ISSN - 0760 - 6125

HEBDOGICIEL

M-1815-102-10 F.

N° 102

Le premier hebdomadaire d'informatique qui a un pied dans chaque sicob

10 F

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

SICOB : C'EST PAS LA FOULE

Décidément, les français bandent de moins en moins pour l'informatique : on leur donne deux Sicob pour le prix d'un et ils les boudent tous les deux.

Bon, alors voilà, cette semaine nous sommes allés au Sicob. Aux Sicobs plus exactement, puisqu'ils étaient deux. Et quels deux ! L'un réservé aux professionnels, quasiment vide, les professionnels ayant probablement estimé qu'ils ne voulaient pas se compromettre dans une manifestation grand public, l'autre réservé au grand public, quasiment vide, le grand public ayant probablement estimé qu'il en avait marre que les pros le snobent.
Sicob-CNIT : c'était à la Défense (chouettos ! Du bééééétón !), payant, grand et déserté.
Sicob-Boutique : c'était au Palais des Congrès de Paris (chouettos ! Du luuuuuxe !), gratuit, petit et déserté.
Vous auriez pu y aller, quand même, ça aurait fait plaisir aux organisateurs. Et puis vous auriez enfin vu de vos petits yeux ébahis tout ce dont nous vous parlons depuis un bon bout de temps, tous les 128 Ko, tous les 16 bits, tous les logiciels, tous les gens qui vous arnaquent à longueur de temps, bref, c'était chouettos.

De toutes façons, vous ne perdez rien : on vous raconte tout.

ARRIBA AMIGA

A mon avis, le petit père Tramiel a vachement intérêt à se manier pour fourguer ses Atari 520 ST, parce que quand le Commodore Amiga va faire son entrée sur le marché, Jack va faire comme les copains : ramer pour fourguer une babasse dépassée. En effet, l'Amiga que nous avons vu sur le stand Commodore du Sicob (en nous faisant passer pour un gros acheteur belge) va enfoncer tout le monde. Outre une résolution graphique et un look sans reproche, cette nouvelle bête est multitâche, vous pouvez par exemple utiliser le calque pendant que le logiciel de communication fonctionne sur une autre page et tout en écoutant le boléro de Ravel programmé en quadriphonie quelque part ailleurs dans la machine. En cliquant avec la souris vous passez d'une page à l'autre et d'un programme à l'autre sans les interrompre. Zizique stéréo quatre voies, graphisme géant, multitâche, mémoire d'enfer, le tout pour environ 21.500 balles en France AVEC le moniteur couleur. Ca commence à se vendre aux States vers Novembre et les premiers arrivent chez nous en Janvier. Jusque-là, arrêtez de respirer.

▼ *Amiga*

MSX II
LE RETOUR DU MSX

Le standard MSX s'enrichit d'une nouvelle machine ! La version 2 vient de faire une brillante apparition, par le biais de Sony. Doté des mêmes capacités que son prédécesseur la version 1, le MSX nouveau propose une évolution étonnante des capacités graphiques et sonores de la machine. La RAM vidéo passe de 16 à 128 Ko, donnant accès à une définition de 80 colonnes sur 24 lignes ou, en haute résolution, de 512 points sur 212. La palette disponible en haute résolution s'échelonne sur 16 couleurs choisies parmi 512 nuances alors qu'en basse résolution vous pourrez mélanger 256 couleurs à l'écran. Du côté du son, un véritable synthétiseur multi-voies remplace le processeur Yamaha jusqu'alors implanté dans le standard. Le gain est évident à l'oreille : le son ne parait plus traité par une machine mais semble bien sortir d'un instrument. Pour le hard, on découvre trois ports cartouche, un lecteur de disquettes intégré de 720 Ko de capacité, une horloge temps réel, une sortie Centronics et un clavier détaché de l'unité centrale avec pavé numérique. Le chef à bord reste toujours ce vieux pépé de Z80A qui domine une ROM de 32 Ko et une RAM de 64 Ko. La bête coûtera aux environs de 7000 francs et sortira pour Noël. Trop cher pour vos faibles moyens ? Alors bondissez sur le Hit Bit 75 F (la version 1) qui vient de chuter à 2400 francs !

Simultanément à la présentation de ce Hit Bit 500 F, Sony montrait son nouveau joystick : le joypad. Doté de deux boutons de feu et d'une poucette (manette dirigée avec le pouce) directionnelle à huit contacts, il se tient d'une main et offre une précision parfaitement raisonnable. Le bâton de joie : 200 francs.

Enfin Billy Gates (l'actuel patron de Microsoft) a annoncé la sortie, pour la mi-octobre, d'une carte d'émulation transformant votre vieux MSX I tout pourri en superbe MSX II de course. Cette jolie extension squattera bien entendu un port cartouche de votre micro et fera un grand trou dans votre porte-feuille : environ 1400 francs.
Tout ceci afin de bien vous convaincre que le standard sort les dents plutôt que de rendre l'âme. Le MSX I est mort ? Vive le MSX II !

Suite page 10

SCOOP : UNE INTERVIEW EXCLUSIVE D'ALAN MICHAEL SUGAR !

Vous avez l'air malin, là, ceux qui sont allés au Sicob Boutique. Alan Michael Sugar était là et vous l'avez raté ! Vous ne l'avez même pas vu ! C'est pas grave, je l'ai vu pour vous. Approchez-vous et écoutez, je vais vous raconter.
Tout d'abord, rappelons aux incultes que vous êtes (je parle aux incultes, les autres, tournez-vous) qu'Alan Sugar n'est autre que le fondateur, le directeur, le chef, le patron et le gérant d'Amstrad. D'ailleurs, comme nous avons déjà eu l'occasion de le dire, Amstrad veut dire Alan Michael Sugar Trade Company. Les cultes peuvent revenir, j'ai fini ma parenthèse.
Donc, voilà. Je me rends diligemment au Sicob la veille du bouclage de l'HHHHebdo, appareil photo en bandoulière, le stylo enfariné, l'oeil aux aguets et je commence à arpenter consciencieusement les allées. Rapidement, j'entraperçois le stand Amstrad (qui est si grand qu'en fait je ne l'entraperçois pas, mais je le prends en pleine poire), au centre duquel se trouve une petite baraque noire portant le nom Amstrad écrit en lettres dorées géantes. Au travers des vitres fumées qui obturent la vision, je distingue une silhouette trappue, barbue et Sugarue.
Vous avez deviné : c'est Lui.
Nous échangeons un court dialogue, duquel il ressort qu'il ne veut pas dévoiler ses pro-

jets d'avenir (ce que je savais déjà), je prends quelques photos et je m'éclipse. Le soir même, il y a une conférence de presse à laquelle je ne peux pas assister (l'imprimeur nous donne douze coups de fouet à chacun pour chaque minute de retard). Peu importe : j'ai quelqu'un sur place qui me racontera l'intégralité du contenu de cette conférence dès sa clôture. Entre-temps, je rentre à l'HHHHebdo, je tape un article

