aux heures de repas.

CHERCHE nombreux programmes Canon X07 et Spectrum pour échange. Achète à prix raisonnable, imprimante X710, cartes XP140, XM100 ou 101. Charles LATTES, 32 avenue de l'observatoire, 75014 Paris. Tél. : 335 46 80.

VENDS Canon X07 neuf, 900 F., extension TV garantie, 900 F., extension 8K, 400 F., PHS 60 garantie, 300 F., magnétophone garanti, 300 F., carte 4K, 200 F., logiciels. J.F. ALTIBELLI, 20268 Antisanti.

VENDS 70 programmes divers pour Canon X07. M. REVEILLAS, 10 rue Louis Blanc, 24000 Périgueux.

VENDS cause double emploi, Canon X07 16K, mini K7 Sanyo, imprimante graphique 4 couleurs, 3 cartes avec les programmes tables, fichiers, graphiques, extension RAM 4K, divers accessoires, livres, cordon secteur , stylos, rouleaux imprimante, housses, (valeur 7000 F.), vendu 4500 F. à débattre. Tél. : (85) 81 35 22 ou (1) 735 21 01.

VENDS interface vidéo X720 pour Canon X07 en très bon état, 1200 F. à débattre. Patrice GUILLERAN, 33 rue du Doc d'Aumale, 29200 Brest cedex. Tél. : (98) 68 70 60.

VENDS Canon X07 16K, cordon magnétophone, magnétophone, adaptateur secteur, 5 livres, programmes, 3000 F. Tél. : 016 21 03 en région parisienne.

VENDS Canon X07 du 31.05.85 avec secteur, cordon magnétophone, 23 programmes de l'HHHHebdo, 1900 F. Christophe IMBERT, 3 rue Ouessant, 67230 Obenheim. Tél. : (88) 98 33 71.

HECTOR

VENDS Hector 2 HR, 48K, magnétophone intégré, 2 joysticks, 15 K7 diverses (utilitaires, aventures, espace, arcade...), guide d'utilisation, 5 manuels de programmation, 3000 F. à débattre, (valeur 6000 F.) Tél. : 283 43 85.

VENDS Hector, 16K, 9 K7, manuels, joysticks, nombreuses documentations, (valeur 3900 F.), vendu 2300 F. Tél. : (21) 05 52 22 après 18H.

VENDS Hector HR 48K complet, péritel, 14 logiciels, Basic 3, Forth, livres, bon état, vendu 1990 F. Jean Marie CIPRIANO, HLM bâtiment B2, rue les Raymonds, 26220 Dieulefit. Tél. : (75) 46 82 24 après 19H.

VENDS Hector 2 HR+ , 48K, livres, 40 logiciels, (valeur 9000 F.), vendu 3000 F., CBS Coléco, adaptateur multi K7, 4 K7, valeur 2500 F., vendu 1500 F. Tél. : 985 22 39 après 18H.

ORIC

VENDS Oric Atmos 48K (6 mois), 33 K7 de jeux, magnétophone, interrupteur, joysticks, interface joysticks, livres, cordons, (valeur 8000 F.), à débattre. Tél. : (91) 94 04 03 ou (91) 47 94 72. *NDG : Ca en a de la valeur un Atmos !*

ECHANGE Oric Atmos avec logiciels (Aigle d'or, Diamant de l'île maudite, Cobra Pinball) contre moniteur monochrome ou couleur, ou le vends 850 F. Pierre Jean au (32) 32 23 05.

VENDS Oric Atmos 48K Secam, magnétophone, câble péritel, câble magnétophone, alimentation, joystick, interface joystick, 13 logiciels, livres, nombreux programmes, 1800 F. Tél. : (1) 846 69 55.

VENDS Oric Atmos 48K sous garantie, péritel, cordon N/B, interface joysticks, magnétophone, 15 K7, livres, 2200F. Pascal CALABRESE, 27 lot. La plane, St Jacques, 84300 Cavaillon. Tél. : (90) 78 19 30.

VENDS jeux pour Oric 1 et Atmos (Dr Génius, Xenon, Zorgon, Wimpy, Le retour du Dr Génius, Aigle d'or, etc.) à moins de 15 F. Ali BOUTLAL, 14 rue de champagne, 14000 Caen.

VENDS Oric 1, 48K, péritel, 800 F., nombreux livres et magazines, 400 F., 8 K7 et nombreux programmes, 400 F., ou 1200 F. le tout, magnétophone Radiola RA 310 en très bon état, 300 F. Tél. : (75) 31 03 87.

VENDS Oric Atmos 48K, moniteur monochrome, magnétophone, 3 K7, cordons, (valeur 4740 F), vendu 3600 F. Sandro au (13) 98 50 41.

VENDS Oric 1 (18.10.84), péritel avec alimentation, cordon magnétophone, nombreux programmes, manuel Oric, livre Jeux sur Oric, imprimante MCP40 (15.10.84), stylos, cordon, manuel, papier. Tél. : (56) 85 26 37.

VENDS Oric Atmos, magnétophone, 9 K7 de jeux dont un utilitaire (Basic étendu), 100 programmes de jeux, de nombreuses revues d'informatique. Renaud MARCHAL, 4 rue de Statgheim, Strasbourg. Tél. : (88) 30 60 58.

TEXAS

VENDS TI 99/4A + Cordon + Péritel + magnéto + 5 K7 (basic étendu, échecs, gestion, fichier, musique) + programmes jeux + livres. Etat neuf. Le tout 1700 F. à débattre. Monsieur ROYER Tel: 376 07 04 à partir de 14 h.

VENDS TI 99/4A + alim. + câble magnéto + manettes + deux modules + magnéto + basic étendu et Parsec + tous les manuels d'utilisation + interface NB télé. Très bon état. Le tout 3000 F. Tel: (3) 034 53 78 demander Patrick.

VENDS TI 99/4A + péritel + câble magnéto + manettes de jeu + livres + 2 jeux: 1500 F. Basic étendu en anglais: 500 F. + mini mémoire + docs + livre éditeur assembleur : 900 F. + Synthétiseur de parole: 800 F. Tel: 626 79 69.

ACHETE pour TI 99/4A microsurgeon: 100 à 150 F. Lionel BOCCARA Tel: 992 11 42.

ECHANGE K7 Lunar Lander pour TI 99/4A contre autre K7 Hebdo. Ou Epsilon. Donne autres programmes selon la valeur de la K7.Faire offre à David SOULAS 20 allée du Grand Pré 42390 VILLARS Tel: 79 13 76.

VENDS TI99/4A + Basic étendu + modules: Gestion de fichiers, Othello, Hunt of wumpus, Thombstone city, Q Bert, Microsurgeon, Music maker, jeux Hebdo n° 1, 3 et 4. Nombreux programmes sur K7, interface + manette + 3 livres + câble magnéto: 2500 F. + module Statistic: 300 F. J. Yves PUJOL 22 rue L. de Maleville 82000 MONTAUBAN Tel: (63) 20 01 48.

VENDS TI 99/4A + cordon reliant console au magnéto + 3 K7 de jeu : Parsec, Invaders, The attack + Basic étendu + 3 brochures d'informatique + manettes de jeu . Tel: (80) 33 03 80. après 18 h.

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'oeuvre 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 .....

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector/

61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES
Tél. (6) 088.35.58 (à 300 mètres de la gare de VILLABÉ)

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret.

POUR VOS CADEAUX
STOCK LIMITE - LIVRAISON SOUS 48 H.

PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

micro-ordinateurs hector/
l'ordinateur personnel français

• HECTOR LOISIRS PLUS – 48 K
+ moniteur N/B interfacé
PRIX PUBLIC 3190 F

• HECTOR LOISIRS PLUS – 48 K
+ moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 4490 F

• HECTOR HRX 64 K FORTH et BASIC
+ moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 5490 F

Imprimantes Moniteurs Périphériques

GRANDE VENTE
organisée par la Société MICRONIQUE
dans son usine à CORBEIL

Egalement à Paris
dans la MAISON D'HECTOR
14, rue de la Folie Régnault
75011 PARIS. Tél. : (1) 356.31.90
Métro : Voltaire, Philippe-Auguste, Charonne

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des
PRIX CONSTRUCTEUR
Garantie constructeur
Une occasion à ne pas manquer !

BON DE COMMANDE
LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS
à renvoyer à hector/
Service commandes
B.P. 91 - 91100 CORBEIL-ESSONNES

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Localité
Téléphone domicile indicatif
Téléphone bureau indicatif
Type d'appareil (Cocher la case) BR HR HR+ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

Je choisis de payer :
☐ Par chèque ci-joint à la commande, à l'ordre de MICRONIQUE
☐ Au transporteur, contre remboursement, frais en sus
Pour facilités de paiement, nous consulter
DATE SIGNATURE

TOTAL (A)
+ PORT ÉVENTUEL (B) (30,00 F pour commande inférieure à 1 000 F)

MONTANT A RÉGLER (A + B)

PETITES ANNONCES GRATUITES

TI 99

VENDS TI 99/4A, alimentation, péritel, joystick, basic étendu, 2000F, boitier d'extension, carte contrôleur, lecteur de disquettes, assembleur, extension mémoire, 5000 F., ou le tout avec programmes sur disquettes, 7500F, deuxième extension mémoire avec boîtier d'extension et synthétiseur vocal, 3000 F. Gilbert COURBARON, 250 avenue H.Giraud, 06140 Vence. Tél. : (93) 58 09 72.

VENDS TI 99/4A, péritel, 800 F., TI Basic étendu français, 600 F., TI Logo 2, 600 F., mémoire 32K externe, 900 F., interface parallèle externe, 800 F., magnétophone TI et 2 câbles, 350 F., No 1 à 8 de "99 Magazine" avec K7, 450 F., module Echec, 150 F., Gestion Fichier, 150 F., Gestion Privée, 250 F., paire de manettes de jeu TI, 150 F., Basic par soi-même, 50 F., livres TI (Boîte à outils, A l'affiche, 102 programmes, Jeux, Trucs et Comptes). Tél. : (68) 47 59 82 après 20H30.

VENDS TI 99 avec magnétophone, manette de jeu, 8 cartouches de jeux(Burger time, Microsurgeon, Super demon attack, Cars wars, Beginning grammar, la magie des nombres, Driving demon, Football) et des programmes sur K7, 1000 F. Vends aussi console CBS Coléco, 6 K7 (Popeye, Q.Bert, Looping, etc.), 1500 F. Tél. : 843 23 69. Olivier.

VENDS TI 99/4A complet, cordon magnétophone, magnétophone Texas, cartouches (Mash, SD Attack, Wumpus, Basic étendu), K7 (Lunar lander, S. système), 60 jeux sur 3 K7, 2 K7 d'aide à la programmation, K7 Jeux sur TI, 3 livres, manettes, listings, tous les manuels, (valeur 4100 F.), vendu 1500 F. Frédéric HOUDE, 5 rue Roland Garros, 34470 Perols. Tél. : (67) 50 02 40.

VENDS modules TI 99/4A, Moon Sweeper, Treasure Island, Star Strek, Return to pirate isle, Gestion privée. Bruno DROBCZYNSKI au (20) 84 60 63.

VENDS TI 99, Basic étendu, Mini mémoire, modules et K7 de jeux, K7 initiation, livres, magnétophone, adaptateur sécam. Tél. : (4) 446 73 58.

VENDS TO7, Basic, extension 16K, manettes, magnéto, Pictor, 3 livres, jeux, 2000F. Tel: (31) 84 78 29.

ECHANGE logiciels sur disquettes ou K7 (jeux, utilitaires). Gérard Giroux, 11 rue de la Moselle, 57290 Fameck. Tel: 258 12 56.

ACHETE pour MO5, magnéto et K7 de jeux ou bien lecteur de disquettes, Lionel au 820 71 85 après 18H30.

VENDS pour MO5, module Enigmatika, K7, neuf jamais servi, valeur 300F, vendu 250F. Tel: 062 31 62 après 12H.

VENDS MO5, magnéto, crayon optique, manettes, 5 bouquins, 21 programmes, K7 Yéti, Pulsar 2, Pingo, Space Shuttle, Multiplications casse-têtes, valeur 4500F, cédé 3000F, ou vends unité centrale et magnéto, 2000F. Geoffroy Lenoir, Bretenières, 21100 Genlis. Tel: (80) 39 81 68.

CHERCHE contacts TO7-70 dans toute la France. Ca peut rapporter. Tel: (1) 404 03 06.

VENDS TO7, 16K, Basic, magnéto, manettes, K7 de jeux (Hebdogiciel No 1), livres (Basic et listings), nombreux listings, très bon état (moins d'un an), valeur plus de 5500F, vendu 3000F (réduction possible). Tel: (1) 555 74 00.

ACHETE programmes de l'HHH-Hebdo pour MO5 (Légende, Western, Docteur Spountz, Indiana, Billard américain. Achète aussi L'aigle d'or, FBI, Invasion, Eliminator, Stanley. Philippe Campels, 13 rue de la source, 12000 Rodez.

TRS 80

CHERCHE magnétophone d'occasion CCR81 Tandy pour utilisation avec Tandy TRS 80. Jean Marc POUTOIRE, 18 rue Muret, 28000 Chartres. Tél. : (37) 21 17 95.

VENDS TRS 80 modèle 1, carte d'extension 48K LNW avec sortie imprimante parallèle, RS 232, contrôleur de disques, et 2 lecteur de disquettes 40 pistes, 5000 F. Achète extension 16K pour ZX 81. M. PRAT, 5 bis rue Thirard, 94240 L'Hay les roses.

SHARP

CHERCHE tous programmes pour Sharp PC 1251 (LM ou Basic), ainsi que livres sur le langage machine à bas prix. Fabrice SEUTE, 1 rue Armand Foncouse, 5200 Huy, Belgique. Tél. : 085 23 32 09.

VENDS Sharp PC 1500 avec module 4K, imprimante CE 150, papier, stylo, K7 de jeu, 5 livres, 2000 F. Tél. : 948 68 20 après 20H.

VENDS Sharp PC 1245 (04.10.81), notice d'emploi, 500 F. C. MAUVAGE, 7 rue La Fontaine, 90000 Belfort.

DIVERS

VENDS imprimante Centronics GLD 3101 80 colonnes (interface parallèle et série) ainsi qu'un Spectravidéo SV318, K7 SV904. Vends Vic 20, K7. Vends Yeno DPC64 (msx)+ K7. Prix à débattre Mr PEREIRA. Tél : 668 13 28.

Vends T. V noir et blanc 36 cm système PAL 350 F. Fonctionne avec ORIC sans modulateur. Tél : 007 91 89 (Marne la Vallée).

VENDS ordinateur EXELVISION servi 4 mois, manettes + lecteur de K7, 2 jeux (tennis et virus). Garantie 5 ans. Valeur 3600 F. Vendu 2300 F. Tél : 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 gommes de mon ZX ont rendu l'âme. -30 % sur prix achat. Tél : (45) 78 47 30 demande Mr DAMOISEAU.

VENDS revues info, bd, sciences, etc. Liste sur simple demande. Cherche sciences et avenir antérieure à 1981. Faire offre à Xavier MAUDET -BP 8-79700 Mauleon.

VENDS Vectrex, jeu vidéo indépendant, 2 K7 (scramble et star hawk), prix : 1200 F., ainsi qu'une TV Couleur 63 cm. Prix : 2000 F. à débattre Tél : 358 45 23 après 18 heures.

VENDS SEGA 3000, 16k, alim. , cordons, manuel, 2 livres, 4 cartouches, K7, magnéto -1700 F. Mr ROUX Tél : 733 92 91 après 18h.

CHERCHE contacts pour échanges rapides, de jeux et d'utilitaires, sur disk uniquement, durant la période : Juillet-Août. Je possède 300 programmes. Envoyez-moi vos listes, je vous renvoie aussitôt des disks pleins. FOURNIER Laurent. Cours de la République Longues. 63270 Vic Le Comte.

VENDS Exelvision EXL 100 sous garantie : 8 programmes Exelvision, 30 autres programmes de mon cru. 2 joysticks : 2990 F. (Valeur réelle : 4000 F). Tél : (98) 81 05 48. 9, rue des Tulipes 29142 Le Faou BOTHOREL.

VENDS DAI PC prise Péritel, 16 couleurs, définition 528 x 240, sortie son stéréo, 2 joysticks, mémocom (lecteur de micro K7) entièrement piloté par le DAI, programmes. Prix : 5500 F. Tél : (35) 60 15 95.

RECHERCHE hebdos du n° 1 aux n° 65 à prix réduits Grégoire HUMBLOT 41, rue de la Charletterie 86000 Poitiers.

VENDS jeu radiola JET 25 (vidéopac) couleur (400 F.) avec ou sans K7 (100 F.) avec les deux manettes. Tél : 880 75 92 après 18h.

ECHANGE nombreux jeux sur MSX, cherche solutions Hobbit et documentation Flight path. VENDS 102 programmes pour MSX de Deconchat. Jean claude DREHER 10, rue de l'ingénieur Robert Keller 75015 Paris Tél : 577 37 32.

VENDS ou échange : voiture radio commandée "YANKEE 4x4" complète, divers accessoires le tout pour 2200 F. valeur 4500 F. ou échange contre matériel APPLE IIe ou encore vends ou échange : poste CB 120CX Superstar 360 FM, divers accessoire aussi le tous pour 2500 F., Valeur : 5000 F. ou échange contre matériel APPLE IIe (toujours) pour renseignement Tél : 293 36 38 demander Konc

VENDS ou ECHANGE jeux pour MSX en possède environ 110. Demander Jérôme DUMONT Tel : (93) 61 59 00.

RECHERCHE programmes (tout matériel) concernant Arts Divinatoires (Astrologie, etc...). Gérard DUSSOUBS B. P 15 20200 PIETRANERA G. A.

VENDS console CBS avec K7 Donkey kong et Zaxon. Prix : 800 F. ROKKANEN Stéphane Domont (95) Tél : 991 49 56.

VENDS Aquarius, 1983, extension 16k, magnéto, manettes jeu , 1 cartouche, programmes de base , manuel d'apprentissage, prise péritel ou cordon pal. Valeur : 3000 F. Vendu : 1800 F. Tél : (3) 486 87 94.

VENDS calculatrice scient. prog. TI-66, manuel d'utilisation, pochette de protection, garantie 2 ans. (21/11/86). Très bon état. Prix à débattre : 320 F. Tél : (6) 005 40 32. Demander Mr PIENG. Tous les jours

VENDS K7 90 mn saturée de eux (70 environ) en LM,RM, de bon niveau : 100 F. soit 70 centimes le jeu !!! Dépêchez-vous !! Tél : (99) 99 89 80. Après 20h.

VENDS dragon 32 VHF/SECAM/PERITEL, 2 joysticks, 6 jeux (Space-shuttle The king, Frogger, Phantom slayer, Planet invasion et The ring of darkness), livre : 1500 F. Tél : 234 50 28 (BUREAU) ou 828 14 35 (DOMICILE).

J'ai une Pigeot 204 modèle 75. Elle a 118.000 km et peut encore en faire quelques uns. Je te la vends 3500 F. à débattre. Tu veux la voir? Fais le 567 23 24 (répondeur).

VENDS 1 console CBS, 2 joysticks, D-Kong 490 F. (état neuf), 1 séga SC 3000, 2 joystick, 3 modules de jeu... le tout en très bon état. Prix neuf : 3000 F. , vendu 1430 F. OTTER Luc 41, rue de Cosswiller 67310 Wasselonne. Tél : (88) 87 00 45.

VENDS laser 200, ext 16k, 1 livre de programmation, 1 jeu : Tennis. Valeur : 2300 F. Donné à 800 F. Stéphane ALAYRANGUES 13, rue des Maltachas artanne 37260 Monts. Tél : (47) 26 80 95.

EUJ!EVORIZC!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

ØRIC 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 asurée 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 près-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.

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accés 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 !), accés 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

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**

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"	1150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Câble 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

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 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.

ØRIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les 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 94 100
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 99

Nous venons de passer ces quelques derniers cours à appronfondir le sens du terme d'interruption. Nous avons évoqué durant ces paragraphes l'existence d'une autre méthode de test de l'état des périphériques nommée la scrutation. Revenons quelques semaines en arrière et considérons que la scrutation occupe toujours son rôle pour le clavier de votre micro (cela se passe ainsi sur l'Oric ou le Thomson TO7 par exemple).

Reprenons les bases que nous avons déjà acquises à ce propos avant de disséquer la conception et le fonctionnement du clavier. Le principe de la scrutation se résume à tester, tous les X cycles d'horloge, si une touche a été enfoncée sur le clavier. Si c'est le cas, cette touche doit être reconnue et le caractère correspondant affiché sur un périphérique tel que l'écran ou l'imprimante.

Pour ménager notre cerveau, par ailleurs surmené, nous n'allons considérer dans cette étude qu'un clavier hexadécimal, c'est à dire un clavier comportant seize touches numérotées de 0 à 9 et de A à F connecté à une série de six afficheurs à sept segments. La logique veut que ces seize touches soient réparties sous forme matricielle, soit sur quatre lignes de quatre touches. Cette forme de clavier existait (et existe encore peut-être) sur des kits vendus par des sociétés comme Fairchild (FP8 par exemple).

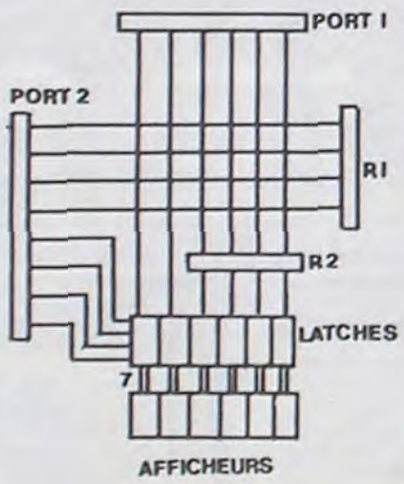
Schéma d'un clavier seize touches

C	D	E	F	ST
8	9	A	B	CL
4	5	6	7	
0	1	2	3	

Ce modèle de clavier nécessite un environnement hard décomposé de la manière suivante : deux ports d'entrées/sorties, l'un s'occupant des colonnes, l'autre des lignes, de deux registres de quatre bits (un pour les colonnes l'autre pour les lignes), de quatre latches et de quatre afficheurs. Notre clavier de seize touches ne servirait à rien si nous ne disposions pas de deux touches de commande supplémentaires, la première permettant l'enregistrement d'une valeur (Store), la seconde se chargeant de la mise à zéro de la mémoire (Clear). Comment fonctionne un clavier ? Nous allons le voir maintenant : imaginez un quadrillage de fils conducteurs dont chaque intersection passe en-dessous de chacune des seize touches du clavier, les deux touches de commande disposant d'un fil spécialisé. Lorsque vous pressez une touche, les deux fils passant sous la touche, l'un verticalement et l'autre horizontalement, sont mis en contact et laissent ainsi passer un signal électrique. Chacun des fils est relié directement à l'un des bits du port d'entrées/sorties et modifie ainsi la valeur de ce bit.

Je sens que vous vous décomposez à la lecture de ce descriptif théorique et littéraire. Passons donc au stade de l'illustration schématique qui devrait vous ouvrir les yeux sur ce problème.

Schéma des connections sous le clavier



Nos deux ports d'entrées/sorties sont, ni plus ni moins, deux registres de huit bits, comme vous pouvez le voir sur le schéma ci-contre. Lors de l'appui sur une touche, le registre 2 contient le numéro de la colonne et le registre 1 le numéro de ligne correspondant à la touche enfoncée. Vous voyez tout de suite, j'espère du moins, que monopoliser deux registres de huit bits pour reconnaître la ligne et la colonne de la touche enfoncée représente une perte de place mémoire conséquente. En effet, il suffirait d'un quartet pour coder ces deux renseignements.

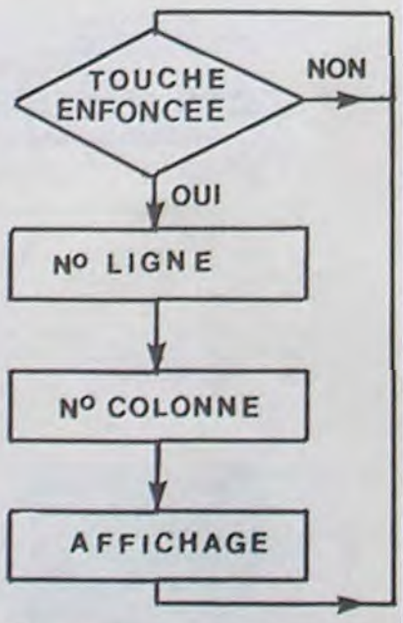
Les lignes et les colonnes sont codées de 0 à 3. 3 s'écrit en binaire 11, il suffit donc de deux bits pour connaître un numéro de ligne et de colonne. Mais n'anticipons pas sur l'optimisation du système et revenons à notre problème de clavier. Maintenant que nous avons fixé la structure hard de celui-ci, il va nous falloir construire un algorithme capable de détecter l'enfoncement d'une touche, de la reconnaître et de provoquer l'affichage du caractère correspondant sur l'un des afficheurs. Pour nous montrer plus simplistes encore, nous dirons que lorsque l'utilisateur appuie sur une touche, il doit voir le caractère équivalent s'afficher.

Pour accomplir cette tâche correctement, nous devons d'abord nettoyer les afficheurs en fermant les latches, puis initialiser les registres 1 et 2 à 4 (numéro supérieur au nombre de colonnes et de lignes disponibles) ainsi que le port 1 à 0. Le port 0 sera pour sa part initialisé en mettant à 0 le bit correspondant à la première colonne.

Le programme testera alors si une touche est enfoncée sur cette colonne, c'est à dire qu'il regardera si le contenu du port 1 est différent de 0. Si une touche a été enfoncée, il faudra alors tester le contenu du registre 2 pour savoir à quelle ligne appartient la touche. Dès lors, en possession des coordonnées horizontale et verticale de la touche, on pourra récupérer le contenu de R1 et R2 et l'injecter dans le port 1 de telle façon qu'il dirige l'affichage.

Nous aboutirons donc à un organigramme ressemblant à celui qui suit :

Reconnaissance d'une touche



Ce programme comporte suffisamment peu d'instructions pour qu'il s'exécute en 10 microsecondes. Or l'appui sur une touche provoque une variation de signal durant 1 milliseconde environ. Il faudra donc exécuter dix fois de suite ce programme pour obtenir une certitude sur la touche enfoncée.

Cet exemple vous donne une idée de la complexité de mise en oeuvre d'un périphérique et de la lourdeur de programmation lorsque l'on utilise la technique de la scrutation lors du test des demandes de requêtes de la part de ces phériphériques.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

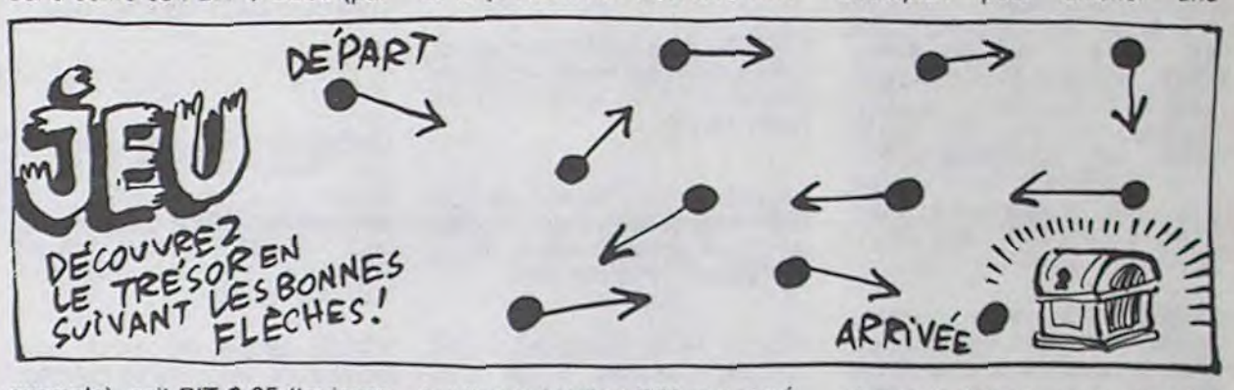
Langage machine... Sur ORIC

QUELQUES TESTS

Ah, aujourd'hui, une instruction géniale. Plusieurs, même, puisque de celle -ci découlent au moins deux autres, pas piquées des vers non plus. On va jongler avec les drapeaux et les opérations logiques.

PAS DE JEU DE MOTS

L'instruction BIT ne s'utilise que dans deux modes d'adressage, ce qui simplifie beaucoup nos problèmes de compréhension. Je ne vous dirai pas tout de suite ce qu'elle fait, je garde le meilleur pour la fin. On peut donc écrire soit BIT $ BB80 (par exemple), soit BIT $ 65 (toujours par exemple).



C'est, de fait, l'instruction la plus complexe du 6502. Voici son action : elle compare l'accumulateur au contenu de la case-mémoire spécifiée en opérande (dans BIT $ 65, $ 65 représente l'opérande. C'est comme ça, il faut s'y faire) puis affecte trois drapeaux en fonction du résultat.
Si le contenu de l'opérande et le contenu de l'accumulateur sont identiques, la valeur 1 sera placée dans le drapeau Z (indicateur de zéro). Si ils sont différents, Z sera mis à 0.
De plus, le bit 6 sera recopié dans le drapeau V et le bit 7 dans le drapeau N du registre d'état. Voyons ce que nous pouvons faire avec tout ça.
Admettons que vous écrivez un jeu d'aventure en langage machine et que vous travailliez l'analyse de syntaxe. Admettons aussi que pour des raisons pratiques vous décidiez d'accepter un point d'exclamation comme séparateur de commandes. Par exemple :
Va au nord ! Va à l'est ! Prends la clé
sera une phrase typique : trois actions sont combinées et doivent être traitées indépendamment (en fait, il vaut mieux choisir le mot "et" comme séparateur, ce qui permet de rentrer des phrases comme "va au nord et va à l'est", c'est plus joli et plus convivial. Mais voilà, ça ne sert pas mon exemple).
On sera donc obligé de rechercher les points d'exclamation dans la phrase, puis de séparer les trois sous-phrases. Voici un moyen de procéder.
Admettons encore (c'est comme en politique, on part sur des bases tangentes) que vous ayez stocké les caractères frappés au clavier à la suite les uns des autres à partir de l'adresse $ 1000. Voici l'organigramme de la séparation :

```
INITIALISATION : LDY # $ 0
STY $ 65
LDA # $ 10
STA $ 66
DEBUT : LDA ($ 65),Y
STA POINTEUR
LDA # $ 21 (code de !)
BIT POINTEUR
BEQ SEPARATION TROUVEE
INY
JMP DEBUT
SEPARATION TROUVEE : (isolation de la sous-phrase)
JMP DEBUT
```

On place en $ 65, $ 66 l'adresse $ 1000 pour pouvoir scruter de $ 1000 à $ 10FF en n'incrémentant que le registre d'index Y. Y est mis au passage à 0. On lit donc le contenu de l'octet $ 1000 + Y (à la première occurence, Y est égal à zéro, c'est bien l'octet $ 1000 qui est lu) et on le place dans un octet temporaire qui peut être n'importe où. Puis, on charge l'accumulateur avec le code ASCII de ! et on le compare au contenu de l'octet temporaire.
Deux cas se présentent : premier cas, les octets sont différents. Le premier caractère n'est donc pas un point d'exclamation, auquel cas le drapeau Z sera à 0. L'instruction BEQ ne sera alors pas prise en compte, et le processeur exécutera l'instruction suivante : INY, qui incrémente le registre Y, puis JMP DEBUT qui réexécute la boucle.
Deuxième cas : les octets sont semblables. Z est alors à 1 et l'instruction BEQ entre en ligne de compte. On va alors au sous-programme de séparation (qui stocke la partie de la phrase dans un buffer temporaire, ou qui la traite directement) et on recommence au début jusqu'à la fin de la phrase.
Et c'est là qu'on peut devenir carrément subtil. Par une finesse d'esprit remarquable, vous avez décidé d'indiquer la fin de phrase non pas par un octet 0 ou par un code quelconque, mais pour gagner de la place, lorsque l'utilisateur appuie sur Return, vous vous contentez d'ajouter 128 au code du dernier caractère frappé avant le Return. Le bit 7 du dit caractère va donc passer à 1. Il suffira alors de rajouter après BEQ SEPARATION TROUVEE un BMI FIN. BMI teste le drapeau N; or, celui-ci, après l'opération BIT, contient le bit 7 de l'octet concerné. Donc, si ce bit 7 est à 1 alors le drapeau N est à 1 et un BMI FIN enverra le processeur au sous-programme FIN.
On peut aussi tester le bit 6, cela peut être pratique par exemple dans des graphiques. Les trois derniers bits d'un octet d'écran déterminent les inversions vidéo des cinq premiers. En magouillant bien, on peut donc passer tout un écran en inversion vidéo par le truchement des instructions BVS et BVC : si le bit 6 est à 1, l'instruction BVS enverra le processeur au sous-programme désigné. Si il est à 0, c'est BVC qui servira.
En voilà assez avec cette instruction grossière.
Soudain, j'ai une idée : je vais vous parler de la pile, que j'affectionne particulièrement.
Sur l'Oric, la pile est située entre $ 100 et $ 1FF. Si vous regardez votre manuel à la rubrique "carte de la mémoire", vous verrez cette zone notée "stack" : c'est le nom anglais de la pile.
Il ne faut pas agir directement sur la pile, au risque de voir un plantage spectaculaire. En effet, lors de l'utilisation d'une instruction comme JSR, la pile est modifiée temporairement. Si par exemple, en $ 1000, le processeur trouve une instruction JSR $ 2000, il va placer dans cette pile (au premier octet libre, tout en sachant que le premier est $ 1FF, le second $ 1FE, etc...) l'adresse de départ (en l'occurence $ 1003, puisque JSR $ 2000 occupe trois octets). Dès qu'il aura trouvé un RTS dans le sous-programme, il va "dépiler" l'adresse : c'est à dire qu'un petit pointeur reculera de deux cases dans cette zone pour trouver l'adresse de départ, ici $ 1000. Si par mégarde vous aviez Poké une valeur quelconque en $ 1FF à ce moment précis, le processeur trouverait une adresse de retour fausse et partirait courir le guilledou de la façon la plus inattendue, le bougre.
Il existe une autre utilisation de la pile. On peut sauvegarder l'accumulateur, les registres d'index et le registre d'état. Un exemple : pour afficher une phrase à l'écran, vous avez besoin de l'accumulateur et du registre Y. De plus, le registre d'état doit être modifié.
Si vous voulez afficher cette phrase sans modifier les indicateurs en question, il existe une solution : les sauvegarder dans la pile. Voilà le déroulement.

```
DEBUT : LDA POINTEUR
LDY POINTEUR 2
SEI
CLD
(et paf, il faut aller afficher une phrase. Mais je vais perdre tout mes précieux indicateurs ! Non !)
PHA
TYA
PHA
PHP
JSR AFFICHAGE (et dans affichage, on modifie le drapeau N, l'accu et le registre Y)
PLP
PLA
TAY
PLA
```

Et on recommence où on en était.
PHA signifie "PusH Accumulator onto stack", soit en bon français "sauvegarde l'accumulateur dans la pile". Il est donc empilé au premier octet disponible dans celle-ci. TYA transfère le contenu de Y dans l'accumulateur et PHA resauvegarde ce nouveau contenu. PHP sauvegarde le registre d'état (c'est à dire les drapeaux N, Z, V, C, D, B et I).
Dès ce moment-là, on peut faire n'importe quoi avec les registres sauvegardés, puisqu'au retour on aura l'opération inverse : PLP va récupérer le dernier octet rentré, qui représente le registre d'état. Du coup, on récupère le contenu original de celui-ci, avec l'inhibiteur d'interruptions mis à un et l'indicateur de mode décimal à 0. Déjà ça de fait. PLA récupère l'octet suivant, TAY le place dans Y et le dernier PLA récupère le dernier octet.
Le principe de cette organisation est nommé LIFO : "Last In, First Out", soit dernier entré, premier sorti, par opposition à FIFO, premier entré premier sorti.
L'avantage de ces instructions est le gain de place. De plus, on ne peut pas sauver le contenu du registre d'état autrement, à moins de jongler en testant tous les drapeaux et en positionnant des pointeurs en fonction du résultat.

Attention : ne pas oublier de récupérer ce qui a été sauvegardé dans l'ordre inverse de celui de la sauvegarde.
A la prochaine.

Les deux programmes de Christian DINET, permettent l'apprentissage et le calcul des aires et volumes usuels.

AIRES et VOLUMES SUR TO7,TO7/70,MO5

SUITE DU N°100

```
7100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
7110 LOCATE0,7:INPUT"BC=b=",PA
7120 LOCATE0,8:INPUT"AH=h=",PB
7130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
7140 PRINT"Calculez l'aire du triangle d
ont vous avez donne les dimensions:"
7150 LOCATE12,7:COLOR0,0:PRINT"S=(b*h)/2
":COLOR2,0
7160 GOSUB24000
7170 GOSUB400
7180 GOSUB24500
7190 SA=(PA*PB)/2:LINE(164,113)-(164,146
),1
7200 LOCATE1,14:COLOR0.5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
7210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
7212 GOSUB450
7214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN7210
7216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN7220ELSEGOSUB45
0:GOTO7214
7220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1) THEN
7250
7230 GOSUB24100
7240 GOTO24200
7250 LOCATE12,7:COLOR0,5:PRINT"S=(b*h)/2
":COLOR2,0
7260 GOSUB24600
7262 GOSUB500
7265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN7290
7270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN7275ELSEGOSUB50
0:GOTO7265
7275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
7285 EXEC COPECRAN
7290 GOTO 24200
7999 END
8000 REM*******
8002 CLS:SCREEN2,0,0:REM---AIRE D'UN POL
YGONE REGULIER---
8004 NE=NE+1
8010 LOCATE6,0:COLOR0,3:PRINT"AIRE D'UN
POLYGONE REGULIER":COLOR2,0
8020 C0=264:L0=48:R1=32:PSET(C0+R1,L0),1
:FORT=0TO7.327STEP1.047:C1=C0+R1*COS(T):
L1=L0+R1*SIN(T):COLOR1,0
8030 LINE-(C1,L1):NEXTT:C2=C0+R1*COS(4.1
88):L2=L0+R1*SIN(4.188):C3=C0+R1*COS(5.2
35):L3=L0+R1*SIN(5.235)
8040 LINE(C0,L0)-(C2,L2):LINE-(C3,L3):LI
NE-(C0,L0):C4=C2+(C3-C2)/2:LINE-(C4,L3):
COLOR2,0
8050 LOCATE32,6:PRINT"O":LOCATE30,1:PRIN
T"A":LOCATE35,1:PRINT"B":LOCATE33,1:PRIM
T"H"
8060 LOCATE2,2:PRINT"N=nombre de cotes":
LOCATE23,2:PRINT"OA=R"
8070 GOSUB8400
8100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"les cotes
sont en cm":COLOR2,0
8110 LOCATE0,7:INPUT"N=",PA
8120 LOCATE0,8:INPUT"OA=",PB
8125 AB=2*PB*SIN(6.28/PA/2):OH=PB*COS(6.
28/PA/2):S=AB*OH/2
8130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
8140 PRINT"Calculez l'aire du polygone d
ont vous a-vez donne les dimensions:"
8150 GOSUB8500
8160 GOSUB24000
8170 GOSUB400
8180 GOSUB24500
8190 SA= S*PA :LINE(164,113)-(164,146),1
8200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
8210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
8212 GOSUB450
8214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN8210
8216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN8220ELSEGOSUB45
0:GOTO8214
8220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1) THEN
8250
8230 GOSUB24100
8240 GOTO24200
8250 GOSUB8400
8260 GOSUB24600
8262 GOSUB500
8265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN8290
8270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN8275ELSEGOSUB50
0:GOTO8265
8275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
8285 EXEC COPECRAN
8290 GOTO 24200
8400 COLOR0,5:LOCATE3,4:PRINT"S=N*surf.d
es triangles"
8410 RETURN
8500 COLOR0,0:LOCATE3,4:PRINT"S=N*surf.d
es triangles"
8510 RETURN
8999 END
9000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DU DISQUE
9004 NE=NE+1
9010 LOCATE 10,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE DU
DISQUE":COLOR2,0
9020 GOSUB24700
9080 LINE(C0,L0)-(C0+R1,L0),1
9090 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE38,5:PRIN
T"A":LOCATE35,5:PRINT"R"
9095 :LOCATE32,8:COLOR0,5:PRINT"S":COLOR
2,0:LOCATE2,4:COLOR0,5:PRINT"OA=R":COLOR
2,0:LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=PI*R^2"
9100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
9110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R=",R1
9130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
9140 PRINT"Calculez l'aire du disque don
t vous avez donne le rayon:"
9150 LOCATE19,5:COLOR0,0:PRINT"S=PI*R^2"
:COLOR2,0
9160 GOSUB24000
9170 GOSUB400
9180 GOSUB24500
9190 SA=PI*R1^2:LINE(164,113)-(164,146),
1
9200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
9210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
9212 GOSUB450
9214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN9210
9216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN9220ELSEGOSUB45
0:GOTO9214
9220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THEN
9250
9230 GOSUB24100
9240 GOTO24200
9250 LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=PI*R^2"
:COLOR2,0
9260 GOSUB24600
9262 GOSUB500
9265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN9290
9270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN9275ELSEGOSUB50
0:GOTO9265
9275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
9285 EXEC COPECRAN
9290 GOTO 24200
9999 END
10000 CLS:SCREEN2,0,0:'AIRE D'UNE COURON
NE DE DISQUE
10004 NE=NE+1
10010 LOCATE5,1:COLOR0,3:PRINT"AIRE D'UN
E COURONNE DE DISQUE":COLOR2,0
10020 C0=267:L0=53:R1=32:R2=17
10030 LINE(267,51)-(267,55),1:LINE(265,5
3)-(269,53),1
10040 PSET(C0+R1,L0),1:FORT=0TO6.3STEP.0
1
10050 C1=C0+R1*COS(T):L1=L0+R1*SIN(T)
10060 LINE-(C1,L1),1:NEXTT:LINE(C0,L0)-(
C0+R1,L0),1
10070 PSET(C0+R2,L0),1:FORU=0TO6.3STEP.0
1
10080 C2=C0+R2*COS(U):L2=L0+R2*SIN(U):LI
NE-(C2,L2),1:NEXTU
10090 LINE(267,53)-(267,70),1:LOCATE32,6
:PRINT"O":LOCATE38,6:PRINT"A":LOCATE33,9
:PRINT"B":LOCATE33,3:COLOR0,5:PRINT"S":C
OLOR0,2
10095 LOCATE3,3:COLOR0,5:PRINT"OA=R1":CO
LOR2,0:LOCATE3,4:COLOR0,5:PRINT"OB=R2":C
OLOR2,0:LOCATE12,4:COLOR0,5:PRINT"S=PI*(
R1^2-R2^2)":COLOR2,0
10100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
 sont en cm":COLOR2,0
10110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R1=",R1:LOCATE2
,8:INPUT"OB=R2=",R2:IF R2>R1 THEN10110
10130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
10140 PRINT"Calculez l'aire de la couron
ne de disque dont vous avez donne les ra
yons:"
10150 LOCATE12,4:COLOR0,0:PRINT"S=PI*(R1
^2-R2^2)":COLOR2,0
10160 GOSUB24000
10170 GOSUB400
10180 GOSUB24500
10190 SA=PI*(R1^2-R2^2):LINE(164,113)-(1
64,146),1
10200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
10210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
10212 GOSUB450
10214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN10210
10216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN10220ELSEGOSUB
450:GOTO10214
10220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N10250
10230 GOSUB24100
10240 GOTO24200
10250 LOCATE12,4:COLOR0,5:PRINT"S=PI*(R1
^2-R2^2)":COLOR2,0
10260 GOSUB24600
10262 GOSUB500
10265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN10290
10270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN10275ELSEGOSUB
500:GOTO10265
10275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
10285 EXEC COPECRAN
10290 GOTO 24200
10999 END
11000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DU SECTEU
R DE DISQUE
11004 NE=NE+1
11010 LOCATE9,1:COLOR0,3:PRINT"AIRE SECT
EUR DE DISQUE":COLOR2,0
11020 GOSUB24700:L2=L0+R1*SIN(1.047):C2=
C0+R1*COS(1.047):L3=L0+R1*SIN(2.094):C3=
C0+R1*COS(2.094)
11030 LINE(C0,L0)-(C2,L2),1:LINE(C0,L0)-
(C3,L3),1
11040 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE35,10:PR
INT"B":LOCATE30,10:PRINT"A"
11050 LOCATE33,8:COLOR0,5:PRINT"S":COLOR
2,0:LOCATE2,4:COLOR0,5:PRINT"OA=R":COLOR
2,0:LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=x*R^2"
11060 LOCATE2,5:COLOR0,5:PRINT"L'angle A
OB=x"
11100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
 sont en cm":COLOR2,0
11110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R=",R1
11130 COLOR0,3
11135 LOCATE2,8:INPUT"x(en Radians)=",X
11140 LOCATE2,11:PRINT"Calculez l'aire d
u secteur de disque dont vous avez donne
 le rayon et l'angle:"
11150 LOCATE19,5:COLOR0,0:PRINT"S=x*R^2"
:COLOR2,0
11160 GOSUB24000
11170 GOSUB400
11180 GOSUB24500
11190 SA=X*R1^2:LINE(164,113)-(164,146),
1
11200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
11210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
11212 GOSUB450
11214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN11210
11216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN11220ELSEGOSUB
450:GOTO11214
11220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N11250
11230 GOSUB24100
11240 GOTO24200
11250 LOCATE19,5:COLOR0,5:PRINT"S=X*R^2"
:COLOR2,0
11260 GOSUB24600
11262 GOSUB500
11265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN11290
11270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN11275ELSEGOSUB
500:GOTO11265
11275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
11285 EXEC COPECRAN
11290 GOTO 24200
11999 END
12000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DU SEGMEN
T DE DISQUE
12004 NE=NE+1
12010 LOCATE9,0:COLOR0,3:PRINT"AIRE SEGM
ENT DE DISQUE":COLOR2,0
12020 GOSUB24700:L2=L0+R1*SIN(.52):C2=C0
+R1*COS(.52):L3=L0+R1*SIN(2.622):C3=C0+R
1*COS(2.622)
12030 LINE(C0,L0)-(C2,L2),1:LINE(C0,L0)-
(C3,L3),1:LINE(C2,L2)-(C3,L3),1
12040 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE37,8:PRI
NT"B":LOCATE28,8:PRINT"A"
12050 LINE(C0,L0)-(C0,64),1:LOCATE32,8:P
RINT"C"
12060 LOCATE1,2:COLOR0,5:PRINT"OA=R;OC=a
":COLOR2,0:LOCATE1,3:COLOR0,5:PRINT"L'an
gle AOB=x":COLOR2,0:LOCATE17,2:COLOR0,5:
PRINT"S1=R^2*X/2":COLOR0,5
12070 LOCATE17,3:COLOR0,5:PRINT"S2=OC*AB
/2":COLOR2,0:LOCATE17,4:COLOR0,3:PRINT"S
=S1-S2":COLOR2,0
12080 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
 sont en cm":COLOR2,0
12090 LOCATE2,4:INPUT"R=",R:LOCATE2,5:IN
PUT"x(rd)=",X
12095 AB=2*R*SIN(X/2):OC=R*COS(X/2):S2=A
B*OC/2:S1=R^2*X/2
12100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
 sont en cm":COLOR2,0
12130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
12140 PRINT"Calculez l'aire du segment d
e disque    dont vous avez donne le rayo
n:"
12150 LOCATE17,3:COLOR0,0:PRINT"S2=OC*AB
/2":COLOR2,0:LOCATE17,4:COLOR0,0:PRINT"S
=S1-S2":LOCATE17,2:COLOR0,0:PRINT"S1=R^2
*X/2"
12160 GOSUB24000
12170 GOSUB400
12180 GOSUB24500
12190 SA=S1-S2:LINE(164,113)-(164,146),1
12200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
12210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
12212 GOSUB450
12214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN12210
12216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN12220ELSEGOSUB
450:GOTO12214
12220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N12250
12230 GOSUB24100
12240 GOTO24200
12250 LOCATE17,3:COLOR0,3:PRINT"S2=OC*AB
/2":COLOR2,0:LOCATE17,4:COLOR0,3:PRINT"S
=S1-S2":LOCATE17,2:COLOR0,3:PRINT"S1=R^2
*X/2"
12260 GOSUB24600
12262 GOSUB500
12265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN12290
12270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN12275ELSEGOSUB
500:GOTO12265
12275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
12285 EXEC COPECRAN
12290 GOTO 24200
12999 END
13000 CLS
13004 NE=NE+1
13010 SCREEN2,0,0:REM AIRE DE LA SPHERE
13020 LOCATE11,1:COLOR0,3:PRINT"AIRE DE
LA SPHERE":COLOR2,0:C0=267:L0=53:R1=32
13030 PSET(C0+R1,L0),1:FORT=0TO6.28STEP.
01:C1=C0+R1*COS(T):L1=L0+R1*SIN(T)
13040 LINE-(C1,L1),1:NEXTT
13050 A=17:B=32:PSET(C0+A,L0),1:FORU=0TO
6.28STEP.01:C2=C0+A*COS(U):L2=L0+B*SIN(U
)
13060 LINE-(C2,L2),1:NEXTU:C3=C0+A*COS(2
.62):L3=L0+B*SIN(2.62)
13065 LOCATE34,3:COLOR0:PRINT"O":LOCATE3
5,5:PRINT"O":LOCATE35,7:PRINT"O":LOCATE3
4,9:PRINT"O"
13070 LINE(C0,L0)-(C3,L3),1:LOCATE34,6:C
OLOR2:PRINT"O"
13080 LINE(C0,21)-(C0,85),1:LOCATE33,1:P
RINT"A"
13090 LOCATE17,4:COLOR0,5:PRINT"S=4*PI*R
^2":COLOR2,0:LOCATE2,3:COLOR0,5:PRINT"OA
=R":COLOR2,0
13100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
 sont en cm":COLOR2,0
13110 LOCATE2,7:INPUT"OA=R=",R1
13130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
13140 PRINT"Calculez l'aire de la sphere
 dont vous avez donne le rayon:"
13150 LOCATE17,4:COLOR0,0:PRINT"S=4*PI*R
^2":COLOR2,0
13160 GOSUB24000
13170 GOSUB400
13180 GOSUB24500
13190 SA=4*PI*R1^2:LINE(164,113)-(164,14
6),1
13200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
13210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
13212 GOSUB450
13214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN13210
13216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN13220ELSEGOSUB
450:GOTO13214
13220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N13250
13230 GOSUB24100
13240 GOTO24200
13250 LOCATE17,4:COLOR0,5:PRINT"S=4*PI*R
^2":COLOR2,0
13260 GOSUB24600
13262 GOSUB500
13265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN13290
13270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN13275ELSEGOSUB
500:GOTO13265
13275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
13285 EXEC COPECRAN
13290 GOTO 24200
13999 END
14000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DE L'ELLI
PSE
14004 NE=NE+1
14010 LOCATE 11,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE DE
 L'ELLIPSE":COLOR2,0
14020 C0=264:L0=50:A=40:B=24
14030 LINE(224,50)-(304,50),1:LINE(264,2
6)-(264,74),1
14040 PSET(C0+A,L0),1:FOR T=0 TO 6.3 STE
P.01
14050 C1=C0+A*COS(T):L1=L0+B*SIN(T)
14060 LINE-(C1,L1),1:NEXTT
14070 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE38,5:PRI
NT"A":LOCATE32,2:PRINT"B"
14080 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=PI*a*b
":COLOR2,0
14090 LOCATE3,4:COLOR0,5:PRINT"OA=a":COL
OR2,0:LOCATE12,4:COLOR0,5:PRINT"OB=b":CO
LOR0,2
14100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
 sont en cm":COLOR2,0
14110 LOCATE3,5:INPUT"a=",R1
14120 LOCATE3,7:INPUT"b=",R2:IF R2>R1 TH
EN14120
14130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
14140 PRINT"Calculez l'aire de l'ellipse
 dont vous avez donne les dimensions:"
14150 LOCATE29,7:COLOR0,0:PRINT"S=PI*a*b
":COLOR2,0:LINE(264,26)-(264,74),1
14160 GOSUB24000
14170 GOSUB400
14180 GOSUB24500
14190 SA=PI*R1*R2:LINE(164,113)-(164,146
),1
14200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
14210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
14212 GOSUB450
14214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN14210
14216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN14220ELSEGOSUB
450:GOTO14214
14220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N14250
14230 GOSUB24100
14240 GOTO24200
14250 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=PI*a*b
":COLOR2,0
14260 GOSUB24600
14262 GOSUB500
14265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN14290
14270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN14275ELSEGOSUB
500:GOTO14265
14275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
```

A SUIVRE...