Suite page 10

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

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 16

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

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

CINOCHE-TELOCHE pages 14,15

CONCOURS PERMANENTS

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

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

DEFENSEUR

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

Samuel HAMELIN

APPLE

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

SUITE DU N° 101

```
84B0- 62 8C 56 86 60 86 6A 86($34)
84B8- 74 86 7E 86 88 86 92 86($10)
84C0- 9C 86 A6 86 B0 86 BA 86($30)
84C8- C4 86 CE 86 D8 86 1A 87($C9)
84D0- 1C 87 1E 87 20 87 22 87($00)
84D8- 24 87 26 87 28 87 2A 87($00)
84E0- 2C 87 2E 87 30 87 32 87($00)
84E8- 34 87 68 8C 80 8C 98 8C($4F)
84F0- B0 8C C8 8C E0 8C F8 8C($60)
84F8- 10 8D 28 8D 40 8D 58 8D($20)
8500- 70 8D 88 8D A0 8D B8 8D($E0)
8508- D0 8D E8 8D 00 8E 18 8E($20)
8510- 30 8E 48 8E 60 8E 75 8E($6D)
8518- 8A 8E 9F 8E B4 8E C9 8E($68)
8520- DE 8E 7F 8F 94 8F A9 8F($9D)
8528- BE 8F D3 8F E8 8F FD 8F($78)
8530- 1D 8F 2B 8F 39 8F 47 8F($48)
8538- 55 8F 63 8F 71 8F E2 86($AC)
8540- E6 86 EA 86 EE 86 F2 86($10)
8548- F6 86 FA 86 F3 8E F9 8E($06)
8550- FF 8E 05 8F 0B 8F 11 8F($E1)
8558- 17 8F 12 90 1B 90 24 90($25)
8560- 2D 90 36 90 3F 90 48 90($6C)
8568- E8 88 EC 88 F0 88 F4 88($00)
8570- F8 88 FC 88 00 89 04 89($00)
8578- 0A 89 10 89 16 89 1C 89($10)
8580- 22 89 28 89 2E 89 32 89($16)
8588- 36 89 3A 89 3E 89 42 89($70)
8590- 46 89 4A 89 4E 89 52 89($10)
8598- 56 89 5A 89 5E 89 62 89($30)
85A0- 66 89 6C 89 72 89 78 89($00)
85A8- 7E 89 84 89 8A 89 90 89($E0)
85B0- 94 89 98 89 9C 89 A0 89($30)
85B8- A4 89 A8 89 AC 89 B0 89($10)
85C0- B4 89 B8 89 BC 89 C0 89($70)
85C8- C4 89 C8 89 CA 89 CC 89($0A)
85D0- CE 89 D0 89 D2 89 D4 89($18)
85D8- D6 89 DA 89 DE 89 E2 89($30)
85E0- E6 89 EA 89 EE 89 F2 89($10)
85E8- F8 89 FE 89 04 8A 0A 8A($08)
85F0- 10 8A 16 8A 1C 8A 20 8A($3A)
85F8- 24 8A 28 8A 2C 8A 30 8A($10)
8600- 34 8A 38 8A 3C 8A 40 8A($70)
8608- 44 8A 48 8A 4C 8A 50 8A($10)
8610- 54 8A 5A 8A 60 8A 66 8A($08)
8618- 6C 8A 72 8A 78 8A 7E 8A($18)
8620- 82 8A 86 8A 8A 8A 8E 8A($00)
8628- 92 8A 96 8A 9A 8A 9E 8A($00)
8630- A2 8A A6 8A AA 8A AE 8A($00)
8638- B2 8A B6 8A B8 8A BA 8A($06)
8640- BC 8A BE 8A C0 8A C2 8A($00)
8648- 51 90 60 90 6F 90 7E 90($20)
8650- 80 90 9C 90 AB 90 22 14($1C)
8658- 0A 45 2A 55 2A 75 7F 01($11)
8660- 44 28 14 0A 55 2A 55 6A($32)
8668- 7F 03 08 51 28 14 2A 55($66)
8670- 2A 55 7F 07 10 22 51 28($4C)
8678- 54 2A 55 2A 7F 0F 20 44($15)
8680- 22 51 28 55 2A 55 7E 1F($10)
8688- 40 08 45 22 51 2A 55 2A($2B)
8690- 7D 3F 00 11 0A 45 22 55($6B)
8698- 2A 55 7A 7F 7F 57 2A 55($2D)
86A0- 2A 45 22 51 08 01 7E 2F($44)
86A8- 55 2A 55 0A 45 22 11 02($54)
86B0- 7C 5F 2A 55 2A 15 0A 45($2C)
86B8- 22 04 78 3F 55 2A 55 2A($61)
86C0- 14 0A 45 08 70 7F 2A 55($23)
86C8- 2A 55 28 14 0A 11 60 7F($47)
86D0- 55 2A 55 2A 51 28 14 22($4F)
86D8- 40 7F 2B 55 2A 55 22 51($4D)
86E0- 28 44 03 00 03 00 06 00($6A)
86E8- 06 00 0C 00 0C 00 18 00($1E)
86F0- 18 00 30 00 30 00 60 00($78)
86F8- 60 00 40 01 40 01 01 00($61)
8700- 02 00 04 00 08 00 10 00($1E)
8708- 20 00 40 00 81 00 82 00($63)
8710- 84 00 88 00 90 00 A0 00($3C)
8718- C0 00 17 00 2E 00 5C 00($A5)
8720- 38 01 70 02 60 05 40 0B($65)
8728- 0D 00 1A 00 34 00 68 00($4B)
8730- 50 01 20 03 40 06 03 00($37)
8738- 06 00 0C 00 18 00 30 00($22)
8740- 60 00 40 01 75 0B 00 71($2E)
8748- 0B 00 75 0B 00 74 0B 00($0A)
8750- 75 0B 00 6A 17 00 62 17($76)
8758- 00 6A 17 00 68 17 00 6A($68)
8760- 17 00 54 2F 00 44 2F 00($07)
8768- 54 2F 00 50 2F 00 54 2F($7F)
8770- 00 28 5F 00 08 5F 00 28($08)
8778- 5F 00 20 5F 00 28 5F 00($57)
8780- 50 3E 01 10 3E 01 50 3E($2E)
8788- 01 40 3E 01 50 3E 01 20($31)
8790- 7D 02 20 7C 02 20 7D 02($7E)
8798- 00 7D 02 20 7D 02 40 7A($1A)
87A0- 05 40 78 05 40 7A 05 00($07)
87A8- 7A 05 40 7A 05 5F 1E 00($01)
87B0- 53 1E 00 5F 1E 00 5C 1E($4E)
87B8- 00 5F 1E 00 3E 3D 00 26($64)
87C0- 3D 00 3E 3D 00 38 3D 00($3B)
87C8- 3E 3D 00 7C 7A 00 4C 7A($33)
87D0- 00 7C 7A 00 70 7A 00 7C($70)
87D8- 7A 00 78 75 01 18 75 01($1A)
87E0- 78 75 01 60 75 01 78 75($15)
87E8- 01 70 6B 03 30 6A 03 70($30)
87F0- 6B 03 40 6B 03 70 6B 03($58)
87F8- 60 57 07 60 54 07 60 57($34)
8800- 07 00 57 07 60 57 07 40($27)
8808- 2F 0F 40 29 0F 40 2F 0F($26)
8810- 00 2E 0F 40 2F 0F 75 0B($3F)
8818- 00 34 0A 00 75 0B 00 41($01)
8820- 0B 00 75 0B 00 6A 17 00($08)
8828- 6B 14 00 6A 17 00 02 17($14)
8830- 00 6A 17 00 54 2F 00 50($56)
8838- 29 00 54 2F 00 04 2E 00($78)
8840- 54 2F C0 28 5F 00 20 53($7F)
8848- 00 28 5F 00 08 5C 00 28($0B)
8850- 5F 00 50 3E 01 40 26 01($57)
8858- 50 3E 01 10 38 01 50 3E($28)
8860- 01 20 7D 02 00 4D 02 20($31)
8868- 7D 02 20 70 02 20 7D 02($72)
8D68- 64 00 30 44 01 18 04 03($0E)
8D70- 00 3E 00 00 4D 00 40 59($6A)
8D78- 01 20 59 02 00 1C 00 40($26)
8D80- 49 01 60 08 03 30 08 06($1D)
8D88- 00 7C 00 00 1A 01 00 33($54)
8D90- 03 40 32 05 00 38 00 00($4C)
8D98- 13 03 40 11 06 60 10 0C($3B)
8DA0- 00 78 01 00 34 02 00 66($29)
8DA8- 06 00 65 0A 00 70 00 00($19)
8DB0- 26 06 00 23 0C 40 21 18($76)
8DB8- 9C B8 00 AA D4 00 DC BA($3C)
8DC0- 00 D0 8A 00 D0 8A 00 DC($DC)
8DC8- BA 00 AA D4 00 9C B8 00($E0)
8DD0- B8 F0 00 D4 A8 81 B8 F5($F8)
8DD8- 00 A0 95 00 A0 95 00 B8($B8)
8DE0- F5 00 D4 A8 81 B8 F0 00($40)
8DE8- F0 E0 81 A8 D1 82 F0 EA($70)
8DF0- 81 C0 AA 00 C0 AA 00 F0($71)
8DF8- EA 81 A8 D1 82 F0 E0 81($01)
8E00- E0 C1 83 D0 A2 85 E0 D5($60)
8E08- 83 00 D5 00 00 D5 00 E0($63)
8E10- D5 83 D0 A2 85 E0 C1 83($03)
8E18- C0 83 87 A0 C5 8A C0 AB($40)
8E20- 87 00 AA 81 00 AA 81 C0($47)
8E28- AB 87 A0 C5 8A C0 83 87($07)
8E30- 00 87 8E C0 8A 95 00 D7($01)
8E38- 8E 00 D4 82 00 D4 82 00($8E)
8E40- D7 8E C0 8A 95 00 87 8E($8F)
8E48- 00 8E 9C 00 95 AA 00 AE($83)
8E50- 9D 00 A8 85 00 A8 85 00($9D)
8E58- AE 9D 00 95 AA 00 8E 9C($1E)
8E60- E0 87 00 F8 9F 00 FC BF($43)
8E68- 00 FE FF 00 A8 95 00 A0($9C)
8E70- 85 00 00 81 00 C0 8F 00($4B)
8E78- F0 BF 00 F8 FF 00 FC FF($4B)
8E80- 81 D0 AA 00 C0 8A 00 00($B1)
8E88- 82 00 00 9F 00 E0 FF 00($02)
8E90- F0 FF 81 F8 FF 83 A0 D5($7F)
8E98- 00 00 95 00 00 84 00 00($11)
8EA0- BE 00 C0 FF 81 E0 FF 83($9C)
8EA8- F0 FF 87 C0 AA 81 00 AA($C9)
8EB0- 00 00 88 00 00 FC 00 00($74)
8EB8- FF 83 C0 FF 87 E0 FF 8F($54)
8EC0- 00 D5 82 00 D4 00 00 90($13)
8EC8- 00 00 F8 81 00 FE 87 00($00)
8ED0- FF 8F C0 FF 9F 00 AA 85($FF)
8ED8- 00 A8 81 00 A0 00 00 F0($79)
8EE0- 83 00 FC 8F 00 FE 9F 00($91)
8EE8- FF BF 00 D4 8A 00 D0 82($4C)
8EF0- 00 C0 00 33 00 0C 00 33($CC)
8EF8- 00 66 00 18 00 66 00 4C($54)
8F00- 01 30 00 4C 01 18 03 60($07)
8F08- 00 18 03 30 06 40 01 30($5C)
8F10- 06 60 0C 00 03 60 0C 40($45)
8F18- 19 00 06 40 19 60 00 40($66)
8F20- 01 60 01 40 00 40 00 40($20)
8F28- 00 40 00 40 01 00 03 40($42)
8F30- 03 00 01 00 01 00 01 00($02)
8F38- 01 00 03 00 06 00 07 00($03)
8F40- 02 00 02 00 02 00 02 00($00)
8F48- 06 00 0C 00 0E 00 04 00($00)
8F50- 04 00 04 00 04 00 0C 00($08)
8F58- 18 00 1C 00 08 00 08 00($04)
8F60- 08 00 08 00 18 00 30 00($28)
8F68- 38 00 10 00 10 00 10 00($28)