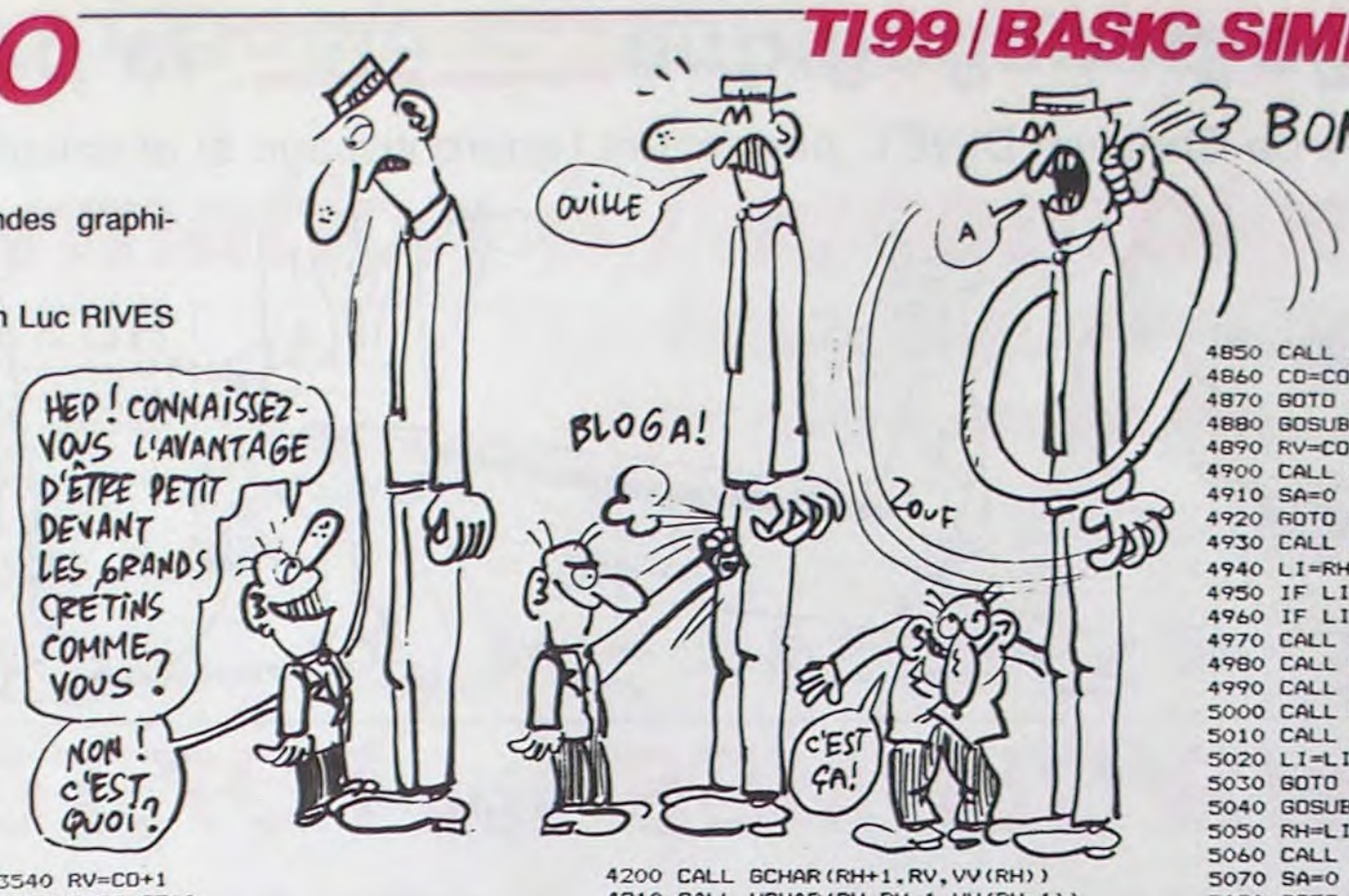
MINI LOGO

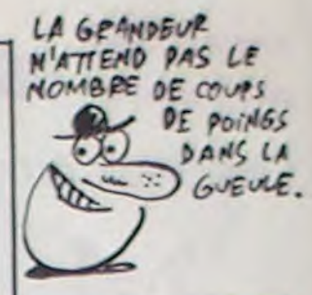
TI99/BASIC SIMPLE

Amusez-vous par ces quelques commandes graphiques apparentées au LOGO.

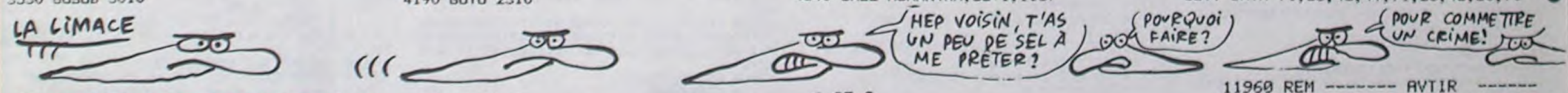
Jean Luc RIVES

SUITE DU N°100






```
2700 READ K2
2710 GOTO 2740
2720 CALL KEY(5,K2,ST)
2730 IF ST=0 THEN 2720
2740 IF (K2<48)+(K2>57)THEN 2770
2750 CALL HCHAR(24,10,K2)
2760 GOTO 2790
2770 CALL SOUND(200,350,0)
2780 GOTO 2630
2790 NB=VAL(CHR$(K1)&CHR$(K2))
2800 IF TR=1 THEN 1970
2810 IF K0=82 THEN 3400
2820 IF SW=1000 THEN 2860
2830 IF SW=100 THEN 4320
2840 IF SW=10 THEN 4470
2850 IF SW=1 THEN 4620
2860 CO=RV
2870 IF SA=1 THEN 4770
2880 IF CO=RV+NB THEN 2980
2890 IF CO>BD THEN 2970
2900 CALL GCHAR(RH,CO+2,VH(CO+2))
2910 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
8)
2920 CALL HCHAR(RH,CO+2,116)
2930 CALL HCHAR(RH,CO+1,113)
2940 CALL HCHAR(RH,CO,K9)
2950 CO=CO+1
2960 GOTO 2880
2970 GOSUB 3010
2980 RV=CO
2990 CALL SOUND(-1,110,30)
3000 GOTO 2310
3010 CALL SOUND(-100,392,0)
3020 CALL SOUND(100,330,0)
3030 RETURN
3040 LI=RH
3050 IF LI=RH-NB-1 THEN 3140
3060 IF LI<BH-1 THEN 3130
3070 CALL SOUND(100,330,10)
3080 CALL HCHAR(LI+2,RV,32)
3090 CALL HCHAR(LI+1,RV,119)
3100 CALL HCHAR(LI,RV,113)
3110 LI=LI-1
3120 GOTO 3050
3130 GOSUB 3010
3140 RH=LI+1
3150 GOTO 2310
3160 CO=RV
3170 IF CO=RV+NB+1 THEN 3260
3180 IF CO>BD+1 THEN 3250
3190 CALL SOUND(100,330,10)
3200 CALL HCHAR(RH,CO-2,32)
3210 CALL HCHAR(RH,CO-1,118)
3220 CALL HCHAR(RH,CO,113)
3230 CO=CO+1
3240 GOTO 3170
3250 GOSUB 3010
3260 RV=CO-1
3270 GOTO 2310
3280 LI=RH
3290 IF LI=NB+RH+1 THEN 3380
3300 IF LI>BB+1 THEN 3370
3310 CALL SOUND(100,330,10)
3320 CALL HCHAR(LI-2,RV,32)
3330 CALL HCHAR(LI-1,RV,117)
3340 CALL HCHAR(LI,RV,113)
3350 LI=LI+1
3360 GOTO 3290
3370 GOSUB 3010
3380 RH=LI-1
3390 GOTO 2310
3400 IF SW=1000 THEN 3440
3410 IF SW=100 THEN 3280
3420 IF SW=10 THEN 3160
3430 IF SW=1 THEN 3040
3440 CO=RV
3450 IF CO=RV-NB-1 THEN 3540
3460 IF CO<BG-1 THEN 3530
3470 CALL SOUND(100,330,10)
3480 CALL HCHAR(RH,CO+2,32)
3490 CALL HCHAR(RH,CO+1,116)
3500 CALL HCHAR(RH,CO,113)
3510 CO=CO-1
3520 GOTO 3450
3530 GOSUB 3010
3540 RV=CO+1
3550 GOTO 2310
3560 H=24
3570 V=7
3580 M$="G"
3590 GOSUB 5450
3600 CALL GCHAR(RH,RV+1,KEY1)
3610 CALL GCHAR(RH-1,RV,KEY2)
3620 CALL GCHAR(RH,RV-1,KEY3)
3630 CALL GCHAR(RH+1,RV,KEY4)
3640 GOSUB 5490
3650 IF KEY1=116 THEN 4080
3660 IF KEY2=117 THEN 4140
3670 IF KE*Y3=118 THEN 4200
3680 IF KEY4=119 THEN 4260
3690 PRINT "OVNI":KEY1;KEY2;KEY3;KEY4;RH
;RV
3700 CALL GCHAR(RH+1,RV,VV(RH+1))
3710 CALL HCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
3720 CALL HCHAR(RH+1,RV,119)
3730 VV(RH)=VH(RV)
3740 SW=1
3750 GOTO 2310
3760 CALL GCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
3770 CALL HCHAR(RH+1,RV,VV(RH+1))
3780 CALL HCHAR(RH,RV-1,118)
3790 VH(RV)=VV(RH)
3800 SW=10
3810 GOTO 2310
3820 CALL GCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
3830 CALL HCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
3840 CALL HCHAR(RH-1,RV,117)
3850 VH(RV)=VV(RH)
3860 SW=100
3870 GOTO 2310
3880 CALL GCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
3890 CALL HCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
3900 CALL HCHAR(RH,RV+1,116)
3910 VH(RV)=VV(RH)
3920 SW=1000
3930 GOTO 2310
3940 H=24
3950 V=7
3960 M$="D"
3970 GOSUB 5450
3980 CALL GCHAR(RH,RV+1,KEY1)
3990 CALL GCHAR(RH-1,RV,KEY2)
4000 CALL GCHAR(RH,RV-1,KEY3)
4010 CALL GCHAR(RH+1,RV,KEY4)
4020 GOSUB 5490
4030 IF KEY1=116 THEN 3700
4040 IF KEY2=117 THEN 3880
4050 IF KEY3=118 THEN 3820
4060 IF KEY4=119 THEN 3760
4070 PRINT "OVNI2":KEY1;KEY2;KEY3;KEY4;R
H;RV
4080 CALL GCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
4090 CALL HCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
4100 CALL HCHAR(RH-1,RV,117)
4110 VV(RH)=VH(RV)
4120 SW=100
4130 GOTO 2310
4140 CALL GCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
4150 CALL HCHAR(RH-1,RV,VV(RH-1))
4160 CALL HCHAR(RH,RV-1,118)
4170 VH(RV)=VV(RH)
4180 SW=10
4190 GOTO 2310
4200 CALL GCHAR(RH+1,RV,VV(RH))
4210 CALL HCHAR(RH,RV-1,VH(RV-1))
4220 CALL HCHAR(RH+1,RV,119)
4230 VV(RH)=VH(RV)
4240 SW=1
4250 GOTO 2310
4260 CALL GCHAR(RH,RV+1,VH(RV+1))
4270 CALL HCHAR(RH+1,RV,VV(RH+1))
4280 CALL HCHAR(RH,RV+1,116)
4290 VH(RV)=VV(RH)
4300 SW=1000
4310 GOTO 2310
4320 LI=RH
4330 IF SA=1 THEN 4930
4340 IF LI=RH-NB THEN 4440
4350 IF LI<BH THEN 4430
4360 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
7)
4370 CALL GCHAR(LI-2,RV,VV(LI-2))
4380 CALL HCHAR(LI-2,RV,117)
4390 CALL HCHAR(LI-1,RV,113)
4400 CALL HCHAR(LI,RV,K9)
4410 LI=LI-1
4420 GOTO 4340
4430 GOSUB 3010
4440 RH=LI
4450 CALL SOUND(-1,110,30)
4460 GOTO 2310
4470 CO=RV
4480 IF SA=1 THEN 5090
4490 IF CO=RV-NB THEN 4590
4500 IF CO<BG THEN 4580
4510 CALL GCHAR(RH,CO-2,VH(CO-2))
4520 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
7)
4530 CALL HCHAR(RH,CO-2,118)
4540 CALL HCHAR(RH,CO-1,113)
4550 CALL HCHAR(RH,CO,K9)
4560 CO=CO-1
4570 GOTO 4490
4580 GOSUB 3010
4590 RV=CO
4600 CALL SOUND(-1,110,30)
4610 GOTO 2310
4620 LI=RH
4630 IF SA=1 THEN 5250
4640 IF LI=RH+NB THEN 4740
4650 IF LI>BB THEN 4730
4660 CALL GCHAR(LI+2,RV,VV(LI+2))
4670 CALL SOUND(-250,110,15,131,15,196,1
7)
4680 CALL HCHAR(LI+2,RV,119)
4690 CALL HCHAR(LI+1,RV,113)
4700 CALL HCHAR(LI,RV,K9)
4710 LI=LI+1
4720 GOTO 4640
4730 GOSUB 3010
4740 RH=LI
4750 CALL SOUND(-1,110,30)
4760 GOTO 2310
4770 CALL HCHAR(RH,RV,VH(RV))
4780 CO=RV
4790 IF CO=NB+RV THEN 4890
4800 IF CO>BD THEN 4880
4810 CALL SOUND(-4250,-5,15)
4820 CALL GCHAR(RH,CO+2,VH(CO+2))
4830 CALL HCHAR(RH,CO+2,116)
4840 CALL HCHAR(RH,CO+1,113)
4850 CALL HCHAR(RH,CO,VH(CO))
4860 CO=CO+1
4870 GOTO 4790
4880 GOSUB 3010
4890 RV=CO
4900 CALL SOUND(-1,110,30)
4910 SA=0
4920 GOTO 2310
4930 CALL HCHAR(RH,RV,VV(RH))
4940 LI=RH
4950 IF LI=RH-NB THEN 5050
4960 IF LI<BH THEN 5040
4970 CALL SOUND(-4250,-5,15)
4980 CALL GCHAR(LI-2,RV,VV(LI-2))
4990 CALL HCHAR(LI-2,RV,117)
5000 CALL HCHAR(LI-1,RV,113)
5010 CALL HCHAR(LI,RV,VV(LI))
5020 LI=LI-1
5030 GOTO 4950
5040 GOSUB 3010
5050 RH=LI
5060 CALL SOUND(-1,110,30)
5070 SA=0
5080 GOTO 2310
5090 CALL HCHAR(RH,RV,VH(RV))
5100 CO=RV
5110 IF CO=RV-NB THEN 5210
5120 IF CO<BG THEN 5200
5130 CALL SOUND(-4250,-5,15)
5140 CALL GCHAR(RH,CO-2,VH(CO-2))
5150 CALL HCHAR(RH,CO-2,118)
5160 CALL HCHAR(RH,CO-1,113)
5170 CALL HCHAR(RH,CO,VH(CO))
5180 CO=CO-1
5190 GOTO 5110
5200 GOSUB 3010
5210 RV=CO
5220 CALL SOUND(-1,110,30)
5230 SA=0
5240 GOTO 2310
5250 LI=RH
5260 CALL HCHAR(RH,RV,VV(RH))
5270 IF LI=RH+NB THEN 5370
5280 IF LI>BB THEN 5360
5290 CALL SOUND(-4250,-5,15)
5300 CALL GCHAR(LI+2,RV,VV(LI+2))
5310 CALL HCHAR(LI+2,RV,119)
5320 CALL HCHAR(LI+1,RV,113)
5330 CALL HCHAR(LI,RV,VV(LI))
5340 LI=LI+1
5350 GOTO 5270
5360 GOSUB 3010
5370 RH=LI
5380 CALL SOUND(-1,110,30)
5390 SA=0
5400 GOTO 2310
5410 FOR W=FM TO DM STEP -1
5420 CALL HCHAR(H,W,32)
5430 NEXT W
5440 RETURN
5450 FOR W=1 TO LEN(M$)
5460 CALL HCHAR(H,V+W,ASC(SEG$(M$,W,1)))
5470 NEXT W
5480 RETURN
5490 CALL SOUND(100,780,5)
5500 RETURN
5510 DATA 68,83,49,50,68,65,49,53,68,65,
48,49,68,65,51,48
5520 DATA 68,65,48,49,68,65,49,56,68,83,
48,50,68,82,48,52,83,48 51,84,48,50,65,4
8,51,84,48,51,65,48,50
5530 DATA 64,84,48,50,65,48,51,71,65,48,
49,71,65,48,52,84,48,51,65,48,50,84,48,5
0,65,48,50,68,65,48,49
5540 DATA 64,68,65,48,56,71,65,48,49,71,
65,48,50,84,48,51,65,48,50,84,48,50,65,4
8,52,68,65,48,49,68
5550 DATA 64,65,48,53,84,48,51,65,48,50,
84,48,50,65,48,49,71,65,49,48,82,48,57,7
1,84,48,52,65,48,49
5560 DATA 64,84,48,50,65,48,55,84,48,52,
65,48,49,68,83,48,49,68,83,48,50,65,49,4
8,82,48,57,84,48,50
5570 DATA 88,65,48,53,84,48,52,65,48,49,
71,83,48,49,71,83,48,50,65,48,49,84,48,5
0,65,48,51,84,48,52
5580 DATA 65,48,49,68,83,48,49,68,83,48,
50,84,48,52,65,48,49,84,48,50,65,48,49,8
4,48,52,65,48,49
5590 DATA 71,83,48,49,71,83,48,50,70
```



ORIC/ATMOS

suite de la page 8

```
DE,7,4,F0,C,20,80,74,E8,E8,E8,E8,E
0,14,D0,EB
 11610 DATA60,BD,5,4,85,0,BD,6,4,8
5,1,A9,A,85,2,A0,3,A9,40,91,0,88
 11620 DATA10,FB,18,A5,0,69,28,85,
0,90,2,E6,1,C6,2,D0,E8,A9,0,9D,5,4
,9D,6,4
 11630 DATAF0,C7,Z
 11640 REM ------- DETIR------
 11650 DATA#7440,A2,0,38,BD,5,4,E9
,2,85,0,BD,6,4,E9,0,85,1,A9,A,85,2
,A0,1,B1,0
 11660 DATAC9,2A,D0,5,A9,1,9D,8,4,
88,10,F2,18,A5,0,69,28,85,0,90,2,E
6,1,C6,2
 11670 DATAD0,E1,E8,E8,E8,E8,E0,14
,D0,C6,60,Z
 11680 REM ------- AFFMET-----
 11690 DATA#7480,18,BD,5,4,69,2,85
,0,BD,6,4,69,0,85,1,A9,A,85,2,A0,0
,A9,40,91,0
 11700 DATA18,A5,0,69,28,85,0,90,2
,E6,1,C6,2,D0,ED,38,BD,5,4,E9,1,9D
,5,4,85,0
 11710 DATABD,6,4,E9,0,9D,6,4,85,1
,A9,20,85,2,A9,70,85,3,A9,1,85,4,8
6,5,20,0,73
 11720 DATAA6,5,60,Z
 11730 REM ------- BOUM ------
 11740 DATA#74E0,A2,0,BD,8,4,F0,2D
,C9,2,F0,32,FE,8,4,AD,20,4,8D,22,4
,BD,5,4,85
 11750 DATA0,BD,6,4,85,1,A9,40,85,
2,A9,70,85,3,A9,7,85,4,86,5,20,0,7
3,20,0,76
 11760 DATAA6,5,E8,E8,E8,E8,E0,14,
D0,C6,60,38,BD,5,4,E9,1,85,0,BD,6,
4,E9,0,85,1
 11770 DATAA9,A,85,2,A0,4,A9,40,91
,0,88,10,FB,18,A5,0,69,28,85,0,90,
2,E6,1,C6,2
 11780 DATAD0,E8,A9,0,9D,5,4,9D,6,
4,9D,8,4,F0,BF,Z
 11790 REM ------- CREE ------
 11800 DATA#7555,A2,0,BD,6,4,D0,48
,AC,76,2,B9,0,D0,C9,AF,B0,3E,85,0,
85,2,A9,0
 11810 DATA85,1,85,3,A0,5,6,0,26,1
,88,D0,F9,A0,3,6,2,26,3,88,D0,F9,1
8,A5,0
 11820 DATA65,2,85,0,A5,1,65,3,85,
1,18,A5,0,69,25,9D,5,4,A5,1,69,A0,
9D,6,4
 11830 DATAA9,25,9D,7,4,60,E8,E8,E
8,E8,E0,14,D0,AB,60,Z
 11840 REM ------- DBOUM -----
 11850 DATA#75B0,18,AD,0,4,69,3,85
,0,AD,1,4,69,0,85,1,A0,0,A2,A,B1,0
,C9,41,90,5
 11860 DATAA9,1,8D,1F,4,18,A5,0,69
,28,85,0,90,2,E6,1,CA,D0,E7,60,Z
 11870 REM ------- EXPLD -----
 11880 DATA#75E0,AE,22,4,CA,30,11,
8E,22,4,8E,E3,2,8E,E5,2,A2,5,8E,E1
,2,6C,FE,4
 11890 DATA60,Z
 11900 REM ------- SC+100 ------
 11910 DATA#7600,F8,18,AD,27,4,6D,
25,4,8D,27,4,AD,26,4,69,0,8D,26,4,
D8
 11920 DATA4C,20,76,Z
 11930 REM ------- AFFSC ------
 11940 DATA#7620,F8,A2,0,A0,0,BD,2
6,4,29,F0,4A,4A,4A,4A,18,69,30,99,
74,BF
 11950 DATABD,26,4,29,F,18,69,30,9
9,75,BF,C8,C8,E8,E0,3,D0,DF,D8,60,
Z
 11960 REM ------- AVTIR ------
 11970 DATA#7650,A2,2,AD,1B,4,F0,2
4,85,1,AD,1A,4,85,0,AC,1C,4,A9,40,
91,0,88
 11980 DATAC0,4,90,12,A9,73,91,0,8
C,1C,4,86,2,20,B0,75,A6,2,CA,D0,D7
,60,A9,0
 11990 DATA8D,1A,4,8D,1B,4,8D,1C,4
,60,Z
 12000 REM ------- CTIR ------
 12010 DATA#7690,AD,1B,4,D0,35,AE,
76,2,BD,0,D0,29,3,A,A,AA,BD,6,4,F0
,25,BC,7,4
 12020 DATAC0,8,91,1E,88,88,8C,1C,
4,38,A9,C8,FD,7,4,85,0,18,BD,5,4,6
5,0,8D,1A,4
 12030 DATABD,6,4,69,0,8D,1B,4,60,
Z
 12040 DATA0
 13000UBEOUE***  **
***
 13010 DATA4,5,1,4,3,1,4,5,1,3,12,
1,3,8,1,3,12,1,3,5,2.5,4,5,1,4,3,1
,4,5,1
 13020 DATA3,12,1,3,8,1,3,12,1,3,5
,2.5,4,5,1,4,7,1,4,8,1,4,7,1,4,8,1
,4,5,1
 13030 DATA4,7,1,4,5,1,4,7,1,4,3,1
,4,5,1,4,3,1,4,5,1,4,1,1,4,5,2.5
```

LA GUEGUERRE DES ZETOILES

EXELVISION-EXL 100

Vaillant rebelle, faites qu'une bouchée des vaisseaux de l'empire à bord de votre chasseur dernier cri.