8F70- 10 00 30 00 60 00 70 00($30)
8F78- 20 00 20 00 20 00 20 20($20)
8F80- 05 00 28 15 00 7E 7F 00($39)
8F88- 40 02 00 7E 7F 00 28 15($7E)
8F90- 00 20 05 00 40 0A 00 50($3F)
8F98- 2A 00 7C 7F 01 00 05 00($2D)
8FA0- 7C 7F 01 50 2A 00 40 0A($32)
8FA8- 00 00 15 00 20 55 00 78($18)
8FB0- 7F 03 00 0A 00 78 7F 03($72)
8FB8- 20 55 00 00 15 00 00 2A($4A)
8FC0- 00 40 2A 01 70 7F 07 00($63)
8FC8- 14 00 70 7F 07 40 2A 01($77)
8FD0- 00 2A 00 00 54 00 00 55($2B)
8FD8- 02 60 7F 0F 00 28 00 60($5A)
8FE0- 7F 0F 00 55 02 00 54 00($73)
8FE8- 00 28 01 00 2A 05 40 7F($39)
8FF0- 1F 00 50 00 40 7F 1F 00($6F)
8FF8- 2A 05 00 28 01 00 50 02($54)
9000- 00 54 0A 00 7F 3F 00 20($3E)
9008- 01 00 7F 3F 00 54 0A 00($1F)
9010- 50 02 F3 01 80 FC 07 80($5B)
9018- F3 01 80 E6 03 80 F8 0F($E0)
9020- 80 E6 03 80 CC 07 80 F0($5E)
9028- 1F 80 CC 07 80 98 0F 80($C3)
9030- E0 3F 80 98 0F 80 80 1E($E6)
9038- 80 C0 7F 80 80 1E 80 E0($71)
9040- 3C 80 80 7F 81 E0 3C 80($9E)
9048- C0 79 80 80 7E 83 C0 79($FD)
9050- 80 8F 80 80 8F 80 80 F7($47)
9058- 85 80 DC FF 80 F0 81 80($57)
9060- 9E 80 80 FE 80 80 EE 8B($05)
9068- 80 B8 FF 81 E0 83 80 BC($19)
9070- 80 80 FC 81 80 DC 97 80($36)
9078- F0 FE 83 C0 87 80 F8 80($32)
9080- 80 F8 83 80 B8 AF 80 E0($0C)
9088- FD 87 80 8F 80 F0 81 80($04)
9090- F0 87 80 F0 DE 80 C0 FB($62)
9098- 8F 80 9E 80 E0 83 80 E0($12)
90A0- 8F 80 E0 BD 81 80 F7 9F($3B)
90A8- 80 BC 80 C0 87 80 C0 9F($24)
90B0- 80 C0 FB 82 80 EE BF 80($68)
90B8- F8 80 00 00 00 00 00 00($78)
90C0- 00 00 0C 0C 0C 0C 0C 00($0C)
90C8- 0C 00 33 33 0C 00 00 00($00)
90D0- 00 00 0C 0C 3F 0C 3F 0C($00)
90D8- 0C 00 0C 3C 03 0C 30 0F($0C)
90E0- 0C 00 03 03 30 0C 03 30($03)
90E8- 30 00 0C 03 33 3C 33 33($30)
90F0- 3F 00 0C 0C 03 00 00 00($3C)
90F8- 00 00 0C 03 03 03 03 03($0F)
9100- 0C 00 0C 30 30 30 30 30($30)
9108- 0C 00 00 33 0C 3F 0C 33($33)
9110- 00 00 00 0C 0C 3F 0C 0C($3F)
9118- 00 00 00 00 00 00 0C 0C($00)
9120- 03 00 00 00 00 3F 00 00($3C)
9128- 00 00 00 00 00 00 00 0C($0C)
9130- 0C 00 0C 30 3C 3C 08 08($30)
9138- 08 0C 0C 33 33 33 33 33($3B)
9140- 0C 00 0C 0C 0C 0C 0C 0C($0C)
9148- 0C 00 0F 3F 30 0C 03 3F($3C)
9150- 3F 00 0F 3F 30 0C 30 3F($3C)
9158- 0F 00 03 03 33 33 3F 30($00)
9160- 30 00 3F 3F 03 0C 30 3F($30)
9168- 0F 00 0C 0F 03 0F 33 33($00)
9170- 0C 00 3F 3F 30 0C 03 03($30)
9178- 03 00 0C 33 33 0C 33 33($03)
9180- 0C 00 0F 33 33 3C 30 3C($33)
9188- 0C 00 00 0C 0C 00 0C 0C($0C)
9190- 00 00 00 0C 0C 00 0C 0C($00)
9198- 03 00 00 30 0C 03 0C 30($00)
91A0- 00 00 00 00 3F 00 3F 00($00)
91A8- 00 00 00 03 0C 30 0C 03($30)
91B0- 00 00 0C 33 30 0C 0C 00($0F)
91B8- 0C 00 3F 33 33 3F 3F 03($30)
91C0- 3F 00 3F 33 33 33 3F 33($3F)
91C8- 33 00 0F 33 33 0F 33 33($33)
91D0- 0F 00 3C 03 03 03 03 03($30)
91D8- 3C 00 0F 33 33 33 33 33($00)
91E0- 0F 00 3F 03 03 0F 03 03($3F)
91E8- 3F 00 3F 03 03 0F 03 03($0F)
91F0- 03 00 3C 03 03 03 33 33($3C)
91F8- 3C 00 33 33 33 3F 33 33($30)
9200- 33 00 3F 0C 0C 0C 0C 0C($00)
9208- 3F 00 30 30 30 30 33 33($3F)
9210- 0C 00 33 33 33 0F 33 33($30)
9218- 33 00 03 03 03 03 03 03($33)
9220- 3F 00 33 3F 33 33 33 33($33)
9228- 33 00 33 3F 3F 3F 3F 3F($3F)
9230- 33 00 3F 33 33 33 33 33($3F)
9238- 3F 00 0F 33 33 33 0F 03($0F)
9240- 03 00 0C 33 33 33 33 0F($00)
9248- 3C 00 0F 33 33 33 0F 33($3C)
9250- 33 00 3C 03 03 0C 30 30($03)
9258- 0F 00 3F 0C 0C 0C 0C 0C($3C)
9260- 0C 00 33 33 33 33 33 33($0C)
9268- 3F 00 33 33 33 33 33 0C($00)
9270- 0C 00 33 33 33 33 33 3F($00)
9278- 33 00 33 33 33 0C 33 33($0C)
9280- 33 00 33 33 33 0C 0C 0C($0C)
9288- 0C 00 3F 30 30 0C 03 03($3F)
9290- 3F 00 00 ($3F)
*
```