Eric BRUGEROLLES

```
1 !.................................
2 !..             STAR WARS           ..
3 !..   (C) F & E BRUGEROLLES-AOUT 85 ..
4 !.................................
5 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE
  (49156,138,0)
6 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,
  10,162,5,45,162,200,45,10)
7 CALL EXEC(50432)
8 MS=0
9 !************GRAPHISME*************
10 CALL CHAR(65,"0000000000810204344")
11 CALL CHAR(66,"0000000002010088444")
12 CALL CHAR(67,"7D44231008000000000")
13 CALL CHAR(68,"7C44881020000000000")
14 CALL CHAR(69,"0000003040814232222")
15 CALL CHAR(70,"000000C0000000C020A2")
16 CALL CHAR(71,"22020000000000000000")
17 CALL CHAR(72,"22E2140810E000000000")
18 CALL CHAR(73,"0000000300000030445")
19 CALL CHAR(74,"000000C020102BC44444")
20 CALL CHAR(75,"4447281008070000000")
21 CALL CHAR(76,"44800000000000000000")
22 CALL CHAR(77,"01010101FFFF01010101")
23 CALL CHAR(78,"80808080FFFF80808080")
24 CALL CHAR(79,"FF0000000000000000FF")
25 CALL CHAR(80,"01010101010101010101")
26 CALL CHAR(81,"08040201FF0000000000")
27 CALL CHAR(82,"00000000FF4020100800")
28 CALL CHAR(83,"00000000FF0000000000")
29 CALL CHAR(84,"00000000FF0204081000")
30 CALL CHAR(85,"10204080FF0000000000")
31 CALL CHAR(86,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
32 CALL CHAR(87,"FF000000000000000000")
33 CALL CHAR(88,"000000000000000000FF")
34 CALL CHAR(89,"FF1F0700000000000000")
35 CALL CHAR(90,"FFFFFFFF3F0701000000")
36 CALL CHAR(97,"FFFFFFFFFFFFFF3F0F01")
37 CALL CHAR(98,"FFFFFFFFFFFFFFFCF080")
38 CALL CHAR(99,"FFFFFFFFFFCE000000000")
39 CALL CHAR(100,"FFF8E000000000000000")
40 CALL CHAR(101,"FFFEFEFCF8F0E0C08080")
41 CALL CHAR(102,"80C0C0E0F0F8FCFEFFFF")
42 CALL CHAR(103,"00FFFFFFFFFFFFFFFF00")
43 CALL CHAR(104,"0014412A402442954A09")
44 CALL CHAR(105,"245A1224AA10940A4568")
45 CALL CHAR(106,"26492114520653240000")
46 CALL CHAR(107,"4590240A560553B24A00")
47 CALL CHAR(108,"000000000000FF050505")
48 CALL CHAR(109,"000000000000030C33CF")
49 CALL CHAR(110,"000000001FE70EFCF0C0")
50 CALL CHAR(111,"05050505050505050505")
51 CALL CHAR(112,"3FFCF0E0800000000000")
52 CALL CHAR(114,"00000000F8C7703F0F03")
53 CALL CHAR(115,"000000000000C030CCF3")
54 CALL CHAR(116,"000000000000FFA0A0A0")
55 CALL CHAR(118,"FC3F0F07010000000000")
56 CALL CHAR(119,"A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0")
57 CALL CHAR(120,"0000000000000010F7F")
58 CALL CHAR(121,"0000000000073FFFFFFF")
59 CALL CHAR(122,"0000031FFFFFFFFFFFFF")
60 CALL CHAR(48,"0F7FFFFFFFFFFFFFFFFF")
61 CALL CHAR(49,"F0FEFFFFFFFFFFFFFFF")
62 CALL CHAR(50,"0000C0F8FFFFFFFFFFFF")
63 CALL CHAR(51,"00000000E0FCFFFFFF")
64 CALL CHAR(52,"00000000000080F0FE")
65 CALL CHAR(53,"80808080808080808080")
66 CALL CHAR(54,"81818181818181818181")
67 CALL CHAR(55,"01010204081020408080")
68 CALL CHAR(56,"80804020100804020101")
69 CLS "RBB"
70 !**********PRESENTATION**********
71 U1$="C9AEB5D334AA1CAFA476F3AA73BDE396
  9AAA39B2AFBBBDE59554CA5E56865F5C1A454B"
72 U2$="4951F22E5C49C5A5C13B7B191551246F
  829934FF1F":U$=U1$&U2$!**SON UN**
73 Z1$="2A8DAC28B54BBBB26297B06890DA25C
  B982571EE52BBCC86AB382EE934A72C6EA845"
74 Z2$="5507B874CD6116A55A7E96A73A94663
  4C3D6F4522A4F2ECFD043CBAA4C234B25BBB0"
75 Z3$="75478FECE22C6F183DB1CBA29A11E65
  6A1087646997AE72AD4B64C30FB4AD7B9BCCE"
76 Z4$="6C2FF5A0465B474962169B833F4391C
  CFF0F":Z$=Z1$&Z2$&Z3$&Z4$!**SON ZERO**
77 X=2:Y=2:A=13:B=30:L=2:C=9:F=13:G=31:
   TOU=0
78 X=X+2:Y=Y+1:IF X=13 OR X=14 THEN 83
79 CALL POKE(258,X+5,140)
80 CALL COLOR("0bBHL"):LOCATE (X,Y):
   PRINT "SSTTAARR"
81 LOCATE (X-2,Y-2):PRINT "          "
82 GOTO 78
83 B=B-1:IF B=6 THEN 87
84 CALL POKE(258,B+5,132)
85 CALL COLOR("0CBLH"):LOCATE (A,B):
   PRINT "SSTTAARR";" "
86 GOTO 83
87 L=L+2:C=C+2:IF L=15 OR L=14 THEN 92
88 CALL POKE(258,L+5,140)
89 CALL COLOR("0bbHL"):LOCATE (L,C):
   PRINT "WWAARRSS"
90 LOCATE (L-2,C-2):PRINT "          "
91 GOTO 87
92 G=G-2:IF G=17 OR G=18 THEN 96
93 CALL POKE(258,G+3,130)
94 CALL COLOR("0CBHL"):LOCATE (F,G):
   PRINT "WWAARRSS";"  "
95 GOTO 92
96 CALL POKE(259,0)
97 A=5:TOU=TOU+1:IF TOU=3 THEN 117
98 CALL COLOR("0YB"):IF A=28 THEN 102
99 A=A+1:LOCATE (11,A):PRINT CHR$(1):
   LOCATE (11,A-1):CALL COLOR("0BB")
```

suite page 31

HECTOR

suite de la page 7

```
 2110 outputD$,114,112,1:outputD$,114,124,1:outputD$
,106,112,0:outputD$,98,100,0:outputD$,26,136,1:outpu
tD$,34,136,1:outputD$,42,136,1:outputD$,42,136,1:out
putD$,42,136,1:outputD$,50,136,1:outputD$,58,136,3
 2120 outputD$,58,148,1:outputD$,66,148,1:outputD$,5
8,160,1:outputD$,50,160,1:outputD$,42,160,1:outputD$
,42,172,1:outputD$,26,160,1:outputD$,26,172,1:output
D$,26,184,1:outputD$,90,136,1:outputD$,90,124,3:outp
utD$,90,148,1
 2130 outputD$,26,40,1:outputD$,74,160,1:outputD$,42
,28,1:outputD$,42,40,1:outputD$,34,52,0:outputD$,106
,40,1:outputD$,106,28,1:outputD$,98,52,0:forA=98to50
step-8:outputD$,A,28,1:next:outputD$,A+8,52,0:output
D$,90,52,0
 2140  for A=98 to 180step8:outputchr$(194),A,136,1:
next:outputD$,98,148,1:outputD$,114,148,1:return
 2150  X1=X:Y1=Y+12
 2160  plotX1,Y1,8,12,0:plotX1,Y1+12,8,12,0:Y1=Y1+12
:outputchr$(194),X1,Y1,1:outputchr$(193),X1,Y1+12,3
 2170 ifpoint(X1+4,Y1+17)<>0thenpause.1:plotX1,Y1+12
,8,12,0:tone500,20:output"200",X1,Y1+10,3:pause.2:ou
tput"200",X1,Y1+10,0:plotX1,Y1,8,12,0:outputchr$(194
),X1,Y1+12,1:plot85,224,30,13,2:SC=SC+200:return
 2180  goto2160
 2190  X1=X+8:Y1=Y
 2200  plotX1,Y1,8,12,0:plotX1+8,Y1,8,12,0:X1=X1+8:o
utputchr$(194),X1,Y1,1:outputchr$(193),X1+8,Y1,3
 2210 if point(X1+20,Y1-6)<>0 then tone300,20:output
"200",X1,Y1-2,3:pause.1:plotX1,Y1,8,12,0:plotX1,Y1,1
6,12,0:outputchr$(194),X1+8,Y1,1:plot80,224,30,13,2:
SC=SC+200:return
 2220 goto2200
 2230  X1=X:Y1=Y-12
 2240  plotX1,Y1,8,12,0:plotX1,Y1-12,8,12,0:Y1=Y1-12
:outputchr$(194),X1,Y1,1:outputchr$(193),X1,Y1-12,3
 2250  if point(X1+4,Y1-28)<>0thentone500,10:plotX1,
Y1-12,8,12,0:output"200",X1,Y1-14,3:pause.2:output"2
00",X1,Y1-14,0:plotX1,Y1,8,12,0:outputchr$(194),X1,Y
1-12,1:plot90,224,30,13,2:SC=SC+200:return
 2260  goto2240
 2270  if point(X1+12,Y1)=1 then outputchr$(194),X1+
8,Y1,1:gotoK
 2280  X1=X-8:Y1=Y
 2290  plotX1,Y1,8,12,0:plotX1-8,Y1,8,12,0:X1=X1-8:o
utputchr$(193),X1-8,Y1,3:outputchr$(194),X1,Y1,1
 2300  if point(X1-12,Y1-6)<>0thenplotX1-8,Y1,8,12,0
:output"200",X1-8,Y1-2,3:pause.2:output"200",X1-8,Y1
-2,0:tone500,20:plot90,224,30,13,2:SC=SC+200:plotX1,
Y1,8,12,0:outputchr$(194),X1-8,Y1,1:return
 2310  goto2290
 2320  sound0,24844:pause1:sound7,4096:wipe:print"ER
REUR No "EC" EN "EL:editEL
 2330 '*******************************
 2340 '*£££££££££££££££££££££££££££££*
 2350 '*£ GENERIQUE    PRESENTAION  £*
 2360 '*£££££££££££££££££££££££££££££*
 2370 '*******************************
 2375  A$="LABYRINTHE - MAKER":B$="(C) GUILLEMETTE S
.1985":bright0
 2380  for O=1 to 100:plotrnd(10,230),rnd(10,230),rn
d(1,3),rnd(1,3),rnd(1,4):next
 2385  A$="PANGOO LE PINGOUIN":B$="(C) GUILLEMETTE S
.":bright0
 2390  X=8:Y=140:speed100
 2400  forA=1 to len(A$):N$=mid$(A$,A,1):outputN$,X,
Y,3:outputN$,X+1,Y,3:outputN$,X-1,Y,3:outputN$,X,Y+1
,3:outputN$,X,Y-1,3:outputN$,X,Y,2:tone200,5:X=X+13:
next
 2410  X=10:Y=30
 2420  for A=1 to len(B$):N$=mid$(B$,A,1):outputN$,X
,Y,3:outputN$,X+1,Y,3:outputN$,X-1,Y,3:outputN$,X,Y,
2:tone200,5:X=X+13:next:pause2:speed0
 2430  X=10:Y=142:sound3,62
 2440  plotX-8,Y+4,8,20,0:outputchr$(193),X,Y,2:paus
e.1
 2450  if X>220 then plotX,Y,8,12,0:goto2470
 2460  X=X+8:goto2440
 2470  X=10:Y=34:sound0,24844
 2480  plotX-8,Y,8,12,0:outputchr$(192),X,Y,3:pause.
1
 2490  if X>220 then plotX,Y,8,12,0:goto2510
 2500  X=X+8:goto2480
 2510   sound7,4096
 2520  X=10:Y=120
 2530  pause.1:outputchr$(193),X,Y,3:plotX-8,Y,8,12,
0
 2540  if X>80 then goto2560
 2550  X=X+8:goto2530
 2560  output"......200 POINTS",X+9,Y-5,2
 2570  restore2620
 2580  readN,T
 2590  if N=0 then goto2630
 2600  tone N,T
 2610  goto2580
 2620  data168,100,148,100,131,100,168,100,148,100,1
31,100,110,100,110,100,124,100,124,100,148,100,131,1
00,168,100,0,0
 2630  pause2:poke24558,102:sound1,512:pause.1:sound
1,513:gosub2640
 2640  cursorX+9,Y-5:print"......500 POINTS":cursorX
+9,115:print"......200 POINTS":goto2650
 2650  pause.8:sound1,512:pause.1:sound1,513:poke245
58,30:cursorX+9,Y-5:print"......500 POINTS":cursorX+
9,115:print"......200 POINTS":pause.2
 2660  pause.2:sound1,512:pause.1:sound1,513:poke245
58,7:cursorX+9,Y-5:print"......500 POINTS":cursorX+9
,115:print"......200 POINTS"
 2670  pause.7
 2680  wipe
 2700  output"LES FANTOMES RODENT DANS",50,190,2
 2710 output"LE LABYRINTHE",80,170,2
 2720  output"A VOUS D'ALIGNER LES 3 DIAMANTS",30,15
0,1
 2730  output"SANS ETRE DEVORE ",60,130,3
 2740 pause6:wipe:output"POUR ELIMINER UN FANTOME",6
0,180,3:output"POUSSEZ LES CUBES A L'AIDE DE 'FIRE'"
,15,160,2:output"EN POUSSANT LE MANCHE ",70,140,1:ou
tput"DU COTE OU VOUS VOULEZ L'EJECTER",18,100,3
 2741  output"MAIS MEFIEZ VOUS DES ",50,80,2:output"
ECTOPLASMES EN TOUT GENRES",30,60,1:output"QUI RODEN
T!!!",70,40,3
 2742  output"---->"+chr$(194),100,120,2
 2750  pause10:sound3,10:pause1:sound7,4096:wipe:out
put"PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER",30,110,2:A$=i
nstr$(1)
 2760  pen2:goto210
 2770  restore2840:speed0
 2780  A$="GA":B$="ME":C$="OV":D$="ER"
 2781  forA=10to89step4:outputA$,A,119,3:pause.05:pl
otA,119,12,10,0:next:outputA$,A,119,3:forA=203to120s
tep-4:outputB$,104,A,3:pause.05:plot104,A,12,10,0:ne
xt:outputB$,103,A,3
 2782  for A=220 to 124step-4:outputC$,A,119,3:pause
.05:plotA,119,12,10,0:next:outputC$,A,119,3:forA=10t
o117step4:outputD$,134,A,3:pause.05:plot134,A,12,10,
0:next:outputD$,133,119,3
 2790  flash1,10
 2800  readN,T
 2810  if N=0 then goto2850
 2820  tone N,T
 2830  goto2800
 2840  data168,100,168,100,131,100,131,100,124,100,1
24,100,110,100,110,100,148,100,148,100,168,100,168,1
00,168,100,0,0
 2850  pause.9
 2860  wipe:color1,2,3,4
 2870  output"RECORD             PAR",50,110,3:outputHI
,90,110,1:outputNM$,175,110,2
 2871  output"VOTRE SCORE:",60,70,1:outputSC,130,70,
3:pause1
 2880  if SC>=HI then HI=SC:cursor60,60:input"ENTREZ
VOTRE NOM:":NM$
 2890  pause1:cls:output"NOUVEAU JEU?(O/N)",70,110,3
:flash10:tone600,70:tone400,70
 2900  T$=inkey$(20)
 2910  if T$="O"orT$="o"thencolor0,1,2,3:pause.05:co
lor7,1,2,3:pause.05:color1,2,3,4:goto240
 2920  if T$="N"orT$="n"then goto60000
 2930  goto2900
 2940 '**************************
 2950 '**        TABLEAU        **
 2960 '**************************
 2970  for A=Y1 to Y1-24:outputchr$(194),X1,A,C:C=C+
1:next
 2980  restore3030
 2990  readN,T
 3000  if N=0 then goto3040
 3010  toneN,T
 3020  goto2990
 3030  data168,200,168,200,117,200,117,200,110,200,1
10,200,168,200,168,200,117,200,117,200,110,200,110,2
00,168,300,168,300,168,300,0,0
 3040  for A=0 to 100:SC=SC+10:plot90,223,30,10,2:ou
tputSC,90,223,3:tone900-(A*5),2:pause.07:next
 3050 plot15,208,210,190,0:gosub2010:X1=220:Y1=100:g
oto320
 3060  wipe:forA=0to50:X=rnd(10,230):Y=rnd(10,230):p
lotX,Y,3:next
 3070 HE$="HECTOR 2HR+":X=130:Y=220:color0,1,2,3
 3080  for A=1tolen(HE$)
 3090  N$=mid$(HE$,A,1):outputN$,X,Y,1:outputN$,X+1,
Y,1:outputN$,X-1,Y,1:outputN$,X,Y+1,1:outputN$,X,Y-1
,1:outputN$,X,Y,2:X=X+9:next
 3100 H=240:V=230:X1=H/2:X2=X1^2:Y1=V/2:Y2=V/4
 3102  for X=0toX1
 3103  X4=X^2:L=-Y1
 3104  A=sqr(X2-X4)
 3105  for I=-A to AstepV/10
 3106  R=sqr(X4+I^2)/X1
 3107  F=(1-R)*cos(12*R)
 3108  Y=I/5+F*Y2
 3109 ifY<=Lthengoto3113
 3110  L=Y:Y=Y1-Y
 3111  plotX1-X,230-Y,3:plotX1+X,230-Y,3
 3113  nextI,X
 3160  LA$="L A B Y - M A K E R":outputLA$,60,80,1:o
utputLA$,62,80,1:outputLA$,61,81,1:outputLA$,61,79,1
:outputLA$,61,80,0
 3180  A$="(C) GUILLEMETTE S. 1985":outputA$,90,20,1

 3190  '**************************
 3200  '*POKES DE LA PRESENTATION*
 3210 '**************************
 3220  poke17135,0:poke17136,192:poke17137,192:poke1
7138,57:poke17139,0:poke17140,192:poke17141,255:poke
23220,246:poke23223,250:poke23233,248
 3230  poke&FF38,1:save"MOVIE LABY":return
 3240  plotXM,YM,8,10,0:YM=YM+12:outputchr$(195),XM,
YM,3:H=6700:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(195),AZ,BZ,3
:goto3280
 3250  plotXM,YM,8,10,0:YM=YM-12:outputchr$(196),XM,
YM,3:H=6705:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(196),AZ,BZ,3
:goto3280
 3260  plotXM,YM,8,10,0:XM=XM-8:outputchr$(195),XM,Y
M,3:H=6710:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(195),AZ,BZ,3:
goto3280
 3270  plotXM,YM,8,10,0:XM=XM+8:outputchr$(196),XM,Y
M,3:H=6715:plotAZ,BZ,8,10,0:outputchr$(196),AZ,BZ,3:
goto3280
 3280  tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:MI=MI
+1:return
 60000  flash0,2:color0,1,2,3
 60001  wipe
 60002  output"VOULEZ VOUS SAUVER CE PROGRAMME(O/N)"
,10,120,3:CH$=instr$(1):wipe
 60003  if CH$="O"or CH$="o"then goto3060:end
 60004  if CH$="N"or CH$="n"then wipe:print"        AU
REVOIR...":pause2:wipe:end
 60005  printchr$(7):output"REPONDEZ PAR O OU N!!!",
60,120,2:flash2,10:goto60001
```

AIR FORCE

SPECTRUM

Gloire aux valeureux pilotes qui, malgré la difficulté croissante de cette mission, auront le courage indicible de la mener à terme. Des volontaires ?..