LISTING 3

```
0800- D8 20 52 08 20 34 08 20($9E)
0808- 11 08 20 75 08 20 46 16($34)
0810- 60 A2 14 A9 00 9D 87 0C($69)
0818- CA D0 FA A2 0A 9D A2 0D($7A)
0820- CA D0 FA A2 09 9D 3C 0B($E1)
0828- CA D0 FA A2 04 9D F6 0B($26)
0830- CA D0 FA 60 A2 00 BD 00($9F)
0838- 08 9D 00 04 BD 00 09 9D($B8)
0840- 00 05 BD 00 0A 9D 00 06($29)
0848- BD 00 0B 9D 00 07 E8 D0($14)
0850- E5 60 A9 20 85 E9 20 B3($F3)
0858- 09 2C 50 C0 2C 52 C0 2C($27)
0860- 57 C0 2C 55 C0 A9 00 85($02)
0868- E9 20 B3 09 2C 54 C0 A9($62)
0870- 00 8D 15 17 60 AD 15 17($40)
0878- 49 01 AA BD 16 17 85 E9($32)
0880- 20 B3 09 AE 15 17 BD 16($9D)
0888- 17 85 E9 20 4E 09 AD 15($A4)
0890- 17 49 01 AA BD 54 C0 20($FC)
0898- B3 09 A9 01 8D 47 09 A9($78)
08A0- D0 85 E9 20 BD 09 A9 20($71)
08A8- 85 E9 20 BD 09 AD 46 09($1A)
08B0- C9 01 F0 13 A9 02 8D 47($4A)
08B8- 09 A9 00 85 E9 20 BD 09($58)
08C0- A9 20 85 E9 20 BD 09 EE($9F)
08C8- 3B 09 A9 01 8D 45 09 A9($F2)
08D0- 00 8D 3D 09 8D 3E 09 8D($8E)
08D8- 3F 09 A9 00 8D 40 09 8D($D6)
08E0- 09 0A A9 00 8D B9 0E 8D($1D)
08E8- BA 0E A9 00 8D 48 09 8D($5C)
08F0- 49 09 A9 00 8D 4A 09 8D($AA)
08F8- 4B 09 A9 00 8D 4C 09 A9($8A)
0900- 02 8D 4D 09 A9 C8 8D 41($66)
0908- 09 A9 05 8D 44 09 A9 64($A8)
0910- 8D 42 09 A9 64 8D 43 09($CC)
0918- 20 0A 0A AD 46 09 C9 01($0A)
0920- F0 10 A9 02 8D 47 09 20($A8)
0928- BB 0E A9 01 8D 47 09 20($FE)
0930- BB 0E A9 01 8D 47 09 20($FE)
0938- 7B 0E 60 13 02 20 24 20($20)
0940- 20 09 2E 20 20 25 20 20($22)
0948- 20 4C 10 24 00 20 A9 A0($71)
0950- 85 08 A9 09 85 09 A2 6E($6D)
0958- A0 24 20 AC 11 2C 50 C0($A5)
0960- 2C 57 C0 2C 52 C0 AE 15($BE)
0968- 17 8D 54 C0 A9 00 8D B1($AB)
0970- 09 8D B2 09 2C 10 C0 EE($2D)
0978- B1 09 D0 03 EE B2 09 AD($93)
0980- 00 C0 10 F3 2C 10 C0 C9($16)
0988- B1 F0 04 C9 B2 D0 E8 29($2F)
0990- 03 8D 46 09 A9 64 85 E1($68)
0998- A9 78 85 EC 20 74 11 60($9D)
09A0- B1 A0 CF D5 A0 B2 A0 D0($69)
09A8- C9 CC CF D4 C5 D3 A0 BF($17)
09B0- 00 20 20 20 F8 69 20 A2($33)
09B8- 69 20 54 69 60 A9 01 8D($31)
09C0- 48 09 8D 4A 09 A9 01 8D($AA)
09C8- 3B 09 8D 3C 09 20 89 17($34)
09D0- 20 03 18 EE 3B 09 EE 3C($35)
09D8- 09 20 89 17 20 03 18 EE($62)
09E0- 3B 09 EE 3C 09 20 89 17($57)
09E8- 20 03 18 EE 3B 09 EE 3C($35)
09F0- 09 20 89 17 20 03 18 EE($62)
09F8- 3C 09 20 03 18 60 AD AD($6E)
0A00- 18 F0 07 10 03 EE AD 18($A7)
0A08- 60 0C AD 40 09 C9 FF F0($4E)
0A10- 03 EE 40 09 F8 AD 09 0A($F2)
0A18- 18 69 01 8D 09 0A D8 EE($C8)
0A20- 4C 09 AD 4C 09 C9 03 90($F7)
0A28- 25 A9 00 8D 4C 09 AD 3C($D5)
0A30- 09 C9 FF F0 19 EE 3C 09($0D)
0A38- A9 00 85 E9 20 03 18 A9($57)
0A40- 20 85 E9 20 03 18 AE 15($CC)
0A48- 17 BD 16 17 85 E9 AD 41($2B)
0A50- 09 C9 0B 90 06 38 E9 0A($86)
0A58- 8D 41 09 AD 42 09 C9 0B($E1)
0A60- 90 06 38 E9 0A 8D 42 09($8B)
0A68- AD 44 09 C9 02 90 06 38($85)
0A70- E9 01 8D 44 09 20 29 6A($4B)
0A78- 20 1A 6A 20 3F 6A 20 78($7D)
0A80- 6A 20 58 6A 20 BB 0A 20($C9)
0A88- D1 0A 20 32 0C 20 A5 13($53)
0A90- 20 89 0D 20 08 0E 20 95($37)
0A98- 15 20 ED 0A 20 17 14 20($D1)
0AA0- 6C 15 20 AC 0B 20 84 14($4E)
0AA8- A9 01 8D AD 18 AD 40 09($74)
0AB0- C9 01 F0 06 20 55 12 20($79)
0AB8- 00 11 60 A2 01 A9 00 9D($E6)
0AC0- C5 0A CA D0 F8 60 13 20($7E)
0AC8- 00 74 49 2D 2E 20 6E 54($24)
0AD0- 20 A2 01 A9 00 9D CD 0A($70)
0AD8- A9 00 9D C5 0A 9D CB 0A($A7)
0AE0- 9D CC 0A 9D CE 0A 9D CF($50)
0AE8- 0A CA D0 E7 60 AD 40 09($73)
0AF0- 38 E9 01 C9 0E 90 02 A9($2C)
0AF8- 0D AA BD 2F 0B 85 F0 A9($E2)
0B00- 00 8D A9 0B A9 01 8D AA($A0)
0B08- 0B A9 01 8D AB 0B A2 01($2D)
0B10- A5 F0 D0 05 A9 00 4C 1B($7E)
0B18- 0B A9 01 9D 45 0B A9 00($D9)
0B20- 9D 84 0B A5 F0 F0 02 C6($73)
0B28- F0 E8 E0 0A D0 E2 60 00($A0)
0B30- 00 01 02 05 01 05 09 09($02)
0B38- 09 05 05 05 09 20 20 20($25)
0B40- 20 20 20 20 00 20 20 20($20)
0B48- 2E 60 39 20 13 00 20 20($44)
0B50- 20 25 2E 70 20 20 20 20($5B)
0B58- 25 20 68 7F 20 09 20 0A($11)
0B60- 20 25 4D 20 7F 20 19 20($0E)
0B68- 66 46 50 3A 20 00 20 7F($35)
0B70- 20 66 45 49 4C 20 29 20($2F)
0B78- 25 20 75 52 53 20 20 2A($5B)
0B80- 20 12 20 20 2E 47 30 13($78)
0B88- 20 23 20 22 3A 20 52 48($01)
0B90- 00 20 20 20 4C 4C 20 20($20)
0B98- 12 20 20 4F 20 25 20 05($7D)
0BA0- 02 20 2D 00 20 25 20 24($0E)
0BA8- 20 00 20 20 AD 40 09 38($FC)
0BB0- E9 01 C9 0E 90 02 A9 0D($19)
0BB8- AA BD E9 0B 85 F0 A9 00($29)
0BC0- 8D 2F 0C A9 01 8D 30 0C($B7)
0BC8- A9 01 8D 31 0C A2 01 A5($1E)
0BD0- F0 D0 05 A9 00 4C DA 0B($11)
0BD8- A9 01 9D FA 0B A5 F0 F0($61)
0BE0- 02 C6 F0 E8 E0 05 D0 E7($0E)
0BE8- 60 00 00 00 00 00 00 00($60)
0BF0- 00 00 00 01 02 04 04 20($23)
0BF8- 49 20 29 49 20 20 43 20($6A)
0C00- 2D 7F 20 22 00 20 29 20($79)
0C08- 25 4D 74 20 20 30 20 09($05)
0C10- 20 4C 20 22 4F 25 00 69($6D)
0C18- 20 56 20 20 4E 20 09 20($31)
0C20- 58 20 03 20 11 20 52 20($18)
0C28- 50 2E 24 2E 30 20 05 20($41)
0C30- 4F 2E AD 40 09 38 E9 01($55)
0C38- C9 0E 90 02 A9 0D AA BD($E6)
0C40- 78 0D 85 F0 A9 05 8D 87($A6)
0C48- 0D A9 05 8D 86 0D A9 00($0E)
0C50- 8D 88 0D A2 01 A5 F0 D0($2E)
0C58- 05 A9 00 4C 60 0C A9 01($24)
0C60- 9D 73 0C A9 00 9D 63 0D($B8)
0C68- A5 F0 F0 02 C6 F0 E8 E0($99)
0C70- 15 D0 E2 60 2B 20 20 49($25)
0C78- 20 05 20 38 20 66 55 20($0E)
0C80- 02 20 4C 20 20 05 20 10($5B)
0C86- 20 7A 20 20 0D 56 25 20($04)
0C90- 20 05 20 2A 49 08 7F 20($32)
0C98- 66 20 19 49 45 2E 20 20($7D)
0CA0- 25 20 20 20 56 28 20 20($7B)
0CA8- 50 20 22 49 10 00 20 40($6B)
0CB0- 05 20 25 49 20 11 20 39($61)
0CB8- 20 24 55 20 15 20 60 20($04)
0CC0- 20 40 20 09 32 20 20 20($5B)
0CC8- 20 70 47 30 00 20 23 20($04)
0CD0- 22 3A 20 00 20 7F 20 4C($0B)
0CD8- 24 20 20 09 20 08 20 20($05)
0CE0- 48 20 20 20 7A 20 20 0D($1F)
0CE8- 56 25 20 20 20 6D 20 1A($04)
0CF0- 49 20 00 20 7B 20 25 49($7E)
0CF8- 20 05 20 65 20 20 06 20($46)
0D00- 20 0C 20 20 20 20 03 20($0F)
0D08- 0C 7F 20 52 20 6F 20 20($4E)
0D10- 02 20 09 20 43 20 06 20($4E)
0D18- 66 20 2E 18 20 60 20 05($15)
0D20- 20 2E 1E 20 01 20 20 29($18)
0D28- 00 20 00 20 25 7F 20 25($52)
0D30- 20 53 20 20 2A 20 12 20($4B)
0D38- 20 2E 20 16 20 15 20 7E($53)
0D40- 20 2E 4A 20 09 20 20 20($4D)
0D48- 2E 14 20 18 20 20 60 49($2B)
0D50- 4E 6F 20 20 00 20 20 20($01)
0D58- 05 00 20 25 20 53 4B 20($1B)
0D60- 07 20 17 20 12 20 20 4F($4D)
0D68- 20 25 20 05 20 2E 17 20($19)
0D70- 20 20 20 20 2E 49 20 55($12)
0D78- 05 0A 0A 0A 0A 0F 0F 0A($0F)
0D80- 0F 14 14 14 14 14 20 75($4E)
0D88- 53 A9 01 8D 07 0E A2 0A($07)
0D90- A9 00 9D 98 0D CA D0 F8($43)
0D98- 60 20 20 20 20 3F 41 60($7E)
0DA0- 7F 20 20 20 45 20 16 20($0C)
0DA8- 20 00 20 00 20 20 2E 51($7F)
0DB0- 20 20 20 09 20 2E 4C 20($4B)
0DB8- 20 25 00 20 25 20 39 00($19)
0DC0- 20 55 08 20 13 20 24 45($0F)
0DC8- 20 25 20 20 6D 20 1A 49($1B)
0DD0- 20 00 20 7B 20 20 25 20($7E)