Alain JONQUET

SUITE DU N°100

```
8535 FOR f=9 TO 25: PRINT AT 20,
f; INK 2; BRIGHT 1;"{{";AT 20,f;
 INK 4;"||": BEEP .02,-10-f: PRI
NT AT 20,f; INK 6; BRIGHT 1;"{{"
;AT 20,f;"  ": NEXT f
8560 LET R$="
 VOULEZ  VOUS  CONNAITRE  LA  R
EGLE  DU  JEU  O @ N
"
8565 PLOT 38,5: DRAW 172,0: DRAW
 0,13: DRAW -172,0: DRAW 0,-13
8570 FOR W=1 TO LEN R$-20: PRINT
 INK 2;AT 20,5;R$(W TO W+20);
8575 IF INKEY$="O" OR INKEY$="o"
 THEN BEEP .5,30: GO TO 8600
8580 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
 THEN BEEP .1,20: RETURN
8585 FOR F=1 TO 2: NEXT F: NEXT
W: GO TO 8560
8590 REM ======================
8595 REM ==== REGLES DU JEU ====
8600 REM ======================
8605 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : BRIGHT 1: PRINT AT 3,10; IN
K 5;"REGLES DU JEU": BEEP .1,10:
 GO SUB 9945: BEEP .1 30
8610 GO SUB 280: POKE 23692,255
8615 LET U$="          LE BUT DE
CE JEU EST,     BIEN SUR DE FAIRE
LE MAXIMUM      DE POINTS EN BOMBA
RDANT DES       OBJECTIFS AU SOL .
EN FONCTION     DU POINT D'IMPACT
UN CERTAIN      NOMBRE DE POINTS V
OUS SERA AC-    CORDE .
                 VOUS AVEZ TROIS
 APPAREILS      A VOTRE DISPOSITIO
N POUR EFFEC-   TUER VOTRE MISSION
"
8620 PRINT AT 6,0: GO SUB 8685:
PRINT INK 4;AT 21,0
8635 LET U$="
                  AU DEPART V
OUS VOUS        TROUVEZ SUR VOTRE
BASE . UNE      CITERNE EST LA POU
R VOUS FAIRE    LE PLEIN EN CARBUR
ANT(6480 L).    LE PLEIN DE MUNITI
ONS VOUS SE-    RAS AUSSI FAIT .
                  JUSQUE LA , PAS
DE PROBLEMES    ENSUITE,UNE FOIS Q
UE VOUS  AU-    REZ ATTEINT LE BOU
T DE PISTE,     IL FAUDRAS QUE VOU
S DECOLLIEZ.     EN UTILISANT LE
MAXIMUM DE      PISTE , VOUS ECONO
MISEREZ LE      CARBURANT. MAIS AT
TENTION A NE    PAS VOUS CRASCHER
.ENSUITE ,      PLUS QUESTION DE P
ERCUTER LA      PLANETE !!! .
"
8637 PRINT AT 16,0: GO SUB 8685
8640 LET U$="             **** CO
MBAT  ****
                 ATTENTION ! VO
TRE APPAREIL    N'EST QU'UN BOMB
ARDIER . LORS-  QUE LE CHASSEUR
ENNEMI VOUS     REPERERA VOTRE S
EUL ESPOIR DE   SURVIE SERA DE G
AGNER LA HAUTE  ALTITUDE !,SINON
 IL NE VOUS     RATERA PAS !. DE
 MEME QUE SI    VOUS RESTEZ LA-H
AUT VOUS NE SE  REZ PAS DETECTE
MAIS LE BOMBAR  DEMENT SERA PLUS
 DELICAT .       SI TOUTEFOIS V
OUS ETIZ DES-   CENDU VOUS POUVE
Z VOUS EJECTER  EN APPUYANT SUR
*S* COMME SAVE  ,CELA VOUS EVITE
RA DE PERDRE    TROP DE POINTS .
"
8644 INK 5: GO SUB 8685
8645 LET U$="      VOUS PERDEZ UN
E VIE...        MAIS C'EST REPARTI
 POUR UN TOUR
                *************
*********
                VOUS CONSOMMEZ
 DU CARBURANT, MAIS UN KC EST LA
 POUR VOUS RA- VITAILLER . C'EST
 A VOUS DE DI- RE OUI/NON QUAND
LE SIGNAL APPA RAIT.TANT QUE VOU
S N'AUREZ PAS  FAIT VOTRE CHOIX
VOUS PERDEZ    DES POINTS .
"
8647 GO SUB 8685
8650 LET U$="      POUR QUE LE RA
VITAILLEMENT   PUISSE S'EFFECTUER
 VOUS DEVEZ     VOUS ALIGNER SUR
LE KC . SI     VOUS N'ETES PAS AU
 RENDEZ-VOUS   IL S'EN VA !!!.
                PAR CONTRE POU
R LES MUNI-    TIONS IL FAUT RETO
UNER A LA      BASE . POUR CELA V
OUS APPUYEZ    AUSSI SUR LA TOUCH
E *S* . UNE    FOIS AU-DESSUS DE
LA PISTE VOUS N'AVEZ QU'A VOUS P
OSER . LE RES TE EST AUTOMATIQUE
"
8653 GO SUB 8685
8655 LET U$="
                 *************
*******          VOUS PERDEZ AUS
SI UNE VIE           ************
*******
               C'EST A VOUS D'ECO
NNOMISER LES          MUNITIONS
 !!!
                INUTILE DE DIRE
 QUE SI VOUS   N'AVEZ PLUS DE CAR
BURANT C'EST   AUSSI LE CRASCH AS
SURE !!!.         MAIS VOUS POURR
EZ TOUJOURS    VOUS EJECTER ...
"
8658 INK 6: GO SUB 8685
8660 LET U$="
                 *************
*********          A PARTIR DE
5000 Pts             **** DANGE
R ****         ATTAQUE DE MISSIL
ES AIR-AIR      SEUL ESPOIR DE S
'EN SORTIR          **** LA CHANCE
 !!!****  "
8665 INK 2: BEEP .5,0: BEEP .5,0
: GO SUB 8685
8670 LET U$="
                  A PARTIR DE
 10.000 Pts       DANGER : MISSI
LES + D.C.A.   PAS DE RAVITAILLE
MENT EN VOL         TROP DANGEU
REUX !            SEUL LE RETOUR
A LA BASE             EST AUTORI
SE"
8680 GO SUB 8685: BRIGHT 0: GO T
O 8700
8685 FOR x=1 TO LEN U$: PRINT U$
(x);: FOR V=0 TO 1: NEXT V: NEXT
 x: FOR F=1 TO 200: NEXT F
8690 RETURN
8700 POKE 23692,1: GO SUB 250
8705 BEEP .1,30: GO SUB 8750: BO
RDER 1: PAPER 0: INK 4: CLS
8710 BEEP .1,30: RETURN
8750 REM ===COMMANDES DE VOL ===
8755 BORDER 1: PAPER 0: INK 4: C
LS : GO SUB 8800
8760 PRINT AT 5,7;"COMMANDES DE
VOL";AT 6,7;"VVVVVVVVVVVVVVVV"
8765 PRINT INK 5;AT 10,7;"7    BR
AQUE";AT 13,7;"6    PIQUE";AT 16,
7;"0    BOMBARDEMENT"
8770 FOR F=1 TO 120: NEXT F: RET
URN
8775 REM ======= CADRE =======
8800 PLOT 0,0: DRAW 0,175: DRAW
255,0: DRAW 0,-175: DRAW -255,0
8990 RETURN
9000 REM ==== PLUS DE VIES =====
9005 PRINT AT 3,7; INK 2;"PLUS D
'APPAREILS";AT 5,10;"DISPONIBLES
"
9010 RANDOMIZE USR 23297
9015 FOR F=1 TO 50: NEXT F
9020 REM ======== SCORES =======
9025 BORDER 0: PAPER 1: INK 7: C
LS : GO SUB 8800
9035 LET U$="        VOICI  VOTRE
SCORE "
9040 FOR M=26 TO 5 STEP -1: BEEP
 .02,M: BEEP .02,(M*2)-5
9045 PRINT AT 5,M; INK 5;U$(M);:
 NEXT M
9050 FOR F=0 TO 20: NEXT F
9055 FOR L=9 TO 11: PRINT PAPER
0;AT L,12;"       ": NEXT L
9056 PLOT 96,104: DRAW 56,0: DRA
W 0,-24: PLOT 96,80: DRAW 0,24:
PLOT 96,80: DRAW 56,0
9060 PRINT AT 10,13; PAPER 0; IN
K 4;SC: LET T=0
9065 IF SC<800 THEN PRINT #1;"CE
 FUT UNE BIEN COURTE MISSION"
9066 IF SC>800 AND SC<2000 THEN
PRINT #1;"IL FAUDRA VOUS ENTRAIN
ER"
9067 IF SC>=2000 AND SC<3500 THE
N PRINT #1;"CE N EST PAS ENCORE
CA"
9068 IF SC>=10000 AND SC<13000 T
HEN PRINT #1;"SANS COMMENTAIRES"
9069 IF SC>=3500 AND SC<5000 THE
N PRINT #1;"LE PLUS DUR RESTE A
FAIRE"
9070 IF SC>=5000 AND SC<10000 TH
EN PRINT #1;"VOUS ETES UN TRES B
ON PILOTE"
9071 IF SC>=13000 THEN PRINT #1;
"LA FRANCE VOUS SALUE": BEEP .25
,7: BEEP .75,7: BEEP .25,7: BEEP
 1,12: BEEP .75,12: BEEP .75,14:
 BEEP .75,14: BEEP 1.25,19: BEEP
 .25,16: BEEP 1,12
9075 FOR F=0 TO 50: NEXT F
9080 IF T=1 THEN PRINT INK 5;AT
16,5;"UNE AUTRE PARTIE  O@N"
9085 IF T=1 AND (INKEY$="O" OR I
NKEY$="o") THEN FOR F=0 TO 10: N
EXT F: BORDER 0: PAPER 0: RUN 90
97
9090 IF T=1 AND (INKEY$="N" OR I
NKEY$="n") THEN STOP
9095 LET T=1: GO TO 9080
9097 GO SUB 8560: GO TO 290
9300 REM ==== REDEFINITION =====
        ===== GRAPHIQUE  ======
9400 DATA 73,251,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,85,170,170,125,198,
75,210,99,190,85,255,85,170,85,1
70,85,170,85
9450 DATA 170,85,170,85,170,85,1
70,255,171,85,171,85,171,85,171,
85,170,213,170,213,170,213,170,2
13,255,85,170,85,170,85,170,255
9460 DATA 0,0,0,48,76,146,68,255
,131,7,14,28,56,112,224,193,0,0,
6,27,255,29,15,255,0,0,1,11,191,
246,248,191
9470 DATA 31,59,31,241,31,223,19
2,192,0,128,0,224,4,110,100,106
9480 DATA 0,2,2,62,63,97,45,12,0
,0,96,126,254,194,216,24
9490 DATA 126,102,102,102,102,10
2,126,0,24,24,24,24,24,24,24,0
9500 DATA 126,6,6,126,96,96,126,
0,126,6,6,30,6,6,126,0
9510 DATA 96,96,96,126,6,6,6,0,1
26,96,96,126,6,6,126,0
9520 DATA 96,96,96,126,102,102,1
26,0,126,6,6,6,6,6,6,0
9530 DATA 126,102,102,126,102,10
2,126,0,126,102,102,126,6,6,6,0
9540 DATA 128,64,32,17,15,3,1,0
9550 DATA 0,0,0,0,0,171,0,0
9560 DATA 0,3,5,127,5,3,0,0,120,
188,62,255,62,188,120,0
9570 DATA 0,28,62,127,127,34,20,
8,8,0,8,28,8,20,0,0
9575 DATA 0,2,4,8,16,32,64,0
9580 DATA 56,124,226,226,226,254
,226,0,248,228,248,252,226,226,2
52,0
9585 DATA 60,102,224,224,224,102
,60,0,252,230,226,226,226,230,25
2,0
9590 DATA 254,224,252,224,224,22
4,254,0,254,224,224,252,224,224,
224,0
9600 DATA 60,102,224,224,238,102
,60,0,226,226,226,254,226,226,22
6,0
9605 DATA 124,56,56,56,56,56,124
,0,62,28,28,28,28,156,120,0
9610 DATA 226,232,240,240,232,22
8,226,0,224,224,224,224,224,224,
254,0
9615 DATA 226,246,234,226,226,22
6,226,0,226,242,234,230,226,226,
226,0
9620 DATA 56,100,226,226,226,100
,56,0,252,226,226,226,252,224,22
4,0
9625 DATA 56,100,226,226,234,100
,58,0,252,226,226,252,228,226,22
6,0
9630 DATA 124,224,124,14,14,14,1
24,0,254,56,56,56,56,56,56,0,226
,226,226,226,226,226,124,0
9635 DATA 226,226,226,226,114,50
,24,0,0,8,12,11,22,28,32,255,129
,226,244,248,16,200,192,255
9640 DATA 226,226,116,56,56,56,5
6,0,254,14,28,56,112,224,254,0,0
,0,0,0,0,0,0,255
9645 DATA 0,0,15,28,42,73,136,25
5,0,0,240,8,4,2,129,255,0,0,0,31
,17,31,4,255
9650 DATA 192,48,15,2,127,192,10
1,63,0,112,240,16,254,1,74,252,1
,15,19,255,255,207,48,48
9655 DATA 255,255,255,255,255,50
,204,204,110,211,169,213,122,24,
24,60,129,82,44,89,16,16,16,255
9660 DATA 1,3,7,12,28,62,103,193
,5,175,253,51,217,142,48,60,128,
192,96,48,56,204,158,65,7,0,14,0
,28,0,56,0
9665 DATA 0,0,7,25,35,255,4,3,3,
7,252,255,252,255,32,48,0,0,0,52
,109,52,0,0,0,0,0,16,56,16,40,25
5
9670 DATA 0,0,7,9,127,255,127,0,
0,0,255,255,221,255,255,255,7,63
,255,255,255,248,228,131
9675 DATA 0,0,255,136,136,255,25
4,255,0,0,255,136,136,255,254,25
5,127,255,155,155,251,251,255,25
5
9680 DATA 0,0,0,52,109,52,0,0,16
,254,254,254,16,56,84,146,255,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,99,100,179,36,82
,129
9685 DATA 127,241,251,251,255,15
3,102,102,255,24,90,104,255,128,
0,0,255,255,255,195,199,137,134,
6,159,157,157,31,255,57,198,198
9690 DATA 17,10,68,188,28,19,36,
82,130,16,1,64,0,2,128,5,170,85,
170,85,170,85,170,85,0,0,192,254
,159,254,192,0
9700 DATA 0,4,4,8,56,24,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
9730 REM ======= ROUTINE ======
9735 DATA 42,71,252,34,54,92,201
,42,128,61,34,54,92,201
9745 REM ====== SONO L.M. ======
9755 RESTORE 9760: FOR I=0 TO 50
: READ A: POKE 23297+I,A: NEXT I
9760 DATA 1,4,250,33,0,2,17,15,0
,229,213,197,205,181,3,193,209,2
25,125,145,111,16,242,201,6,10,1
97,33,0,3,17,1,0,229,205,181,3,2
25,17,16,0,167,237,82,32,240,193
,16,233,201
9780 RETURN
9790 REM ========= U.D.G.=======
9800 RESTORE 9801: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "B"+F,A
9801 DATA 128,192,224,184,223,25
5,30,3: NEXT F
9805 RESTORE 9806: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "F"+F,A
9806 DATA 1,98,252,248,127,206,1
81,176: NEXT F
9810 RESTORE 9811: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "G"+F,A
9811 DATA 0,0,0,0,254,115,172,14
0: NEXT F
9815 RESTORE 9816: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "H"+F,A
9816 DATA 0,0,60,60,60,60,0,0: N
EXT F
9820 RESTORE 9830: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "C"+F,A
9830 DATA 0,0,48,104,254,159,126
,224: NEXT F
9835 RESTORE 9836: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "D"+F,A
9836 DATA 1,2,4,0,16,0,64,0: NEX
T F
9840 RESTORE 9841: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "E"+F,A
9841 DATA 3,7,142,156,248,240,22
4,255: NEXT F
9842 RESTORE 9843: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "I"+F,A
9843 DATA 0,0,7,25,35,255,0,0: N
EXT F
9844 RESTORE 9845: FOR F=0 TO 7:
 READ A: POKE USR "J"+F,A
9845 DATA 3,7,252,255,252,255,0,
0: NEXT F
9846 RETURN
9850 REM =======================
9855 LET U$="       PLEIN   OK
  MUNITIONS   OK     PRET   POUR
 LE  ROULAGE          APPUYEZ  SUR
 UNE  TOUCHE
"
9860 FOR U=1 TO LEN U$-6: PRINT
INK 2; PAPER 5;AT 19,13;U$(U TO
U+6): FOR F=1 TO 2: NEXT F
9870 IF INKEY$<>"" THEN PRINT AT
 19,13; PAPER 5;"       ": BEEP
 .2,20: RETURN
9890 NEXT U: GO TO 9860
9900 REM ======= MUSIQUE =======
9905 RESTORE 9906: FOR M=0 TO 15
: READ A,B: BEEP A,B-14: NEXT M
9906 DATA .5,7,.5,7,.5,9,1,6,.25
,7,.5,9,.5,11,.5,11,.5,12,1,11,.
25,9,.5,7,.5,9,.5,7,.5,6,1,7
9910 FOR F=0 TO 25: NEXT F
9915 RESTORE 9916: FOR M=0 TO 24
: READ A,B: BEEP A,B-14: NEXT M
9916 DATA .5,4,.5,14,.5,14,1,14
,.25,12,.5,11,.5,12,.5,12,.5,12,
1,12,.25,11,.5,9,.5,11,.25,12,.2
5,11,.25,9,.25,7,1,11,.25,12,.5,
14,.25,16,.25,12,.5,11,.5,9,1,7
9920 RETURN
9940 REM ======    CADRE   ======
9945 INK 6: PLOT 72,156: DRAW 12
0,0: DRAW 0,-20: DRAW -120,0: DR
AW 0,20: RETURN
9948 REM ======= DESSIN ========
9950 PLOT 8,72: DRAW 40,8: DRAW
16,16: DRAW 24,0: DRAW 24,-8: DR
AW 56,0: DRAW 32,40: DRAW 16,0:
DRAW -8,-48: DRAW -13,0: DRAW 10
,32: DRAW 7,0
9955 PLOT 8,72: DRAW 2,-16: FOR
f=0 TO 11: DRAW f/2,-1: NEXT f:
DRAW 64,0
9960 PLOT 80,55: DRAW 42,-14: DR
AW 40,-8: DRAW 45,0: DRAW -70,30
: PLOT 176,78: DRAW -1,1: DRAW 4
5,0: DRAW 1,-1: DRAW -45,0: PLOT
 200,77: DRAW 0,-20: FOR f=0 TO
8: DRAW 1-f,-1: NEXT f
9965 PLOT 50,80: DRAW 16,16: DRA
W 3,-16: DRAW -17,0: PLOT 68,95:
 DRAW 3,-14: DRAW 10,0: DRAW 3,
14: PLOT 200,75: FOR F=0 TO 5: D
RAW -4,0: DRAW 0,-3: DRAW 4,0: N
EXT F
9970 INK 5: FOR F=4 TO 7: CIRCLE
 170,65,F: NEXT F
9975 INK 7: BRIGHT 1: PRINT AT 3
,10; INK 5;"  AIR  FORCE": GO SU
B 9945
9980 INK 4: PLOT 155,55: DRAW -1
0,0: DRAW 48,-20: PLOT 80,56: FO
R f=0 TO 8: DRAW 2+f,0: DRAW 0,1
: NEXT f
9990 RETURN
9992 REM ====== SAVE JEU =======
9995 CLS : INK 5: GO SUB 8800: G
O SUB 9950: SAVE "IMAGE"SCREEN$
: SAVE "AIR FORCE" LINE 1: VERIF
Y "AIR FORCE"
9999 STOP
```

APPLE

suite de la page 2

```
7D40- D0 F8 60 A9 01 99 8A 15($E6)
7D48- AD 5B 7D 18 69 02 99 76($17)
7D50- 15 BD 7B 0B 18 69 04 99($34)
7D58- 80 15 60 2E 20 BC 2A 0C($61)
7D60- B9 BF 7D 18 7D 1E 0C 9D($91)
7D68- 16 0C 49 80 0A A9 00 E9($99)
7D70- 00 9D 1A 0C B9 CF 7D 9D($1D)
7D78- 22 0C FE 26 0C BD 26 0C($6D)
7D80- C9 08 D0 10 A9 00 9D 26($13)
7D88- 0C BD 2A 0C 18 69 01 29($CE)
7D90- 0F 9D 2A 0C A9 01 8D BE($2F)
7D98- 7D BD FE 0B 38 E9 B8 A8($F4)
7DA0- BD 02 0C E9 01 D0 0C 98($1F)
7DA8- 38 E9 08 C9 8E 90 0A C9($CD)
7DB0- FC B0 06 A9 00 8D BE 7D($AD)
7DB8- 60 8D BD 7D 60 20 20 04($49)
7DC0- 03 02 01 00 FF FE FD FC($00)
7DC8- F9 FE FF 00 01 02 03 00($FC)
7DD0- 01 02 03 04 03 02 01 00($04)
7DD8- FF FE FD FC FD FE FF 00($FC)
7DE0- 00 00 00 01 01 01 02 02($01)
7DE8- 02 02 03 03 03 04 04 04($07)
7DF0- 04 05 05 05 06 06 06 06($01)
7DF8- 07 07 07 08 08 08 08 09($0E)
7E00- 09 09 0A 0A 0A 0A 0B 0B($00)
7E08- 0B 0C 0C 0C 0C 0D 0D 0D($06)
7E10- 0E 0E 0E 0E 0F 0F 0F 10($1F)
7E18- 10 10 10 11 11 11 12 12($01)
7E20- 12 12 13 13 13 14 14 14($07)
7E28- 14 15 15 15 16 16 16 16($01)
7E30- 17 17 17 18 18 18 18 19($0E)
7E38- 19 19 1A 1A 1A 1A 1B 1B($00)
7E40- 1B 1C 1C 1C 1C 1D 1D 1D($06)
7E48- 1E 1E 1E 1E 1F 1F 1F 20($3F)
7E50- 20 20 20 21 21 21 22 22($01)
7E58- 22 22 23 23 23 24 24 24($07)
7E60- 24 25 25 25 26 26 26 26($01)
7E68- 27 27 27 28 28 28 28 29($0E)
7E70- 29 29 2A 2A 2A 2A 2B 2B($00)
7E78- 2B 2C 2C 2C 2C 2D 2D 2D($06)
7E80- 2E 2E 2E 2E 2F 2F 2F 30($1F)
7E88- 30 30 30 31 31 31 32 32($01)
7E90- 32 32 33 33 33 34 34 34($07)
7E98- 34 35 35 35 36 36 36 36($01)
7EA0- 37 37 37 38 38 38 38 39($0E)
7EA8- 39 39 3A 3A 3A 3A 3B 3B($00)
7EB0- 3B 3C 3C 3C 3C 3D 3D 3D($06)
7EB8- 3E 3E 3E 3E F6 F6 F6 F6($00)
7EC0- F7 F7 F7 F8 F8 F8 F8 F9($0E)
7EC8- F9 F9 FA FA FA FA FB FB($00)
7ED0- FB FC FC FC FC FD FD FD($06)
7ED8- FE FE FE FE FF FF FF 00($FF)
7EE0- 00 00 01 01 01 01 02 02($00)
7EE8- 02 03 03 03 03 04 04 04($06)
7EF0- 05 05 05 05 06 06 06 07($01)
7EF8- 07 07 07 08 08 08 09 09($0F)
7F00- 09 09 0A 0A 0A 0B 0B 0B($01)
7F08- 0B 0C 0C 0C 0D 0D 0D 0D($07)
7F10- 0E 0E 0E 0F 0F 0F 0F 10($1E)
7F18- 10 10 11 11 11 11 12 12($00)
7F20- 12 13 13 13 13 14 14 14($06)
7F28- 15 15 15 15 16 16 16 17($01)
7F30- 17 17 17 18 18 18 19 19($0F)
7F38- 19 19 1A 1A 1A 1B 1B 1B($01)
7F40- 1B 1C 1C 1C 1D 1D 1D 1D($07)
7F48- 1E 1E 1E 1F 1F 1F 1F 20($3E)
7F50- 20 20 21 21 21 21 22 22($00)
7F58- 22 23 23 23 23 24 24 24($06)
7F60- 25 25 25 25 26 26 26 27($01)
7F68- 27 27 27 28 28 28 29 29($0F)
7F70- 29 29 2A 2A 2A 2B 2B 2B($01)
7F78- 2B 2C 2C 2C 2D 2D 2D 2D($07)
7F80- 2E 2E 2E 2F 2F 2F 2F 30($1E)
7F88- 30 30 31 31 31 31 32 32($00)
7F90- 32 33 33 33 33 34 34 34($06)
7F98- 35 35 35 35 36 36 36 37($01)
7FA0- 37 37 37 38 38 38 39 39($0F)
7FA8- 39 39 3A 3A 3A 3B 3B 3B($01)
7FB0- 3B 3C 3C 3C 3D 3D 3D 3D($07)
7FB8- F5 F5 F5 F5 F6 F6 F6 F7($01)
7FC0- F7 F7 F7 F8 F8 F8 F9 F9($0F)
7FC8- F9 F9 FA FA FA FB FB FB($01)
7FD0- FB FC FC FC FD FD FD FD($07)
7FD8- FE FE FE FF FF FF FF 00($FE)
7FE0- 04 08 0C 02 06 0A 00 04($0A)
7FE8- 08 0C 02 06 0A 00 04 08($06)
7FF0- 0C 02 06 0A 00 04 08 0C($02)
7FF8- 02 06 0A 00 04 08 0C 02($0C)
8000- 06 0A 00 04 08 0C 02 06($08)
8008- 0A 00 04 08 0C 02 06 0A($04)
8010- 00 04 08 0C 02 06 0A 00($0E)
8018- 04 08 0C 02 06 0A 00 04($0A)
8020- 08 0C 02 06 0A 00 04 08($06)
8028- 0C 02 06 0A 00 04 08 0C($02)
8030- 02 06 0A 00 04 08 0C 02($0C)
8038- 06 0A 00 04 08 0C 02 06($08)
8040- 0A 00 04 08 0C 02 06 0A($04)
8048- 00 04 08 0C 02 06 0A 00($0E)
8050- 04 08 0C 02 06 0A 00 04($0A)
8058- 08 0C 02 06 0A 00 04 08($06)
8060- 0C 02 06 0A 00 04 08 0C($02)
8068- 02 06 0A 00 04 08 0C 02($0C)
8070- 06 0A 00 04 08 0C 02 06($08)
8078- 0A 00 04 08 0C 02 06 0A($04)
8080- 00 04 08 0C 02 06 0A 00($0E)
8088- 04 08 0C 02 06 0A 00 04($0A)
8090- 08 0C 02 06 0A 00 04 08($06)
8098- 0C 00 04 08 0C 02 06 0A($02)
80A0- 00 04 08 0C 02 06 0A 00($0E)
80A8- 04 08 0C 02 06 0A 00 04($0A)
80B0- 08 0C 02 06 0A 00 04 08($06)
80B8- 0C 02 06 0A 00 04 08 0C($02)
80C0- 02 06 0A 00 04 08 0C 02($0C)
80C8- 06 0A 00 04 08 0C 02 06($08)
80D0- 0A 00 04 08 0C 02 06 0A($04)
80D8- 00 04 08 0C 02 06 0A 00($0E)
80E0- 04 08 0C 00 00 00 00 00($00)
80E8- 00 00 00 80 80 80 80 80($90)
80F0- 80 80 80 00 00 00 00 00($80)
80F8- 00 00 00 80 FF FF FF FF($80)
8100- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
8108- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
8110- FF FF FF FF FF 80 80 80($7F)
8118- 80 80 80 80 00 00 00 00($00)
8120- 00 00 00 00 80 80 80 80($00)
8128- 80 80 80 80 00 00 00 00($00)
8130- 00 00 00 00 80 80 80 80($00)
8138- 80 80 80 80 28 28 28 28($00)
8140- 28 28 28 28 A8 A8 A8 A8($00)
8148- A8 A8 A8 A8 28 28 28 28($00)
8150- 28 28 28 28 A8 A8 A8 A8($00)
8158- A8 A8 A8 A8 28 28 28 28($00)
8160- 28 28 28 28 A8 A8 A8 A8($00)
8168- A8 A8 A8 A8 28 28 28 28($00)
8170- 28 28 28 28 A8 A8 A8 A8($00)
8178- A8 A8 A8 A8 50 50 50 50($00)
8180- 50 50 50 50 D0 D0 D0 D0($00)
8188- D0 D0 D0 D0 50 50 50 50($00)
8190- 50 50 50 50 D0 D0 D0 D0($00)
8198- D0 D0 D0 D0 50 50 50 50($00)
81A0- 50 50 50 50 D0 D0 D0 D0($00)
81A8- D0 D0 D0 D0 50 50 50 50($00)
81B0- 50 50 50 50 D0 D0 D0 D0($00)
81B8- D0 D0 D0 D0 FF FF FF FF($00)
81C0- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
81C8- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
81D0- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
81D8- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
81E0- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
81E8- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
81F0- FF FF FF FF FF FF FF FF($00)
81F8- FF FF FF FF 20 24 28 2C($00)
8200- 30 34 38 3C 20 24 28 2C($00)
8208- 30 34 38 3C 21 25 29 2D($00)
8210- 31 35 39 3D 21 D0 D0 D0($F1)
8218- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8220- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8228- D0 D0 D0 D0 D0 D0 25 29($0C)
8230- 2D 31 35 39 3D 22 26 2A($03)
8238- 2E 32 36 3A 3E 22 26 2A($00)
8240- 2E 32 36 3A 3E 23 27 2B($01)
8248- 2F 33 37 3B 3F 23 27 2B($00)
8250- 2F 33 37 3B 3F 20 24 28($03)
8258- 2C 30 34 38 3C 20 24 28($00)
8260- 2C 30 34 38 3C 21 25 29($01)
8268- 2D 31 35 39 3D 21 25 29($00)
8270- 2D 31 35 39 3D 22 26 2A($03)
8278- 2E 32 36 3A 3E 22 26 2A($00)
8280- 2E 32 36 3A 3E 23 27 2B($01)
8288- 2F 33 37 3B 3F 23 27 2B($00)
8290- 2F 33 37 3B 3F 20 24 28($03)
8298- 2C 30 34 38 3C 20 24 28($00)
82A0- 2C 30 34 38 3C 21 25 29($01)
82A8- 2D 31 35 39 3D 21 25 29($00)
82B0- 2D 31 35 39 3D 22 26 2A($03)
82B8- 2E 32 36 3A 3E 22 26 2A($00)
82C0- 2E 32 36 3A 3E 23 27 2B($01)
82C8- 2F 33 37 3B 3F 23 27 2B($00)
82D0- 2F 33 37 3B 3F D0 D0 D0($FF)
82D8- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
82E0- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
82E8- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
82F0- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
82F8- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8300- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8308- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8310- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8318- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8320- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8328- D0 D0 D0 D0 D0 D0 45 49($0C)
8330- 4D 51 55 59 5D 42 46 4A($03)
8338- 4E 52 56 5A 5E 42 46 4A($00)
8340- 4E 52 56 5A 5E 43 47 4B($01)
8348- 4F 53 57 5B 5F 43 47 4B($00)
8350- 4F 53 57 5B 5F 40 44 48($03)
8358- 4C 50 54 58 5C 40 44 48($00)
8360- 4C 50 54 58 5C 41 45 49($01)
8368- 4D 51 55 59 5D 41 45 49($00)
8370- 4D 51 55 59 5D 42 46 4A($03)
8378- 4E 52 56 5A 5E 42 46 4A($00)
8380- 4E 52 56 5A 5E 43 47 4B($01)
8388- 4F 53 57 5B 5F 43 47 4B($00)
8390- 4F 53 57 5B 5F 40 44 48($03)
8398- 4C 50 54 58 5C 40 44 48($00)
83A0- 4C 50 54 58 5C 41 45 49($01)
83A8- 4D 51 55 59 5D 41 45 49($00)
83B0- 4D 51 55 59 5D 42 46 4A($03)
83B8- 4E 52 56 5A 5E 42 46 4A($00)
83C0- 4E 52 56 5A 5E 43 47 4B($01)
83C8- 4F 53 57 5B 5F 43 47 4B($00)
83D0- 4F 53 57 5B 5F D0 D0 D0($9F)
83D8- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
83E0- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
83E8- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
83F0- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
83F8- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8400- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8408- D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0($00)
8410- D0 D0 D0 D0 D0 40 44 48($9C)
8418- 4C 50 54 58 5C 40 44 48($00)
8420- 4C 50 54 58 5C 41 45 49($01)
8428- 4D 51 55 59 5D 41 7A 88($FE)
8430- 84 84 96 A4 84 84 B2 C0($40)
8438- 84 84 42 50 5E 6C 84 84($20)
8440- 84 84 16 88 25 88 34 88($8F)
8448- 43 88 52 88 61 88 70 88($00)
8450- 7F 88 8E 88 9D 88 AC 88($C0)
8458- BB 88 CA 88 D9 88 44 87($E3)
8460- 53 87 62 87 71 87 80 87($C0)
8468- 8F 87 9E 87 AD 87 BC 87($00)
8470- CB 87 DA 87 E9 87 F8 87($00)
8478- 07 88 C4 8A DC 8A F4 8A($E9)
8480- 0C 8B 24 8B 3C 8B 54 8B($40)
8488- 6C 8B 84 8B 9C 8B B4 8B($C0)
8490- CC 8B E4 8B FC 8B 14 8C($C7)
8498- 1A 8C 20 8C 26 8C 2C 8C($30)
84A0- 32 8C 38 8C 3E 8C 44 8C($70)
84A8- 4A 8C 50 8C 56 8C 5C 8C($10)
```

A SUIVRE...