0DD8- 39 00 20 0A 20 58 20 20($6B)
0DE0- 2E 09 20 25 20 20 70 2E($7C)
0DE8- 20 18 20 68 20 2E 70 20($2E)
0DF0- 2C 20 20 60 20 20 00 20($6C)
0DF8- 68 20 20 20 24 20 20 40($2C)
0E00- 2E 20 20 20 20 20 11 20($3F)
0E08- A2 0A A9 01 9D EF 15 20($47)
0E10- 98 6A 9D BD 15 20 98 6A($15)
0E18- 29 03 9D C7 15 CA D0 EA($95)
0E20- 60 AD C0 18 F0 06 10 03($F0)
0E28- EE C0 18 60 AD 3B 09 D0($19)
0E30- 2A AE 47 09 BD B8 0E D0($11)
0E38- 12 20 9F 10 A9 01 AE 47($FC)
0E40- 09 9D B8 0E AD 46 09 C9($09)
0E48- 01 F0 0B AD 47 09 49 03($53)
0E50- AA BD B8 0E F0 17 68 68($46)
0E58- 4C 0A 08 AD 46 09 C9 01($64)
0E60- F0 19 AD 47 09 49 03 AA($EA)
0E68- 8D B8 0E D0 0E 20 BB 0E($40)
0E70- AD 47 09 49 03 8D 47 09($6A)
0E78- 20 F8 0F 20 29 6A 20 95($01)
0E80- 15 20 A5 13 20 ED 14 20($7A)
0E88- 17 14 20 84 14 20 D1 0A($48)
0E90- 20 58 6A 20 50 15 20 6C($3B)
0E98- 15 20 1A 6A 20 78 6A 20($57)
0EA0- 3F 6A 20 0E 16 20 00 11($5C)
0EA8- A9 01 8D C0 18 CE 3B 09($01)
0EB0- A9 01 8D AD 18 2C 10 C0($6C)
0EB8- 60 25 20 AE 47 09 AD 3B($13)
0EC0- 09 9D 67 0F AD 3C 09 9D($F9)
0EC8- 69 0F AD 3D 09 9D 6B 0F($06)
0ED0- AD 3E 09 9D 6D 0F AD 3F($F7)
0ED8- 09 9D 6F 0F AD 40 09 9D($8D)
0EE0- 71 0F AD 09 0A 9D 73 0F($31)
0EE8- AD 4C 09 9D 75 0F AD 4D($EF)
0EF0- 09 9D 7F 0F AD 41 09 9D($9C)
0EF8- 77 0F AD 42 09 9D 79 0F($75)
0F00- AD 43 09 9D 7B 0F AD 44($E7)
0F08- 09 9D 7D 0F AD 86 0D 9D($5D)
0F10- 81 0F AD 07 0E 9D 83 0F($3B)
0F18- AD AA 0B 9D 85 0F AD 30($86)
0F20- 0C 9D 87 0F BD 89 0F 85($A7)
0F28- 02 BD 8B 0F 85 03 A0 00($1D)
0F30- A2 14 BD 73 0C 91 02 C8($2F)
0F38- CA D0 F7 A2 0A BD 98 0D($6D)
0F40- 91 02 C8 CA D0 F7 A2 0A($1E)
0F48- BD EF 15 91 02 C8 CA D0($06)
0F50- F7 A2 04 BD FA 0B 91 02($8E)
0F58- C8 CA D0 F7 A2 09 BD 45($76)
0F60- 0B 91 02 C8 CA D0 F7 60($DD)
0F68- 25 45 20 15 20 25 20 20($50)
0F70- 56 20 24 00 2E 24 55 20($2D)
0F78- 01 20 20 00 7F 20 08 20($76)
0F80- 50 20 20 20 69 00 20 48($71)
0F88- 56 20 8E C3 0F 0F 10 7F($54)
0F90- 20 66 20 19 49 20 2A 20($1C)
0F98- 70 20 75 55 20 2F 20 20($72)
0FA0- 20 20 25 20 32 20 20 20($17)
0FA8- 20 20 20 30 00 20 52 4E($2C)
0FB0- 6F 20 20 00 20 20 20 05($4A)
0FB8- 00 20 25 20 53 4B 20 07($1A)
0FC0- 20 17 20 45 20 17 20 22($67)
0FC8- 20 20 25 20 24 20 68 20($49)
0FD0- 20 25 20 10 20 20 4F 20($5A)
0FD8- 25 20 25 7F 20 66 20 05($3C)
0FE0- 20 20 11 20 02 20 2D 7F($41)
0FE8- 20 15 20 7E 20 2E 2F 20($6A)
0FF0- 09 20 20 20 2E 31 20 03($15)
0FF8- AE 47 09 BD 67 0F 8D 3B($83)
1000- 09 BD 69 0F 8D 3C 09 BD($D7)
1008- 6B 0F 8D 3D 09 BD 6D 0F($02)
1010- 8D 3E 09 BD 6F 0F 8D 3F($D5)
1018- 09 BD 71 0F 8D 40 09 BD($B3)
1020- 73 0F 8D 09 0A BD 75 0F($35)
1028- 8D 4C 09 BD 7F 0F 8D 4D($C5)
1030- 09 BD 77 0F 8D 41 09 8D($84)
1038- 79 0F 8D 42 09 8D 7B 0F($79)
1040- 8D 43 09 BD 81 0F 8D 86($FF)
1048- 0D BD 83 0F 8D 07 0E 8D($05)
1050- 85 0F 8D AA 0B BD 87 0F($93)
1058- 8D 30 0C BD 89 0F 85 02($0D)
1060- 8D 8B 0F 85 03 A0 00 A2($8D)
1068- 14 B1 02 9D 73 0C C8 CA($47)
1070- D0 F7 A2 0A B1 02 9D 98($39)
1078- 0D C8 CA D0 F7 A2 0A B1($31)
1080- 02 9D EF 15 C8 CA D0 F7($40)
1088- A2 04 B1 02 9D FA 0B C8($B1)
1090- CA D0 F7 A2 09 B1 02 9D($68)
1098- 45 0B C8 CA D0 F7 60 20($2B)
10A0- BE 6A AE 15 17 BD 54 C0($51)
10A8- A9 E8 85 08 A9 10 85 09($F9)
10B0- A2 5A A0 38 20 AC 11 AD($50)
10B8- 47 09 09 B0 A2 5A A0 54($FB)
```