L'INFLEXIBLE

THOMSON TO7, TO 70, MO5

Glorieux capitaine d'un sous-marin nucléaire dernier cri, participez à une impitoyable chasse aux cargos (si vous croisez le RAINBOW-WARRIOR, n'hésitez pas..).

Jean Yves LE FRIEC

ERRATUM sur TO7
DECATHLON du n° 99
Ne râlez pas et rajoutez la ligne suivante:

```
3515 PSET(X,Y)GR$(32),K,2:X1=X:Y1=Y:NEXT
```

ERRATUM sur TO7
TOFILE n° 98
En page 20, en bas de la troisième colonne de codes, il manque la ligne suivante :

```
AD88> 28 20 F4 B6 E7 C1 88 08
B7 E7 C1 B6 E7 C3 8A 01= 2420
```

ERRATUM sur TO7 QUAERO du n° 94/97 En ligne 1030 remplacez 2287 par 287.

SUITE DU N°100

```
249 IFD(6)=0ANDD(5)=0THEN255
251 IFRND<.4THEN255
253 CLS:PRINTD$(6);" en reparation ";N$:
GOSUB69:GOTO185
255 CLS:INPUT"Nouvelle profondeur";P3
257 IF P3=P THEN 185
259 IF ABS(P-P3)/2>PU THENCLS:PLAYCL$:PR
INT"Pas assez de puissance ":GOSUB69:GOT
0255
261 IF P3>FO THENCLS:PLAYCL$:PRINT"Sonar
 indique fond a ;FO;"MTRES":GOSUB700:GOT
03530
263 IFP3>=0ANDP3<=600THEN267
265 CLS:PLAYBO$:PRINT"Pression trop elev
ee .... coque ecraseepar la pression!!!
";N$:GOTO641
267 IFNC=0THEN273
269 IFP3=FO THEN FI=1:GOTO273
271 FI=0
273 PU=PU-INT(ABS(P-P3)/2+.5)
275 GOTO185
277 BOXF(64,56)-(263,127),0
279 FORI=1TO9:Z$=MID$(D$,(I*10)-9,10):LO
CATE8,6+I:PRINTZ$;:LOCATE19,6+I:IFD(I)<>
1THENPRINT" O.K.":GOTO283
281 PRINT" en reparation"
283 NEXT I
285 CLS:PRINT"Reacteur ";:IF D(10)=0 THE
NPRINT"O.K." ELSE PRINT"en reparation"
287 LOCATE0,22:PLAYCL$:PRINT"O.K. ?":A$=
INPUT$(1):IF A$=""THEN287
289 CLS:BOXF(64,56)-(263,127),0:GOSUB79:
RETURN
291 CLS:PLAYCL$:PRINTN$:INPUT"mot pour l
'auto-destruction";MD$:IFMD$=Z$THENCLS:P
RINT"Compte a rebours enclenche";N$:FORI
=10TO1STEP-1:BEEP:PLAY"L60PP":LOCATE20,2
2,0:PRINTI:NEXTI:CLS:LOCATE6,23:ATTRB1,1
:PRINT"ADIEU ! ! ":ATTRB0,0:PLAYBO$+BO$+
BO$:GOTO641
293 RETURN
295 CLS:PRINT"-1- Torpilles":PRINT"-2- M
issiles ";N$;:INPUTR$:IFR$="1"ORR$="2"TH
EN SM=VAL(R$)ELSERETURN
297 IFNH>10THEN301
299 PLAYCL$:CLS:PRINT"Pas assez d'hommes
 pour tirer ";N$:GOSUB69:RETURN
301 ON SM GOTO 303,351
303 IFP>20THENPLAYCL$:CLS:PRINT"Profonde
ur trop elevee,";N$:GOSUB69:GOTO295
305 IFT=0THENCLS:PRINT"Plus de torpille,
";N$:GOSUB69:RETURN
307 CLS:PRINT"Quels tubes?";N$:PRINT"1 -
> avant":PRINT"2 -> arriere";:INPUTR$:IF
R$="1"ORR$="2"THENTU=VAL(R$)ELSERETURN
309 IFTU=1ANDD(1)=1THENCLS:PRINTT$;D$(1)
;IN$;N$:GOSUB69:GOTO307
311 IFTU=2ANDD(2)=1THENCLS:PRINTT$;D$(2)
;IN$;N$:GOSUB69:GOTO307
313 CLS:PRINT"Pour declencher le tir,app
uyez sur<F>":R$=INPUT$(1):IFR$<>"F"THEN3
13
315 T=T-2:IF TU=1 THEN CC=C1 ELSE CC=C1-
4*(TU=2)+8*(C1>4)
317 IF P>10 OR D(8)=1 OR CC=C1 THEN321
319 DI=CC:DP=1:GOSUB85
321 X2=XC:Y2=YC:FORI=1TO4:X3=X2+DX(CC):Y
3=Y2+DY(CC):IFX3<1THENX3=1
323 IFX3>40THENX3=40
325 IFY3<1THENY3=1
327 IFY3>20THENY3=20
329 X2=X3:Y2=Y3:IFT(X2,Y2)<>0THEN333
331 NEXTI:XR=7:GOSUB335:CLS:PRINT"Vous g
achez vos torpilles ";N$:GOSUB79:RETURN
333 PLAYBO$:IF P>10 OR D(8)=1 THEN GOTO
339 ELSE XR=1:GOSUB335:GOTO339
335 FORDT=1TO4:COLOR0,4:LOCATE11+DT*2,16
-DT,0:PRINT"/":LOCATE29-DT*2,16-DT:PRINT
GR$(41):FORTT=0TO50:NEXTTT:LINE(8,16-DT)
-(32,16-DT)GR$(37),7,4:NEXTDT:PLAYBO$:FO
R EX=1TO3:FOR NX=1TO 5-I:FOR J=XR TO 7 S
TEP2:COLORJ,6:LOCATE21-NX,11:PRINTXP$(NX
)
337 NEXT J,NX,EX:COLOR2,0:RETURN
339 ON T(X2,Y2) GOTO 341,343,345,345,349
,347
341 T(X2,Y2)=0:CLS:B=B-1:PRINT"Vous vene
z de couler un ravitailleur";N$:GOTO349
343 CLS:PRINTN$;"Il existe des methodes
plus simples pourfaire tomber les noix d
e coco ":GOTO349
345 CLS:S=S+50-50*(T(X2,Y2)=4):T(X2,Y2)=
0:BA=BA-1:PRINT"COULE!!!":GOTO349
347 CLS:T(X2,Y2)=0:PRINT"C'est une mine
qui vient de sauter!!!"
349 GOSUB79:GOSUB29:RETURN
351 IF P>200 OR P<20 THENCLS:PLAYCL$:PRI
NTN$;"Tir impossible a cette profondeur"
:GOSUB69:GOTO295
353 IFD(9)=1THENCLS:PLAYCL$:PRINT"Trappe
s ";EN$;N$:GOSUB69:GOTO297
355 IF MI<1 THENCLS:PLAYCL$:PRINT"Plus d
e missile ";N$:GOSUB69:GOTO297
357 IFT(XC,YC)<0THENCLS:PLAYCL$:PRINT"Ti
r impossible,bateau a la verticale";N$:G
OSUB69:GOTO295
359 CLS:INPUT"Direction ";R$:C2=VAL(R$):
IFC2>8ORC2<1THENRETURN
361 CLS:INPUT"Charge de propulsion : ";F
1:IF F1>0 AND F1<=FU THEN 365
363 PRINT"Il ne reste que ";FU;"litres "
;N$:GOSUB69:GOSUB71:GOTO361
365 F1=F1-P:IF F1<0 THEN F1=0
367 CLS:PRINT"Pour le declenchement appu
yez sur <F>":R$=INPUT$(1):IFR$<>"F"THEN3
67
369 F2=INT(F1/75+.5):X3=XC+DX(C2)*F2:Y3=
YC+DY(C2)*F2:IFY3>0ANDY3<21ANDX3>0ANDX3<
41THEN377
371 CLS:PLAYCL$:PRINT"Missile echappe au
 controle ";N$
373 MI=MI-1:FU=FU-F1:PU=PU-10:IFPU<0THEN
PU=0
375 CLS:IFD(6)=0THENGOSUB45:GOSUB29:RETU
RNELSERETURN
377 FOR I=X3-1 TO X3+1:FOR J=Y3-1 TO Y3+
1:IFI<1OR I>40OR J<0OR J>20THEN393
379 CLS:ON T(I,J)+1 GOTO 393,381,383,385
,385,389,387
381 PRINT"Vous venez de detruire un ravi
tailleur";N$:GOTO391
383 PRINT"Vous venez de raser une partie
 de l'ile";N$:GOSUB69:GOTO393
385 PRINT"COULE!!!":BA=BA-1:S=S+50-50*(T
(I,J)=4):GOTO391
387 PRINT"Un missile pour une mine...!!"
;N$:GOTO391
389 CLS:IF P<50 THENPRINT"Vous venez de
tirer contre vous-meme!!!";N$:GOTO641 EL
SE 393
391 T(I,J)=0:PLAYBO$:GOSUB69
393 NEXTJ,I:GOTO373
395 FE=0:TIR=0
397 FORJ=-3TO3:FORI=-3TO3
399 IFXC+I>40ORXC+I<1ORYC+J>20ORYC+J<1TH
EN403
401 IFT(XC+I,YC+J)=4THENTIR=TIR+1
403 NEXTI:NEXTJ
405 IFTIR=0THENRETURN
407 IFP<=10THEN419
409 FE=FE+1:IF FE>TIR OR FI=1THENRETURN
411 PG=P+INT(RND*P)-INT(RND*P)
413 CLS:PLAYCL$:PRINT"Ennemi tire grenad
es sous-marines";N$:PLAY"A5T5L3003DOPDOP
DOPDOPDO"
415 IFPG<P+5ANDPG>P-5THENGOTO427
417 LOCATE18,23:PRINT"Manque!!":GOSUB69:
GOTO409
419 CLS:PLAYCL$:PRINT"Ennemi tire au can
on!";N$
421 FE=FE+1:IF FE>TIR THEN RETURN
423 PLAYBO$+"A0T505L12SISISISI":IFRND>.3
THENGOTO427
425 LOCATE18,23:PRINT"Manque!!":GOSUB69:
GOTO421
427 PLAYBO$
429 J=INT(RND*10)+1:IFD(J)<>0THEN429
431 CLS:PLAYCL$:ON J GOSUB 441,443,445,4
47,449,451,453,455,457,459
433 GOSUB69:IF FE=TIR THEN RETURN
435 D=D(1)+D(2)+D(3)+D(4)+D(5)+D(6)+D(7)
+D(8)+D(9)+D(10)
437 IFD>5ANDP>50THENCLS:PLAYCL$:PRINTN$;
"Voulez-vous lacher de l~huile";R$=INPUT
$(1):IFR$="O"THENGOSUB69:IFRND>.5THENLOC
ATE0,23:PRINT"Les bateaux ennemis vous c
roient morts..":GOSUB69:RETURN
439 CLS:PRINT"Le tir continue";N$:IF P>1
0 THEN421 ELSE GOTO409
441 D(1)=1:PRINTT$;D$(1);IN$:NH=NH-10:PR
INT"10 MORTS...":RETURN
443 D(2)=1:PRINTT$;D$(2);IN$:NH=NH-1:PRI
NT"10 MORTS... ":RETURN
445 D(3)=1:PRINTD$(3);EN$:NH=NH-5:RETURN
447 D(4)=1:PRINTD$(4);EN$:PRINTCC$:RETUR
N
449 D(5)=1:PRINTD$(5);EN$:PRINTBE$:NH=NH
-5:RETURN
451 D(6)=1:PRINTD$(6);EN$+"s":NH=NH-5:RE
TURN
453 D(7)=1:PRINTD$(7);EN$:NH=NH-5:BOXF(6
4,56)-(263,127),0:RETURN
455 D(8)=1:PRINTD$(8);EN$:NH=NH-1:BOXF(6
4,56)-(263,127),0:RETURN
457 D(9)=1:PRINTD$(9):NH=NH-5:RETURN
459 D(10)=1:PRINTD$(10);IN$:PRINTPP$:PU=
50:NH=NH-20:RETURN
461 CLS:PLAYCL$
463 FORI=1TOCH:IFT(FX(I),FY(I))<>4THEN47
1ELSELOCATE0,21,0:PRINT"Fregate en mouve
ment
465 GOSUB495:IFFX(I)+W<1ORFX(I)+W>40ORFY
(I)+V<1ORFY(I)+V>20THEN465
467 ON T(FX(I)+W,FY(I)+V)+1 GOTO 469,465
,465,465,465,473,477
469 T(FX(I)+W,FY(I)+V)=4:T(FX(I),FY(I))=
0:FX(I)=FX(I)+W:FY(I)=FY(I)+V
471 NEXTI:GOSUB79:RETURN
473 IFP<10THENCLS:PLAYBO$:PRINT"Vous ave
z ete eperonne par une corvette,vous cou
lez ";CA$:BA=BA-1:GOTO641
475 GOTO471
477 CLS:PLAYBO$:PRINT"Fregate detruite p
ar une mine":BA=BA-1:T(FX(I),FY(I))=0:T(
FX(I)+W,FY(I)+V)=0:GOSUB69:GOTO471
479 CLS:PLAYCL$:FOR I=1TOCA:IFT(CX(I),CY
(I))<>3THEN487ELSELOCATE0,21,0:PRINT"Car
go en mouvement
481 GOSUB495:IFCX(I)+W<1ORCX(I)+W>40ORCY
(I)+V<1ORCY(I)+V>20THEN481
483 ON T(CX(I)+W,CY(I)+V)+1 GOTO 485,481
,481,481,481,489,493
485 T(CX(I)+W,CY(I)+V)=3:T(CX(I),CY(I))=
0:CX(I)=CX(I)+W:CY(I)=CY(I)+V
487 NEXTI:GOSUB79:RETURN
489 IFP<10THENCLS:PLAYBO$:PRINT"Vous ave
z ete eperonne par un cargo,vouscoulez,"
;N$:BA=BA-1:GOTO641
491 GOTO487
493 CLS:PLAYBO$:PRINT"Cargo detruit par
une mine":BA=BA-1:T(CX(I),CY(I))=0:T(CX(
I)+W,CY(I)+V)=0:GOSUB69:GOTO487
495 W=DX(INT(RND*8)+1):V=DY(INT(RND*8)+1
):RETURN
497 IF RND<.6 THENRETURN
499 X0=INT(RND*10)+1:IFD(X0)=0THEN RETUR
N
501 CLS:PLAYCL$:PRINTMID$(D$,(X0*10)-9,1
0)+"O.K.":GOSUB69:D(X0)=0:RETURN
503 SCREEN2,0,0:BOX(0,4)-(319,163),3:LIN
E(0,36)-(319,36),3
505 COLOR3,1:LOCATE2,1:PRINT"COMMANDES";
:COLOR0,3:LOCATE14,1:PRINT"<A>";:COLOR 3
,0:PRINT"UTO-DESTRUCTION";
507 COLOR 0,3:LOCATE0,2:PRINT"<P>";:COLO
R3,0:PRINT"ERISCOPE";:COLOR0,3:LOCATE14,
2:PRINT"<M>";:COLOR3,0:PRINT"ANOEUVRES";
:COLOR0,3:LOCATE 32,2:PRINT"<T>";:COLOR3
,0:PRINT"IR";
509 COLOR0,3:LOCATE0,3:PRINT"<S>";:COLOR
3,0:PRINT"ONAR";:COLOR0,3:LOCATE14,3:PRI
NT"<R>";:COLOR3,0:PRINT"APPORT DOM.";:CO
LOR 0,3:LOCATE32,3:PRINT"<C>";:COLOR3,0:
PRINT"ARTE";
511 BOXF(8,7)-(32,15)CHR$(127),6
513 LOCATE5,17:COLOR1,3:PRINT"AIR":LOCAT
E4,19:PRINT"MOTEUR":LOCATE4,5:PRINT"ALAR
ME :":LOCATE22,5:PRINT"COORD":LOCATE34,7
```

suite page 30

COMMODORE 64

suite de la page 8

```
860 SYS50000:POKE1023,INT(RND(1)*1
60)+47:SYS50000
870 IFPEEK(53278)AND1THEN900
880 SYS50000:IFTI>4500THEN1000
890 SYS50000:GOTO830
900 POKE54276,129:POKE54283,129:PO
KE53281,2
901 POKE54272,5:POKE54273,5:FORI=1
TO100:NEXT
902 POKE54279,5:POKE54280,5:POKE54
286,5:POKE54287,5:POKE53281,15
905 POKE2040,201:FORI=1TO2000:NEXT
:POKE2040,200:POKEV+21,252:FORI=1T
O10
910 SYS50000:NEXT:POKEV+21,253:POK
E53278,0
911 POKE54272,9:POKE54273,10
912 POKE54279,12:POKE54280,2:POKE5
4286,250:POKE54287,250
915 POKE54276,33:POKE54283,65:GOSU
B1350:GOTO830
1000 POKE54286,16:POKE54287,2:POKE
54290,33:TI$="000000"
1010 POKE53280,0:POKE53281,11:GOTO
370
1100 FORI=1055TO2015STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1105 FORI=1054TO2014STEP40:POKEI,1
06:POKEI+54272,5:NEXT
1106 FORI=1024TO1984STEP40:POKEI,1
16:POKEI+54272,5:NEXT
1110 FORI=1056TO2016STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1120 FORI=1057TO2017STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1130 FORI=1058TO2018STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1140 FORI=1059TO2019STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1150 FORI=1060TO2020STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1160 FORI=1061TO2021STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1170 FORI=1062TO2022STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1180 FORI=1063TO2023STEP40:POKEI,1
60:POKEI+54272,0:NEXT
1190 PRINT"[HOME][DOWN][DOWN]"TAB(32)"[RVS]SCORE :"
1200 PRINT"[DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN]"TAB(32)"[RVS]CHOC
S :"
1210 GOSUB1300:GOSUB1350
1220 PRINT"[DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN]"TAB(32)"
 [graphics] C [graphics]
 A [graphics]";
1230 PRINT"[graphics] R [graphics]
 [graphics] W [graphics]
 A ";
1240 PRINT"[graphics] P [graphics]
 [graphics] "
1250 POKE53265,PEEK(53265)OR16:FOR
J=1TO1000:NEXT
1260 SYS50000:FORI=1TO100:NEXT:SYS
50000:FORI=1TO75:NEXT
1270 SYS50000:FORI=1TO75:NEXT:SYS5
0000:FORI=1TO75:NEXT
1280 SYS50000:FORI=1TO50:NEXT:SYS5
0000:FORI=1TO50:NEXT
1290 SYS50000:FORI=1TO25:NEXT:SYS5
0000:FORI=1TO25:NEXT:RETURN
1300 SC=SC+1:SYS50000
1305 PRINT"[HOME][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN]";:SYS50000:PRINTT
AB(33)"[RVS]      [graphics]";SC:SYS50000:R
ETURN
1350 PRINT"[HOME][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN]"TAB(33)"[RVS]
 [graphics]";VI:VI=VI-1:IFVI=-1THEN1400
1360 RETURN
1400 POKEV+21,0:FORI=54272TO54272+
24:POKEI,0:NEXT:POKE53281,0:POKE53
280,0
1410 PRINT"[CLR][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][DOWN][DOWN]TERMINE !":
PRINT"[DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][RIGHT][RIGHT]SCORE :";SC
1420 PRINT"[DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][RIGHT][RIGHT][RIGHT]UNE AUTR
E ? (O/N)"
1430 GETA$:IFA$=""THEN1430
1440 IFA$="O"THENRUN
1450 IFA$="N"THENEND
1460 GOTO1430
1500 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT
"[CLR]"
1510 PRINT"[DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][RIGHT][RIGHT][RIGHT][graphics]
 [graphics]"
1520 PRINT"[graphics]
 [graphics]"
1530 PRINT"[graphics]
 [graphics]"
1540 PRINT"[graphics]
 [graphics]"
1550 PRINT"[graphics]
 [graphics]"
1560 PRINT"[DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][DOWN][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RIGHT]BY FM
ERICH THE MAGNIFIC":GOTO1580
1570 E=INT(RND(1)*14)+1:FORI=56067
TO56073:POKEI,E:NEXT:NEXT:GOTO1590
1580 FORJ=1TO100:GOTO1570
1590 PRINT"[CLR][DOWN][DOWN][DOWN][RIGHT][RIGHT]VOUS PARTICIPEZ
 A UN GRAND PRIX AUTO-"
1600 PRINT"[DOWN]MOBILE AVEC UN SUPER B
OLIDE A L'ESSAI."
1610 PRINT"[DOWN]VOUS AVEZ DROIT A 5 CH
OCS AVANT LA MORT."
1620 PRINT"MAIS MEFIEZ-VOUS DE VOS
 CONCURRENTS QUI"
1630 PRINT"[DOWN]SONT PRETS A VOUS DECL
ARER LA GUERRE"
1640 PRINT"[DOWN]DANS CETTE COURSE D'EN
FER OU VOUS DEVREZ"
1650 PRINT"AFFRONTER CIRCUITS NORM
AUX, TUNNELS ET"
1660 PRINT"[DOWN]PISTES ENNEIGEES..."
1670 PRINT"[DOWN][DOWN][DOWN][RIGHT][RIGHT][RIGHT][RVS]APPUYEZ SUR 'F
1' POUR COMMENCER"
1680 GETA$:IFA$<>"[F1]"THEN1680
1690 PRINT"[CLR]":RETURN
READY.
```

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 X 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS: 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 f. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM: .... **MATERIEL UTILISE:** ....
PRENOM: .... **CONSOLE:** ....
ADRESSE : .... **PERIPHERIQUES:** ....
BUREAU DISTRIBUTEUR: .... **REGLEMENT JOINT:** ☐ CHEQUE ☐ CCP

DESTRUCTION

CANON X 07

Destructeurs habiles et raffinés, voici trois missions à votre mesure.

Frédéric FARGEOT

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces 3 programmes (tournent sur version de base). Le premier contient la présentation, le second les règles et la démonstration et le troisième, le jeu qui comporte 3 tableaux. Après lancement du premier programme, l'écran s'éteint. Attendre le beep (environ 16 secondes) et appuyez sur une touche. Il est préférable de stopper votre K7 pendant le déroulement du jeu (excitation du relais de télécommande).

LISTING 1

```
10 CLEAR50,6999:FORX=7000TO7011:RE
ADA$:POKEX,VAL("&H"+A$):NEXT
20 DATA3E,2B,CD,28,E4,C9,3E,2C,CD,
28,E4,C9
30 EXEC7000:DEFINTA-Z
9997 '**************
9998 '*PRESENTATION*
9999 '**************
10000 FORX=128TO139:READA$:FONT$(X
)=A$:NEXT
10010 DATA"252,252,252,252,252,252
,248,248
10020 DATA"252,252,236,208,188,124
,124,252
10030  DATA"252,252,60,92,236,236,
180,236
10040 DATA"248,248,248,152,104,112
,120,120
10045 DATA"120,244,116,248,124,252
,124,252
10050 DATA"236,108,172,204,124,124
,124,124
10060 DATA"120,112,104,152,248,248
,248,248
10070 DATA"124,252,124,248,116,236
,92,216
10080 DATA"124,124,124,252,252,252
,252,60
10090 DATA"248,248,248,248,252,252
,252,252
10100  DATA"84,212,82,224,124,128,
252,252
10110 DATA"220,220,220,220,220,60,
252,252
10124 CLS:PRINTCHR$(128);CHR$(129)
;CHR$(130),CHR$(131);CHR$(132);CHR
$(133)
10125 PRINTCHR$(134);CHR$(135);CHR
$(136),CHR$(137);CHR$(138);CHR$(13
9);
10130 FORX=0TO18:FORY=0TO31:IFPOIN
T(X,Y)THENPSET(119-X,Y)ELSEPRESET(
119-X,Y)
10140 NEXT:NEXT
10149 I=200
10150 FORX=0TO6:LINE(17,X)-(101,X)
:LINE(17,31-X)-(101,31-X):NEXT:BEE
P48,5
10160 POKE43,4:EXEC7006:A$=" HEBDO
GICIEL ":Y=1:X=0:GOSUB14000
10170 A$="     presente":Y=2:X=1:G
OSUB14000
10180 A$="un logiciel  ":Y=1:X=0:G
OSUB14000:A$="              de":Y=2
10185 X=1:GOSUB14000
10190 A$="  FREDERICK  ":Y=1:X=0:G
OSUB14000:A$="   FARGEOT   ":Y=2:X
=1
10200 GOSUB14000
10209 OUT244,255:I=255
10210 FORX=25TO6STEP-1:LINE(17,X)-
(101,X):OUT242,I:I=I-12:NEXT:OUT24
4,0
10220 RESTORE10230:FORX=128TO142:F
ORI=0TO7:READA(I):B(I)=A(I)XOR255:
NEXT
10225 FONT$(X)="B(0),B(1),B(2),B(3
),B(4),B(5),B(6),B(7)"
10226 NEXT
10230 DATA60,48,48,48,48,48,60,0
10240 DATA140,204,108,108,108,204,
140,0
10250 DATA248,0,0,224,0,0,248,0
10260 DATA28,96,96,28,0,96,28,0
10270 DATA28,196,4,4,196,196,4,0
10280 DATA236,140,140,140,140,140,
140,0
10290 DATA224,24,24,224,48,24,24,0
10300 DATA196,196,196,196,196,196,
56,0
10310 DATA140,176,176,176,176,176,
12,0
10320 DATA140,96,0,0,0,96,128,0
10330 DATA244,192,192,192,192,192,
196,0
10340 DATA224,204,204,204,204,204,
224,0
10350 DATA224,24,24,24,24,24,224,0
10360 DATA196,196,228,212,204,196,
196,0
10370 DATA128,128,128,128,128,128,
128,0
10380 I=2:OUT244,255:FORX=128TO141
:I=I+1:LOCATEI,1:PRINTCHR$(X);
10390 FORX1=I*6+3TOI*6+5:PRESET(X1
,16):PRESET(X1,6):OUT242,X1:NEXT:N
EXT
10395 OUT242,0
10400 FORX=8TO14:PRESET(102,X):NEX
T:OUT244,255
10420 FORX=1TO255:OUT242,X:NEXT:FO
RY=1TO5:FORX=1TO255STEP10:OUT242,X
:NEXT
10430 NEXT:FORX=20TO255:OUT242,X:N
EXT
10440 FORX=1TO255STEP2:FORY=10TO25
5STEPX:OUT242,Y:OUT242,255-Y:NEXT:
NEXT
10450 OUT244,0:LOCATE4,3:PRINT" CH
ARGEMENT ";:LOCATE4,3:CLEAR50,8177
:CLOAD
14000 OUT244,255:FORI=1TO13:LOCATE
3+I,Y:PRINTMID$(A$,I,1);:OUT242,I*
10
14010 NEXT:IFX=1THENFORI=0TO1000:N
EXT
14020 OUT244,0:RETURN
15000 POKE43,4:LOCATE0,0
```

LISTING 2

```
0 CLEAR300:DEFSTRA-B:GOSUB30000:CL
S:POKE115,195:GOTO30
1 LOCATE2,Z:PRINTSTRING$(16,32);:L
OCATE 10-(LEN(A)/2),Z:PRINTA;
2 FORI=0TO1000:NEXT:LOCATE2,Z:PRIN
TSTRING$(16,32);:RETURN
10 FORX=1TOLEN(B)
15 LOCATE2,Z:PRINTMID$(B,X,16);:IF
X=1THENFORI=0TO500:NEXT
20 NEXT:RETURN
30 FORC=0TO119:X=INT(RND(1)*5)-2:Y
=INT(RND(1)*5)-2:D=D+X:F=F+Y
50 LOCATE5,1:PRINT"TABLEAU 01":LOC
ATE5,2:PRINT"TABLEAU 01":FORI=0TO1
000:NEXT
60 CLS:PRINT"-<                    >-"
;
100 CLEAR300:DEFSTRA-B:GOSUB30000
110 A="LE DECOR":GOSUB1:GOSUB10000
120 A="VOTRE VAISSEAU":GOSUB1
130 FORX=1TO7:PSET(1,15):PSET(2,15
):FORI=0TO50:NEXT:PRESET(1,15):PRE
SET(2,15)
140 FORI=0TO50:NEXT:BEEP5,1:NEXT
150 A="LES CIBLES":GOSUB1:FORX=0TO
7:FORI=0TO8:PSET(C(I),31):NEXT
155 FORI=0TO50:NEXT
160 BEEP5.1:FORI=0TO8:PRESET(C(I),
31):NEXT:NEXT
170 B="Dans ce tableau, votre vais
seau avance constamment.":GOSUB10
180 B="Vous pouvez modifier votre
altitude grace aux touches du curs
eur ( "
190 B=B+HA$+" "+BA$+" ). ":GOSUB10
200 B="Vous pouvez tirer des bombe
s en appuyant sur 'ESPACE'.":GOSUB
10
210 B="Si vous tirez une bombe alo
rs que la precedente n'a pas explo
se, "
220 B=B+"la nouvelle bombe remplac
era l'ancienne.":GOSUB10
230 B="Vous devez bien entendu evi
ter les meteorites.":GOSUB10
240 B="Les 9 cibles descendues, vo
us passez au tableau suivant-":GOS
UB10
241 CLS:LOCATE5,1:PRINT"TABLEAU 02
":LOCATE5,2:PRINT"TABLEAU 02";
242 FORI=0TO1000:NEXT:CLS
250 CLS:PRINT"-<                    >-
";:A="LE DECOR":GOSUB1:GOSUB11000
260 A="VOTRE VAISSEAU":GOSUB1:FORX
=0TO7:PRESET(0,20):FORI=0TO50:NEXT
270 PSET(0,20):FORI=0TO50:NEXT:BEE
P5,1:NEXT
280 B="Ce tableau est divise en 2
parties.":GOSUB10
290 B="La 1ere se situe du debut j
usqu'au milieu du couloir, a la se
paration.
300 GOSUB10:B="Dans cette partie,
vous devez eviter un meteore qui a
rrive sur "
310 B=B+"vous tout en percutant le
s parois du tunnel.":GOSUB10
320 B="REGARDEZ SON PARCOURS A L'E
CRAN ":GOSUB10
325 Y=17:D=1:X=48
330 IFX<1THEN350ELSEPRESET(X,Y):IF
Y=17THEND=1ELSEIFY=23THEND=-1
340 Y=Y+D:X=X-1:PSET(X,Y):FORI=0TO
30:NEXT:GOTO330
350 B="Attention ! Des que le mete
ore passe derriere vous, celui-ci
se remet "
360 B=B+"au milieu du couloir et c
ontinu son chemin.":GOSUB10
370 B="Vous pouvez vous deplacer g
race a LA touche du curseur ( "+DR
$+" )."
371 GOSUB10
373 A="REGARDEZ L'ECRAN":GOSUB1
374 X=0
375 IFX=55THEN380ELSEPRESET(X,20):
X=X+1:PSET(X,20):FORI=0TO30:NEXT:G
OTO375
380 GOSUB10:B="La 2eme partie se s
itue dans la 2eme moitie du couloi
r."
390 GOSUB10:B="Cette fois-ci, vous
 pouvez soit avancer soit reculer
( "
400 B=B+DR$+" "+GA$+" ).":GOSUB10
410 B="Vous devez eviter les champ
s magnetiques qui vont clignoter d
ans "
420 B=B+"quelques instants sur vot
re ecran. ":GOSUB10
425 FORI=0TO3
430 FORY=16TO23STEP2:FORX=60TO65:P
RESET(X,Y):PRESET(X+24,Y):PRESET(X
+48,Y)
440 NEXT:NEXT
450 FORY=16TO23STEP2:FORX=60TO65:P
SET(X,Y):PSET(X+24,Y):PSET(X+48,Y)
460 NEXT:NEXT:NEXT
470 B="La place de ces champs sera
 tiree au hasard parmi les 3 que v
ous pouvez
475 B=B+" voir.":GOSUB10
480 B="Ils apparaitront de plus en
 plus frequemment au fur et a mesu
re "
490 B=B+"des stages.":GOSUB10:B="U
ne fois au bout du couloir, vous p
assez au "
500 B=B+"tableau suivant. ":GOSUB1
0:A="REGARDEZ L'ECRAN":GOSUB1
510 FORY=16TO23STEP2:FORX=60TO65:P
RESET(X,Y):PRESET(X+24,Y):PRESET(X
+48,Y)
520 NEXT:NEXT
530 X=55
540 IFX=119THEN541ELSEPRESET(X,20)
:X=X+1:PSET(X,20):FORI=0TO30:NEXT:
GOTO540
541 CLS:B="Exceptionnellement pour
 le tableau 3, la fenetre de lectu
re va se "
542 B=B+"trouver en bas pour une q
uestion de vue d'ensemble. ":GOSUB
10:Z=3
550 CLS:LOCATE5,1:PRINT"TABLEAU 03
":LOCATE5,2:PRINT"TABLEAU 03";
560 FORI=0TO1000:NEXT:CLS:POKE186,
21:LOCATE0,3:PRINT"-<
    >-";:Z=3
570 A="LE DECOR":GOSUB1:GOSUB12000
:LOCATE0,3:PRINT"-<
 >-";
580 B="Votre vaisseau se trouve au
 milieu du carre noir, a gauche de
 l'ecran."
590 GOSUB10:B="En appuyant sur une
 touche, vous demarrez. ":GOSUB10
600  A="    ALLEZ-Y      ":GOSUB1:P
OKE43,4
610 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PRESET(X
,Y):NEXT:NEXT:PSET(6,15)
620 B="Maintenant le X-07 se charg
e de vous faire avancer.":GOSUB10
630 B="A vous de regler votre alti
tude pour eviter les parois et les
 meteores."
640 GOSUB10:B="Une fois arrive au
bout de l'ecran a droite, le X-07
se "
650 B=B+"chargera de vous faire fa
ire demi-tour a temps pour ne pas
vous "
660 B=B+"scratcher.":GOSUB10:B="Vo
us vous dirigez grace aux touches
du curseur"
670 B=B+" ( "+BA$+HA$+" ).":GOSUB1
0:B="Votre but dans ce tableau est
 de "
680 B=B+"descendre le point situe
au milieu de l'ecran.":GOSUB10:B="
Le tir "
690 B=B+"s'effectue avec la touche
 'ESPACE'.":GOSUB10
700 B="Une fois la cible descendue
, vous recommencez au tableau 1 av
ec "
710 B=B+"cependant plus de difficu
ltes.":GOSUB10
720 CLS
730 LOCATE5,0:PRINT"MAINTENANT"
740 LOCATE8,1:PRINT"VOUS"
750 LOCATE7,2:PRINT"POUVEZ"
760 LOCATE6,3:PRINT"DEMARRER";:POK
E43,4:CLS:POKE186,20:CLOAD
10000 '
10110 D=25:F=12
10120 '
10130 FORC=0TO119:X=INT(RND(1)*5)-
2:Y=INT(RND(1)*5)-2:D=D+X:F=F+Y
10140 IFD>31ORD<26THEND=D-X*2
10150 IFF<8ORF>16THENF=F-Y*2
10160 LINE(C,8)-(C,F):LINE(C,31)-(
C,D):NEXT
10170 FORI=1TO9:C(I-1)=INT(RND(1)*
I+I*11)
10180 FORC=C(I-1)-1TOC(I-1)+1:FORD
=29TO31:PRESET(C,D):NEXT:NEXT:PSET
(C(I-1),31)
10190 NEXT:FORC=0TO50:X=INT(RND(1)
*119):Y=INT(RND(1)*20+8):PSET(X,Y)
:NEXT
10200 RETURN
11000 '
11430 FORX=0TO119:LINE(X,8)-(X,16)
:LINE(X,31)-(X,24):NEXT
11440 FORX=50TO54:LINE(X,15)-(X,19
):LINE(X,21)-(X,25):NEXT
11450 RETURN
12000 DEFDBLA-B
12710 CLS:R=1/6:R1=2/3:Y=10
12730 ONERRORGOTO12920
12740 FORX=0TO60:Y=Y-R:Y1=Y:A=INT(
RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12750 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-
(X,31-Y1):NEXT
12760 FORX=60TO119:Y=Y+R:Y1=Y:A=IN
T(RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12770 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-
(X,31-Y1):NEXT
12780 X=10:FORY=0TO15:X=X-R1:Y1=X:
A=INT(RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12790 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)
-(119-Y1,Y):NEXT
12800 FORY=15TO31:X=X+R1:Y1=X:A=IN
T(RND(1)*2-1):Y1=Y1+A
12810 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)
-(119-Y1,Y):NEXT
12820 X=60:X1=X:FORY=5TO15:X=X-4.5
:X1=X1+4.5
12830 LINE(X,Y)-(X1,Y):NEXT
12840 FORY=15TO24:X=X+4.5:X1=X1-4.
5
12850 LINE(X1,Y)-(X,Y):NEXT
12860 FORX=0TO50
12870  A=INT(RND(1)*119):B=INT(RND
(1)*31)
12880 IFPOINT(A,B)THEN12870
12890 PSET(A,B):NEXT
12900 FORX=59TO61:FORY=14TO16:PRES
ET(X,Y):NEXT:NEXT:PSET(60,15)
12910 GOTO12930
12920 RESUME NEXT
12930 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PSET(X
,Y):NEXT:NEXT:PRESET(6,15)
12940 DEFSTRA-B
30000 FONT$(128)="0,16,24,252,24,1
6,0,0
30010 FONT$(129)="0,32,96,252,96,3
2,0,0
30020 FONT$(130)="0,32,112,248,32,
32,32,0
30030 FONT$(131)="0,32,32,32,248,1
12,32,0
30040 DR$=CHR$(128):GA$=CHR$(129):
BA$=CHR$(131):HA$=CHR$(130):RETURN
```

A SUIVRE...

THOMSON TO7, TO7 70, MO 5.

suite de la page 29

```
:PRINT"PROF":LOCATE34,10:PRINT"TORP"
515 LOCATE34,13:PRINT"MISS":LOCATE2,10:P
RINT"CAP:":LOCATE1,7:PRINT"SCORE:":LOCAT
E2,13:PRINT"812":LOCATE2,14:PRINT"7+3":L
OCATE2,15:PRINT"654":RETURN
517 FORJ=1TO20:FORI=1TO40:T(I,J)=0:NEXTI
:NEXTJ
519 RESTORE
521 FORJ=1TO26:READX,Y:T(X,Y)=2:NEXTJ
523 FOR I=1 TO (RND*15)+1
525 X=INT(RND*40)+1:Y=INT(RND*20)+1:IFT(
X,Y)<>0THEN525
527 T(X,Y)=6
529 NEXT I
531 FORJ=1TO8
533 X=INT(RND*40)+1:Y=INT(RND*20)+1
535 IFT(X,Y)<>0THEN533
537 T(X,Y)=1
539 NEXTJ
541 CA=INT(BA/3+.5)*2
543 FORJ=1TOCA
544 CX(J)=INT(RND*40)+1:CY(J)=INT(RND*20
)+1:IF T(CX(J),CY(J))<>0 THEN 544
547 T(CX(J),CY(J))=3
549 NEXTJ
551 CH=BA-CA:FORJ=1TOCH
553 FX(J)=INT(RND*40)+1:FY(J)=INT(RND*20
)+1:IFT(FX(J),FY(J))<>0THEN553
555 T(FX(J),FY(J))=4
557 NEXTJ
559 XC=INT(RND*40)+1:YC=INT(RND*20)+1:IF
T(XC,YC)<>0THEN559
561 T(XC,YC)=5
563 AIR=1000:T=20:MI=3:PU=6000:NH=100:FU
=1200:C1=3:DI=C1:P1=1
565 G$=" N N-E E S-E S S-O O N-O":D$="TO
RP.AVANTTORP.ARR  ARBRE HELIGOUVERNAILGE
NERATEURBALLASTS  SONAR     PERISCOPE MI
SSILES  REACTEUR  "
567 IFP>100RD(8)<>0THENPRINT"Impossible!
":GOSUB69:CLS:RETURN
569 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,0,0:LOCATE0,
22:PRINT"Voici la situation actuelle"
571 COLOR,4:FORJ=1TO20:FORI=1TO40:LOCATE
I,J
573 ON T(I,J)+1 GOTO 575,577,579,581,583
,585,587
575 COLOR4:PRINTCHR$(127):GOTO589
577 COLOR0:PRINT"R":GOTO589
579 COLOR2:PRINTCHR$(127):GOTO589
581 COLOR0:PRINT"C":GOTO589
583 COLOR0:PRINT"F":GOTO589
585 COLOR1:PRINT"S":GOTO589
587 COLOR0:PRINT"."
589 NEXTI,J
591 COLOR2,0:LOCATE 0,22,0:PRINT" O.K.
?                    ";:R$=INPUT$(1)
:COLOR0,2:IF R$="O" THEN 593 ELSE 591
593 CLS:SCREEN2,0,0:CONSOLE21,24:GOSUB50
3:GOSUB29:GOSUB79:RETURN
595 CONSOLE0:CLS:LOCATE10,6:PRINTN$:PRIN
T:PRINT"Il restait";BA;"bateaux ennemis.
"
596 RE$(8)="sensationnelle"
597 RE$(1)="deplorable":RE$(2)="minable"
:RE$(3)="moyenne":RE$(4)="assez bonne":R
E$(5)="bonne":RE$(6)="remarquable":RE$(7
)="admirable":LOCATE12,12:PRINTS:PRINT:P
RINT"        Ce score represente":PRINT"
   une performance ";RE$((INT(S/10)/(CA
+CH))+1)
599 LOCATE0,20:INPUT"Voulez-vous rejouer
 (O-N)";RJ$:IF RJ$="N"THENCLS:LOCATE0,10
:PRINT"  J'espere que vous avez passe un
 bon moment....au revoir!!":END
601 IFRJ$<>"O"THEN 599 ELSE RUN
603 DATA 15,8,16,8,13,9,14,9,15,9,16,9,1
7,9,18,9,13,10,14,10,15,10,16,10,12,11,1
3,11,14,11
605 DATA 13,12,14,12,14,13,15,13,15,14,1
6,14,17,14,18,14,18,13,19,12,20,11
609 RESTORE 631:FORI=0TO41:READA$,B$,C$,
D$,E$,F$,G$,H$:DEFGR$(I)=VAL("&H"+A$),VA
L("&H"+B$),VAL("&H"+C$),VAL("&H"+D$),VAL
("&H"+E$),VAL("&H"+F$),VAL("&H"+G$),VAL(
"&H"+H$):NEXTI:BO$="A1T60L2402DO":CL$="A
1T5L804LAMI"
611 EN$=" endommage":T$="Compartiment to
rpilles ":D$(1)="avant ":IN$="inonde":D$
(2)="arriere ":D$(3)="Arbre d'helice ":D
$(4)="Gouvernail":CC$="Changement de cap
 impossible":D$(5)="Generateur":BE$="bat
teries de secours enclenchees"
613 D$(6)="Ballasts":D$(7)="Sonar":D$(8)
="Periscope":D$(9)="Trappes missiles blo
quees":D$(10)="Moteur nucleaire ":PP$="p
lus de puissance...":F$(1)=GR$(0)+GR$(1)
+GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)+GR$(5)+GR$(6):F$(2
)=GR$(7)+GR$(8)+GR$(9)+GR$(10)+GR$(11)
615 F$(4)=GR$(15):C$(1)=GR$(16)+GR$(17)+
GR$(18)+GR$(19)+GR$(20)+GR$(21)+GR$(22):
C$(2)=GR$(27)+GR$(24)+GR$(25)+GR$(26)+GR
$(23):C$(3)=GR$(12)+GR$(13)+GR$(14):C$(4
)=F$(4):I$(1)=GR$(33)+GR$(32)+GR$(32)+GR
$(32)+GR$(32)+GR$(32)+GR$(31):I$(3)=C$(3
):I$(4)=C$(4)
617 B$(4)=C$(4):I$(2)=GR$(34)+GR$(35)+GR
$(35)+GR$(35)+GR$(36):B$(1)=GR$(28)+GR$(
29)+GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)+GR$(5)+GR$(6):B
$(2)=GR$(30)+GR$(8)+GR$(9)+GR$(10)+GR$(1
1):B$(3)=C$(3):CLS:LOCATE1,15:INPUT" Vot
re nom";N$:N$=" Capitaine "+N$+" "
618 CLS:LOCATE0,15,0:PRINTN$;",":PRINT:I
NPUT"en quelle annee situez-vous votre c
ombat(entre 1900-1985)";R$:X=VAL(RIGHT$(
R$,2)):FOR I=1 TO X:H=RND:NEXT
619 BA=INT(RND*7)+14:B=INT(BA/10+.6):LOC
ATE1,20:INPUT"Mot-cle pour auto-destruct
ion";Z$:BOXF(0,88)-(319,199),0:LOCATE8,1
2:PRINTN$:PRINT:PRINT" Vous voici au mil
ieu d'un convoi ennemi de";BA;"bateaux"
621 PRINT:PRINTB;"bateaux ravitailleurs
dans le secteur";:PRINT" vous permettron
t de faire les pleins et reparations eve
ntuelles":M$=""
623 F$(3)=C$(3):B$(3)=C$(3):RESTORE629:F
ORI=1TO8:READ X6,Y6:DX(I)=X6:DY(I)=Y6:NE
XTI:XP$(1)=GR$(38):XP$(2)=CHR$(27)+"O"+G
R$(38)+CHR$(27)+"L":XP$(3)=CHR$(27)+"N"+
GR$(39)+GR$(40)+CHR$(27)+"L":XP$(4)=CHR$
(27)+"O"+GR$(39)+GR$(40)+CHR$(27)+"L"
625 LOCATE0,21,0:PRINT"Acceptez-vous vot
re mission ?":M$=INKEY$:IF M$="O" OR M$=
"N" THEN ELSE GOTO 625
627 IFM$="O"THENLOCATE0,21:COLOR,,1:PRIN
TSPC(48);"Je prepare le combat";SPC(52);
:RETURN ELSE CLS:LOCATE 0,10:PRINT"Domma
ge....au revoir...":LOCATE 0,23,0:END
629 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0
,-1,-1
631 DATA 0,2,1,1,FF,3F,1F,F,20,20,61,79,
FF,FF,FF,FF,8,18,28,5F,FF,FF,FF,FF,0,40,
60,60,FF,FF,FF,FF
633 DATA 3,7,3F,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,70,FF
,FF,FF,FF,FF,0,22,4C,4C,FF,FF,FE,FC,0,0,
0,8,6,FF,3F,1F,0,10,31,51,FF,FF,FF,FF,0,
0,40,60,71,FF,FF,FF,0,0,0,1,F,FF,FF,FF,0
,0,0,0,54,FF,FF,FE,0,0,0,0,0,8,FF,FF,0,0
,0,0,0,2,FF,FF,0,0,0,0,0,18,FF,FF,0,0,0,
0,0,0,4,FF
635 DATA 0,0,1,1,FF,3F,1F,F,8,8,3C,3F,FF
,FF,FF,FF,8,8,8,8,8,FF,FF,FF,0,0,0,20,20
,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,FF,FF,FF,1,1,1,1,61,
FF,FF,FF,0,60,60,70,FF,FF,FE,FC,0,0,0,0,
30,FF,FF,FE,0,0,0,41,47,4F,FF,FF,0,0,0,0
,0,20,FF,FF,0,0,0,10,10,10,FF,FF
637 DATA 0,0,0,0,4,FF,3F,1F,8,4,2,1,FF,3
F,1F,F,8,10,20,41,FF,FF,FF,FF,0,0,11,A,4
,FF,3F,1F,66,18,24,40,80,FC,FE,FF,26,1C,
2A,8,8,FF,FF,FF,58,20,50,8,8,3F,7F,FF,0,
0,A,4,A,1,3F,FF
639 DATA 0,0,2C,58,10,10,FF,FF,0,0,50,20
,50,40,FC,FF,49,36,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
0,54,38,FE,1,9,9,5,C5,33,F,FF,0,20,20,40
,46,98,E0,FE,0,40,20,10,8,4,2,0
641 MU$="A2T402L24LAL1203DOL2402LAL84SOL
24LAL1203DOL2402L4T8L60SOT4L36LAL24LAL12
SOL24LAL36SOL12RE#REL96DO":PLAYMU$+MU$:I
F BA=0 THEN 596 ELSE GOTO 595
```

FORT APOCALYPSE

ZX 81

Dans un décor hallucinant de grottes et souterrains piégés, vivez l'enfer du déminage.

Laurent GOFFIN

SUITE DU N°100

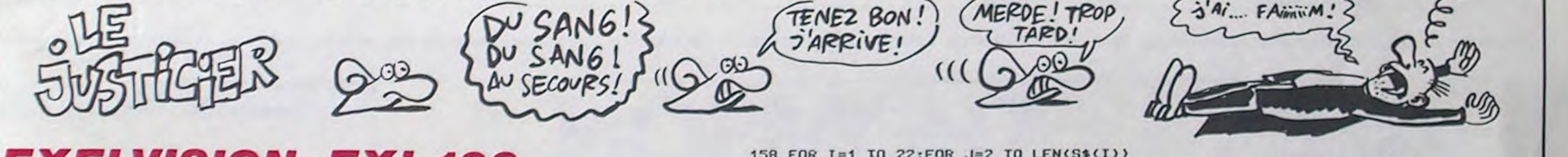
```
1560 CLS
1565 PRINT "
1570 PRINT "
1580 PRINT "
1590 PRINT "
1600 PRINT "
1610 PRINT ,,,,
1620 PRINT "
1630 PRINT "
1640 PRINT "
1645 RAND SIN SIN SIN SIN 88
1650 LET B$="  "
1660 FOR N=2 TO 6
1670 PRINT AT 16,N;B$;AT 16,29-N
;B$
1675 NEXT N
1680 FOR N=10 TO 23
1690 PRINT AT 16,N;"."
1700 PRINT AT 16,N;" "
1710 NEXT N
1720 PRINT AT 16,23;"     ";AT 15
,19;" ";AT 18,22;" ";AT 18,17;"
";AT 14,26;" ";AT 14,31;" ";AT 1
1,11;" "
1730 LLIST 8000
1735 REM **PRESENTATION**TAB**2*
1740 CLS
1750 LET B$="           FORT-APOCA
LYPSE"
1760 FOR N=0 TO 15
1770 PRINT AT 0,0;B$(16-N TO )
1780 NEXT N
1790 LET B$="          -----------
----
1800 FOR N=0 TO 23
1810 PRINT AT 1,1;B$(24-N TO )
1820 NEXT N
1830 PRINT ,,,," A BORD D UN VEH
ICULE SPECIAL   TRES MANIABLE,VO
US DEVEZ DESINTE-GRER UN MAXIMUM
 DE MINES "" ""    DISSIMULEES  D
ANS LES GROTTES         ET LES SOU
TERRAINS."
1840 PRINT AT 12,22;"7       TIR";
AT 13,22;" ";AT 14,22;"
 ";AT 15,19;"5       8
";AT 16,22;" ";AT 17,22;" ";AT 1
8,22;"6"
1850 PRINT AT 12,1;"MANOEUVRES:"
1852 PRINT AT 21,30;"=>";AT 21,3
0;" "
1854 IF INKEY$="" THEN GOTO 1852
1855 REM **PRESENTATION**TAB**3*
1856 CLS
1857 PRINT AT 0,0;"=>"
1860 PRINT AT 3,0;"* LE TIR S EF
FECTUE DANS LA      DIRECTION DU
DERNIER DEPLACEMENT"
1870 PRINT ,,"* TOUS LES CARRES
GRIS PEUVENT    ETRE DETRUITS SAU
F CEUX EN              VIDEO INVERS
EE."
1880 PRINT ,,"* APRES AVOIR FRAN
CHI LES 5      TABLEAUX VOUS REC
OMMENCEZ         AVEC UNE VIE SUPP
LEMENTAIRE."
1890 PRINT ,,"* ATTENTION AUX CA
RACTERES SEMI              GRAPHIQ
UES..."
1895 PRINT AT 19,8;".BONNE CHANC
E."
1900 PRINT AT 21,30;"=>"
1910 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 194
0
1920 PRINT AT 0,0;" ",AT 21,30;
" "
1925 PRINT AT 0,0;"=>"
1930 GOTO 1900
1935 CLEAR
1970 DIM D$(3,3)
1980 DIM A(3)
1990 LET D$(1)="..."
1992 LET D$(2)="..."
1994 LET D$(3)="..."
1995 LET MINES=0
1996 LET MN=0
1997 LET VIE=8
2000 REM **TAB*1****************
2002 LET VIE=VIE+1
2004 IF VIE>=10 THEN LET VIE=9
2005 LET A$=STR$ VIE+":VIES   MI
NES:000  TABLEAU:1
"
2010 LET A$=A$+"
"
2020 LET A$=A$+"
"
2030 LET A$=A$+"
"
2040 LET A$=A$+"
"
2050 LET A$=A$+"
"
2060 LET A$=A$+"   .
"
2070 LET A$=A$+"   .
"
2080 LET A$=A$+"
"
2090 LET A$=A$+"
"
2100 LET A$=A$+"
"
2105 LET A$=A$+"
"
2107 POKE 16418,0
2111 LET MN=MINES+14
2114 LET TAB=500
2116 LET K=PEEK 16396+256*PEEK 1
6397+135
2117 PRINT AT 0,0;A$
2118 PRINT AT 0,18-(LEN STR$ MIN
ES);MINES
2119 IF VIE=1 OR VIE=0 THEN PRIN
T AT 0,5;" "
2120 LET N2=INT (K/256)
2130 LET N1=K-N2*256
2135 POKE 16536,N1
2140 POKE 16537,N2
2150 POKE 16534,N1
2160 POKE 16535,N2
2170 IF USR 16550=256 THEN GOTO
3000
2175 LET K=USR 16704
2180 IF K=256 THEN GOTO 2300
2210 GOTO 2170
2305 LET MINES=MINES+1
2320 PRINT AT 0,18-(LEN STR$ MIN
ES);MINES
2327 IF MINES=MN THEN GOTO TAB
2330 GOTO 2170
3000 REM *****EXPLOSION*********
3002 POKE 16545,0
3004 POKE 16547,0
3090 POKE 16534,PEEK 16536
3100 POKE 16535,PEEK 16537
3105 LLIST 8000
3110 LET VIE=VIE-1
3117 IF VIE=-1 THEN GOTO 4000
3120 PRINT AT 0,0;VIE
3125 IF VIE=1 OR VIE=0 THEN PRIN
T AT 0,5;" "
3130 GOTO 2170
4000 REM ****GAME*****OVER******
4015 FOR N=1 TO 20
4020 PRINT AT 0,0;" GAME OVER
   GAME OVER "
4030 PRINT AT 0,0;"          GA
ME OVER          "
4040 NEXT N
4050 RAND COS COS COS COS 78
8505 CLS
8510 PRINT AT 0,0;"***********CL
ASSEMENT***********"
8515 PRINT ,,,,"
  SCORE:";MINES,
8520 PRINT ,,,,"     SCORE    NOM
   PLACE"
8530 PRINT "         .....    ---
.....
8535 PRINT AT 2,.;"(= 5  8 =)"
8537 PRINT AT 4,.;"0:VALIDATION"
8540 FOR N=0 TO 30
8550 PRINT AT 0,N;"  "
8560 PRINT AT 0,0;"***********CL
ASSEMENT***********"
8570 NEXT N
9004 IF MINES<=A(3) THEN LET X=0
9005 IF MINES<=A(2) AND MINES>A(
3) THEN LET X=3
9010 IF MINES<=A(1) AND MINES>A(
2) THEN LET X=2
9020 IF MINES>A(1) THEN LET X=1
9025 IF X=0 THEN GOTO 9100
9030 IF X=1 OR X=2 THEN LET A(3)
=A(2)
9040 IF X=1 THEN LET A(2)=A(1)
9050 LET A(X)=MINES
9060 IF X=1 OR X=2 THEN LET D$(3
)=D$(2)
9070 IF X=1 THEN LET D$(2)=D$(1)
9080 LET D$(X)="..."
9100 FOR N=1 TO 3
9110 PRINT AT N*2+7,8-(LEN STR$
A(N));A(N);"      ";D$(N);"
";N
9120 NEXT N
9130 IF X=0 THEN PRINT ,,,,"VOUS
 N ETES PAS SELECTIONNE."
9140 IF X=0 THEN GOTO 9500
9150 LET Y=27
9160 LET D=1
9170 LET Y$=INKEY$
9180 LET Y=Y+(Y$="8" AND Y<63)-(
Y$="5" AND Y>27)
9190 PRINT AT X*2+7,12+D;CHR$ Y
9200 IF Y$<>"0" THEN GOTO 9225
9205 LET D=D+1
9207 LET D$(X,D-1)=CHR$ Y
9210 IF D>3 THEN GOTO 9240
9220 LET Y=27
9225 PRINT AT X*2+7,12+D;" "
9230 GOTO 9170
9500 PRINT AT 19,0;"VOULEZ VOUS
AFFRONTER A NOUVEAU       L""ENFE
R ?    (O/N)"
9510 IF INKEY$="O" THEN GOTO 199
5
9520 IF INKEY$="N" THEN GOTO 953
0
9525 GOTO 9510
9530 CLS
9532 FOR N=19 TO 46
9534 PLOT N,24
9535 PLOT N,21
9536 NEXT N
9538 PLOT 46,23
9540 PLOT 46,22
9556 LET C$="**RIOVER UA** "
9558 FOR N=1 TO LEN C$
9560 LET E$=" "+C$(N TO N)
9562 FOR M=1 TO 21-N
9564 PRINT AT 10,M;E$
9568 NEXT M
9570 PRINT AT 10,M;E$
9572 NEXT N
9574 FOR N=1 TO 40
9576 PRINT AT 10,10;"**AU REVOIR
**"
9578 PRINT AT 10,10;"**AU REVOIR
**"
9580 NEXT N
9582 PRINT AT 10,10;"**AU REVOIR
**"
9600 LET Z$=" "
9602 LET U$=" "
9605 LET X$="8888888888888888888
8888888666666665555555555555555
5555566666555"
9607 LET X=0
9608 LET Y=3
9610 FOR N=1 TO LEN X$
9615 LET Y$=X$(N)
9617 PRINT AT Y,X;U$
9618 LET X=X+(Y$="8")-(Y$="5")
9619 LET Y=Y+(Y$="6")-(Y$="7")
9620 PRINT AT Y,X;Z$
9625 NEXT N
9627 PRINT AT Y,X;U$
9630 LET Z$="   N     E      U
9635 FOR N=1 TO LEN Z$
9640 PRINT AT 10,13+INT (N/5);"-
"
9650 PRINT AT 10,13+INT (N/5);Z$
(N)
9660 NEXT N
9670 FOR N=1 TO 15
9680 PRINT AT 10,17;"-";AT 10,20
;" "
9690 NEXT N
9695 LLIST 9000
9996 NEW
9997 SAVE "FORT-APOCALYPS "
9999 RUN 900
```

LISTING 2

```
16514: 02 8F 01 B1 01 D3 01 F5
16522: 01 93 01 B3 01 D3 01 F3
16530: 01 01 18 ED A3 73 A3 73
16538: FE 00 C8 ED 43 A4 40 C9
16546: 00 00 01 00 3A 82 40 FE
16554: 00 28 08 FE 01 20 1C 06
16562: 96 18 02 06 00 11 5E 02
16570: 2A 0C 40 19 70 11 7F 02
16578: 2A 0C 40 19 70 FE 00 20
16586: 02 3E 06 3D 32 82 40 3A
16594: 93 40 21 94 40 36 18 11
16602: 83 40 FE 01 20 02 36 00
16610: FE 02 20 03 11 8B 40 FE
16618: 03 20 07 11 8B 40 36 00
16626: 3E FF 3C 32 93 40 01 04
16634: 04 1A 6F 13 1A 67 13 D5
16642: E5 2A 0C 40 D1 19 D1 3A
16650: 94 40 77 10 EC 2A 96 40
16658: 36 00 23 36 00 23 36 00
16666: ED 4B A2 40 09 06 03 7E
16674: FE 09 28 08 FE 00 28 04
16682: 01 00 01 C9 2B 10 F0 23
16690: 23 23 36 83 2B 36 8A 2B
16698: 36 83 22 96 40 C9 CD BB
16706: 02 01 00 00 7D FE F7 20
16714: 08 7C FE DF 20 03 01 FF
16722: FF 7D FE EF C2 AF 41 7C
16730: FE F7 20 03 01 01 00 FE
16738: DF 20 03 01 21 00 FE EF
16746: 20 03 01 DF FF FE FD C2
16754: AF 41 ED 5B A4 40 7B FE
16762: 00 C8 2A 96 40 FE FF 28
16770: 0A FE 21 28 05 FE DF 28
16778: 01 23 23 19 7E FE 08 20
16786: 03 36 00 C9 FE AE 20 06
16794: 01 00 01 36 00 C9 FE 00
16802: C0 36 18 E5 E5 E5 E1 E1
16810: E1 36 00 18 DE ED 43 A2
16818: 40 79 FE 00 C8 ED 43 A4
16826: 40 C9 02 42 00 EA 1C 1C
```

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNES: CARACTERES
1540...PRESSER UNE TOUCHE
4020...GAME OVER
4030...GAME OVER GAME OVER
9576...**AU REVOIR**



EXELVISION-EXL 100

suite de la page 27

```
100 CALL POKE(258,A+5,135)
101 PRINT CHR$(1):GOTO 98
102 B=11
103 CALL COLOR("OYB"):IF B=14 THEN 107
104 B=B+1:LOCATE (B,28):PRINT CHR$(1):LOCATE (B-1,28):CALL COLOR("0BB")
105 CALL POKE(258,B+5,135)
106 PRINT CHR$(1):GOTO 103
107 C=28
108 CALL COLOR("OYB"):IF C=6 THEN 112
109 C=C-1:LOCATE (14,C):PRINT CHR$(1):LOCATE (14,C+1):CALL COLOR("0BB")
110 CALL POKE(258,C+5,135)
111 PRINT CHR$(1):GOTO 108
112 D=14
113 CALL COLOR("1YB"):IF D=11 THEN 37
114 D=D-1:LOCATE (D,6):PRINT CHR$(1):LOCATE (D+1,6):CALL COLOR("0BB")
115 CALL POKE(258,D+5,135)
116 PRINT CHR$(1):GOTO 113
117 LOCATE (11,6):CALL COLOR("0BB"):PRINT CHR$(12):CALL POKE(259,0):PAUSE 2
118 N$(1)=" MISSION URGENTE..."
119 N$(2)="  _ORDRE DU JOUR:   "
120 N$(3)=" appuyer bombardement etoile noire"
121 N$(4)=" en effectuant mission de chasse   "
122 N$(5)=" VOULEZ-VOUS LES INSTRUCTIONS      "
123 N$(6)=" CONCERNANT L'ATTAQUE ? (1=O/0=N) "
124 N$(7)=" QUARTIER.GENERAL.FORCE.REBELLE "
125 FOR I=1 TO 7:CALL POKE(258,50,140)
126 M=1+INT(20-LEN(N$(I))/2)
127 FOR Y=M TO M+LEN(N$(I))-1:CALL COLOR("0BB")
128 CALL POKE(259,45):CALL POKE(258,100,140)
129 LOCATE (18,Y):PRINT " "
130 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (18,Y):PRINT SEG$(N$(I),Y-M+1,1)
131 NEXT Y:CALL POKE(259,45):PAUSE 2:NEXT I
132 A$=KEY$
133 IF A$="0"THEN CALL SPEECH("L,"&Z$):PAUSE 2:CALL SPEECH("A,"):GOTO 163
134 IF A$="1"THEN CALL SPEECH("L,"&U$):PAUSE 2:CALL SPEECH("A,"):GOTO 135
135 CLS "WBB"
136 DIM S$(22)
137 S$(1)=" vous pilotez un vaisseau type TMS 7020"
138 S$(2)=" appartenant aux forces rebelles."
139 S$(3)=" votre mission est simple:"
140 S$(4)=" detruisez le maximum d'ennemis"
141 S$(5)=" en utilisant au mieux votre chasseur"
142 S$(6)=" soit:-devier sur le vaisseau ennemi"
143 S$(7)=" grace aux touches (--   --) "
144 S$(8)=" -surveiller les differentes energies"
145 S$(9)=" -energie laser en haut"
146 S$(10)=" -energie boucliers magnetiques en bas"
147 S$(11)=" (vous gagnerez 4 boucliers  pour"
148 S$(12)=" chaque vague de 4 vaisseaux abattus)"
149 S$(13)=" ainsi,vous pourrez effectuez"
150 S$(14)=" un transfert d'energie magnetique"
151 S$(15)=" a energie laser en pressant la touche 1"
152 S$(16)=" -s'informer grace au cadran de droite"
153 S$(17)=" et eventuellement suivre la trajectoire"
154 S$(18)=" du chasseur TIE sur le radar du bas"
155 S$(19)=" mais surtout faire preuve de beaucoup"
156 S$(20)=" de rapidite aussi GOOD LUCK!!!"
157 S$(21)="         and USE THE FORCE       "
158 FOR I=1 TO 22:FOR J=2 TO LEN(S$(I))
159 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (I+1,J):PRINT CHR$(62):CALL COLOR("ObB")
160 CALL POKE(258,100,140):LOCATE (I+1,J):PRINT SEG$(S$(I),J,1)
161 NEXT:CALL POKE(258,50,134):PAUSE .05:NEXT:CALL POKE(259,45)
162 PAUSE 6
163 !*****AFF TABLEAU DE BORD*****
164 CALL HROFF:CLS "Bbb":CALL HRON("b",9,6):CALL COLOR("1bC")
165 CALL EXEC(50432)
166 LOCATE (1,1):PRINT "8":CALL COLOR("1CC")
167 FOR Y=2 TO 39:LOCATE (1,Y):PRINT "V":NEXT
168 CALL COLOR("1bC"):LOCATE (1,40):PRINT "7":CALL COLOR("1CC")
169 FOR U=2 TO 8:LOCATE (U,1):PRINT "V":NEXT
170 CALL COLOR("1bC"):LOCATE (1,1):PRINT "8"
171 FOR R=2 TO 8:LOCATE (R,40):CALL COLOR("1CC"):PRINT "V":NEXT
172 FOR O=0 TO 60
173 CALL LINE("C",0,0,7,0)
174 CALL LINE("C",312,0,319,0)
175 NEXT
176 CALL COLOR("1CC"):FOR I=9 TO 20:LOCATE (I,1):PRINT "V":NEXT
177 CALL COLOR("1bC"):LOCATE (21,1):PRINT "7"
178 CALL COLOR("1CC"):FOR W=9 TO 20:LOCATE (W,40):PRINT "V":NEXT
179 CALL COLOR("1bC"):LOCATE (21,40):PRINT "8"
180 CALL COLOR("1CC"):FOR M=2 TO 39:LOCATE (21,M):PRINT "V":NEXT
181 CALL COLOR("1bC"):LOCATE (21,40):PRINT "8"
182 CALL COLOR("1Rb")
183 LOCATE (2,2):PRINT "VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV"
184 LOCATE (3,2):PRINT "V";"      ";"V";"     ";"VVVVVVVVVVV";"         ";"V"
185 LOCATE (3,31):PRINT "      ";"VVVV"
186 CALL COLOR("1BR")
187 LOCATE (4,2):PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
188 LOCATE (3,3):CALL COLOR("OGb"):PRINT "SCORE"
189 LOCATE (3,24):PRINT "RECORD":LOCATE (3,32):PRINT MS
190 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (4,14):PRINT "X"
191 CALL COLOR("1Cb"):LOCATE (5,5):PRINT "YZa":CALL COLOR("1CR")
192 LOCATE (5,8):PRINT "e"
193 CALL COLOR("1Cb"):LOCATE (5,34):PRINT "bcd":CALL COLOR("1RC")
194 LOCATE (5,33):PRINT "f"
195 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (15,2):PRINT "l"
196 LOCATE (16,2):PRINT "o"
197 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (15,3):PRINT "mn"
198 LOCATE (16,3):PRINT "p "
199 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (15,39):PRINT "t"
200 LOCATE (16,39):PRINT "w"
201 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (15,37):PRINT "rs"
202 LOCATE (16,37):PRINT " v"
203 DY=1:X=10:Y=10:TE=0:YT=20:R1$="AB":R2$="CD":R$=CHR$(1):E=34:SC=0
204 YR=25:YD=15:BO=28:VA=0
205 L2$="B7BE4A7C886ADC6D37C9E04BE87411B508C044302FE"
206 L1$="0D9816C301EDE72CB8B4CBECB07D88AA6F33A2DD41AAF6BDB46407AFDAE3CEAA1EAA6A"
207 L$=L1$&L2$
208 EX1$="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0301E8108048047BF084420020570CEB"
209 EX2$="D02110840704E118840043CE0010F78C00316B080052C2001094880021 4A0000528"
210 EX$=EX1$&EX2$
211 T$="0D7C91B2BAB602FC"
212 01$="AA2A4864AD129BAA62E6B349E4AA810556AB49A886106ADAC4B1085997C20E9BB8A543"
213 02$="871844E213343D6A9291AF7B8CA2274D3DF2D263DA5077DB438A6DC3D34D352E8E0B13"
214 03$="B513D8F8DAD9D5F2FF03":0$=01$&02$&03$
215 CALL COLOR("1BR")
```

A SUIVRE...

SUMMERGAMES II D'EPYX *pour Apple, Commodore, Atari*

Décidément, même la cérémonie de clôture des jeux resterait dans la mémoire de tous les participants, spectateurs et téléspectateurs comme l'événement le plus marquant de cette décennie. Mon pays, je le sentais, se gonflait d'une sorte de gloire ineffable, lors de l'annonce des résultats de son équipe. De mémoire de chroniqueur sportif ou d'athlète, jamais tant de records mondiaux n'étaient tombés sous les efforts conjugués d'autant de sportifs aussi puissants et spectaculaires. Des noms tels que Sake Agogo ou Mik Vaint brilleront longtemps aux frontons des temples dédiés au dieu sport. Souvenez-vous...

Premier jour de compétition de ces jeux d'été. L'épreuve de triple saut se déroule depuis déjà deux heures dans une ambiance de liesse généralisée. Seuls trois compétiteurs restent dans la course au titre. Le record mondial approche et vacille sous les foulées étonnantes de Sake Agogo : au deuxième essai, il a réalisé un total de 19,43 mètres. Il s'élance maintenant pour son dernier essai, l'effort gonfle ses muscles, il aborde le sautoir, un premier saut extraordinaire suivi immédiatement d'une seconde foulée aussi impressionnante, il jaillit dans le ciel pour le dernier bond... 20,07 mètres ! Pour la première fois dans l'histoire du triple saut, un athlète vient de franchir la barre des vingt mètres, c'est indescriptible. La foule s'est levée, l'ovation qui salue le nouveau recordman doit s'entendre à des kilomètres.

Septième jour des jeux d'été, épreuve de javelot. Depuis bien longtemps public n'avait vu pareille assemblée de champions. Mik Vaint s'est déjà illustré dans cette compétition par un premier jet à plus de 90 mètres. Des noms tels que O. Ptimome ou G. Hante flottent sur toutes les lèvres quant au titre de champion olympique. L'un comme l'autre paraissent pourtant faibles vis-à-vis de ce jeune Mik, 17 ans, 1,93 mètres pour 84 kilos de muscles. Après un deuxième jet médiocre, Mik se prépare pour sa dernière tentative. Sa course d'élan est parfaite, il rassemble visiblement toute son énergie dans son bras gauche (car il est gaucher). Le javelot quitte sa main et s'envole littéralement. Apparemment, il devrait dépasser son score précédent... C'est incroyable, son jet a dépassé les 100 mètres, pour plus de précision, le javelot s'est fiché en terre à 101,23 mètres. Le record du monde vient d'être pulvérisé de plus de six mètres.

Les connaisseurs ont sans aucun doute dépensé de nombreuses heures à pulvériser tous les records de Summergames. Cette fois, huit épreuves nouvelles les invitent à montrer leur supériorité sur la machine. L'animation a encore progressé en qualité, ainsi que l'accompagnement musical : à chaque épreuve est associée une mélodie. En plus de la cérémonie d'ouverture, vous pourrez découvrir enfin la cérémonie de clôture, superbe et surprenante.

Un logiciel d'une qualité hors du commun, destiné à tous les SEC (sportifs en chambre).

menu

AMSTRAD	PIT
Bernard COCCHI	page 3
APPLE	Défenseur
Samuel HAMELIN	page 2
CANON	Destruction
Frédéric FARGEOT	page 26
CBM 64	Car War
Fernandez EMERICH	page 25
EXL 100	La guéguerre des étoiles
Eric BURGEROLLES	page 27
FX 702 P	Génie Othello
Bruno RAGUIBN	page 3
HECTOR	Pangoo
Stéphane GUILLEMETTE	page 7
MSX	Raid Over Coucou
Stéphane MECARY	page 6
ORIC	Orica
Christophe TROMPETTE	page 5
SPECTRUM	Air Force
Alain JONQUET	page 28
TI 99/4A(b.e.)	Scrofulse
Gérard DUGOULOZ	page 4
TI 99/4A(b.s.)	Mini Logo
Jean Luc RIVES	page 30
TO 7	L'inflexible
J. Yves LE FRIEC	page 29
VIC 20	Tuck in Race
Vincent COGET	page 4
ZX 81	Fort Apocalypse
Laurent COFFIN	page 31

la Règle à Calcul

THOMSON... LA PUISSANCE

THOMSON TO 9
PROMOTION :
Unité centrale + moniteur N/B (câble fourni) ..... **9.990 F TTC** ☐

Unité centrale	8.950 F ☐
Moniteur N/B 31 cm	990 F ☐
Câble pour moniteur	80 F ☐
Moniteur couleur 36 cm Data	3.150 F ☐
Souris	450 F ☐
Lecteur supplémentaire 3,5" 320 ko	1.950 F ☐
Imprimante	2.950 F ☐
Câble de raccord Imprimante	190 F ☐

Disponible mi-octobre

LOT N° 1 LE DEPART
– MO 5 64 KO
– Magnétophone MO 5
– Crayon optique
2 990 F ☐

TO 7/70	3 450 F
Basic Memo 7	480 F
Magnetophone	650 F
Promotion....	4 350 F ☐

Pour l'achat d'un TO 7/70, nous vous offrons un Logiciel Vie Pratique RAC.
Pour l'achat d'un logo TO 7/70, nous vous offrons 2 Logiciels Education RAC.

UNITE CENTRALE

MO5 (64 K)	2.350 F ☐
TO7 (70)(70 K)	3.450 F ☐

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

Magnétophone MO5	650 F ☐
Magnétophone TO7/70	550 F ☐
Cont.-Lecteur de disquette	3.250 F ☐
Imprim. à impact	2.890 F ☐

LOGICIELS

Basic (TO7/70)	480 F ☐
Forth	990 F ☐
Assembleur	890 F ☐
Logo	940 F ☐

NATHAN ECOLE (Logiciels de la maternelle à la 6e)

MATHÉMATIQUES. Le titre 225 F.
4 progr. - 2 cassettes - 1 livret

— Chiffres et formes	CP ☐
— Tables et frises	CP/CE ☐
— Calculs	CE ☐
— Rangements et repérages	CE ☐
— Géométrie	CE/CM ☐
— Nombres et opérations	CM
— Mesures et grandeurs	CM ☐

FRANÇAIS. Le titre 180 F.
2 progr. - 2 cassettes - 1 livret

Aide à la lecture (1) (2)	CP ☐
Aide à la lecture (1) (2)	CP/CE ☐
Grammaire et orthographe (1) (2) (3) (4)	CE ☐
Aide à l'orthographe (1) (2)	CE/CM ☐
Grammaire et vocabulaire (1) (2)	CM ☐
Vocabulaire et orthographe (1) (2)	CM ☐

BON DE COMMANDE PROMO SEPTEMBRE

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

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

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

Parking gratuit Maubert-Lagrange

HIT PARADE VIFI NATHAN

K7 - Fox	155 F ☐
K7 - Super tennis	189 F ☐
K7 - Paris 92	155 F ☐
K7 - Cap Horn	149 F ☐
K7 - Imperialis	189 F ☐
K7 - Airbus	495 F ☐
K7 - Brigade du Feu	149 F ☐
K7 - Androïdes	189 F ☐
K7 - FBI	195 F ☐
K7 - Arsène Lapin	155 F ☐
K7 - Inspecteur Gadget	175 F ☐
K7 - Orbital Mission	229 F ☐
K7 - Raid sur Tenere	189 F ☐
K7 - San Pablo	149 F ☐
K7 - Il. L'intrus	155 F ☐
K7 - Mission pas possible	189 F ☐

* *Non compatible (TO7 + 16 K)*

LE HIT PARADE LORICIELS

K7 - Flipper (MO5)	180 F ☐
K7 - Space - Shuttel (MO5)	260 F ☐
K7 - Top Chrono (MO5)	150 F ☐
K7 - Minotaure (MO5 - TO7/70)	160 F ☐
K7 - Pulsar II (MO5 - TO7/70)	160 F ☐

JEUX D'AVENTURE
(MO5 - TO7/70 - TO7 + 16 K

* 2 K7 - Mandragore	249 F ☐
* K7 - L'aigle d'Or	180 F ☐
K7 - Château noir Dragon rouge	189 F ☐

DEMANDER A CONSULTER NOS LOGICIELS EDICIEL, HATIER - BELIN LORICIELS - VIFINATHAN, ERE. INF.