A SUIVRE...

PIT

AMSTRAD

Allumeurs émérites face aux risques arachnéens...

Bernard COCCHI

```
:DRAW 20,0,3:NEXT i
9006 a=120:ORIGIN 120,210:FOR i=1
TO 50:a=a-1:ORIGIN a,210:DRAW 0,-2
0,3:NEXT i:GOSUB 9021
9007 ORIGIN 170,50:FOR i=50 TO 250
:ORIGIN 170,i:DRAW 20,0,3:NEXT i:G
OSUB 9027:GOSUB 9030
9008 ORIGIN 260,50:FOR i=50 TO 250
:ORIGIN 260,i:DRAW 20,0,3:NEXT i
9009 ORIGIN 240,230:FOR i=230 TO 2
50:ORIGIN 240,i:DRAW 60,0,3:NEXT i
:GOSUB 9028:FOR i=50 TO 70:ORIGIN
300,i:DRAW 10,0,3:NEXT i:FOR i=60
TO 80:ORIGIN 310,i:DRAW 10,0,1:NEX
T i
9010 a=400:FOR i=50 TO 70:a=a+1:OR
IGIN a,i:DRAW 20,0,3:NEXT i:a=440:
FOR i=50 TO 70:a=a-1:ORIGIN a,i:DR
AW 20,0,3:NEXT i:ORIGIN 400,50:DRA
W 40,0,3:FOR i=50 TO 56:ORIGIN 410
,i:DRAW 30,0,3:NEXT i:FOR i=70 TO
300:ORIGIN 420,i:DRAW 16,0,3:NEXT
i
9011 FOR i=70 TO 300:ORIGIN 422,i:
DRAW 1,0,1:NEXT i
9012 FOR i=70 TO 300:ORIGIN 428,i:
DRAW 1,0,1:NEXT i
9013 FOR i=70 TO 300:ORIGIN 434,i:
DRAW 1,0,1:NEXT i
9014 r=30:a=-4:b=30:z=r^2:FOR dx=-
r TO r STEP 2:dy=SQR(z-(dx^2)):PLO
T a+dx,b+dy,2:DRAW a+dx,b-dy,2:NEX
T
9020 GOTO 9100
9021 ORIGIN 60,60:FOR i=60 TO 260:
ORIGIN 60,i:DRAW 20,0,1:NEXT i
9022 ORIGIN 80,260:FOR i=80 TO 130
:ORIGIN i,260:DRAW 0,-20,1:NEXT i
9023 a=260:b=110:ORIGIN 120,260:FO
R i=1 TO 20:b=b+1:a=a-1:ORIGIN b,a
:DRAW 20,0,1:NEXT i
9024 a=240:ORIGIN 130,240:FOR i=1
TO 20:a=a-1:ORIGIN 130,a:DRAW 20,0
,1:NEXT i
9025 a=220:b=130:ORIGIN 130,220:FO
R i=1 TO 20:b=b-1:a=a-1:ORIGIN b,a
:DRAW 20,0,1:NEXT i
9026 a=130:ORIGIN 130,220:FOR i=1
TO 50:a=a-1:ORIGIN a,220:DRAW 0,-2
0,1:NEXT i:RETURN
9027 ORIGIN 180,60:FOR i=60 TO 260
:ORIGIN 180,i:DRAW 20,0,1:NEXT i:R
ETURN
9028 ORIGIN 270,60:FOR i=60 TO 260
:ORIGIN 270,i:DRAW 20,0,1:NEXT i
9029 ORIGIN 250,240:FOR i=240 TO 2
60:ORIGIN 250,i:DRAW 60,0,1:NEXT i
:RETURN
9030 FOR i=270 TO 300:ORIGIN 170,i
:DRAW 20,0,3:NEXT i:FOR i=280 TO 3
10:ORIGIN 180,i:DRAW 20,0,1:NEXT i
:RETURN
9100 PEN 1:LOCATE 14,25:PRINT"re9l
es (O/N)";
9101 IF INKEY(34)=0 THEN GOTO 9120
9102 IF INKEY(46)=0 THEN RETURN
9103 GOTO 9101
9120 MODE 1:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,
26:INK 3,18:PAPER 0:BORDER 0
9121 PEN 1:LOCATE 13,1:PRINT"PIT l
'allumeur"
9122 PEN 2:LOCATE 1,3:PRINT"Notre
ami PIT Passe son temPs a allumer"
9123 PRINT:PRINT"des lampes en 9ri
mPant sur des echelles.";:PRINT:PR
INT"Mais deux arai9nees ne Pensent
 qu'a":PRINT:PRINT"l'embeter."
9124 PRINT:PRINT"Il ne Peut rien c
ontre elles."
9125 PRINT:PRINT"Il ne Peut compte
r 9ue sa raPiditee et ";PRINT:PRIN
T"son a9ilitee."
9126 PEN 3:LOCATE 33,23:PRINT"<ent
er>";
9127 IF INKEY(18)=0 THEN 9150
9128 GOTO 9127
9150 CLS:PEN 1:LOCATE 1,2:PRINT"CL
AVIER:"
9151 PEN 3:LOCATE 1,4:PRINT CHR$(2
40);:PEN 2:PRINT" monter"
9152 PEN 3:LOCATE 1,6:PRINT CHR$(2
41);:PEN 2:PRINT" descendre"
9153 PEN 3:LOCATE 1,8:PRINT CHR$(2
42);:PEN 2:PRINT" aller a 9auche"
9154 PEN 3:LOCATE 1,10:PRINT CHR$(
243);:PEN 2:PRINT" aller a droite"
9155 PEN 1:LOCATE 1,12:PRINT"JOYST
ICK:"
9156 PEN 3:LOCATE 1,14:PRINT"comma
ndes identi9ues"
9157 PEN 2:LOCATE 33,23:PRINT"<ENT
ER>";
9170 IF INKEY(18)=0 THEN RETURN
9171 GOTO 9170
9500 IF record<sc THEN record=sc
9501 IF sc<record THEN sc=0
9502 PEN 3:LOCATE 1,23:PRINT"on re
Joue (oui/non)?"
9503 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 120
00:GOTO 199
9504 IF INKEY(46)=0 THEN CLS:END
9505 GOTO 9503
9600 ton=120:FOR i=1 TO 100:ton=to
n-1:SOUND 1,ton,1:NEXT i
9601 RETURN
9700 FOR n=1 TO 30
9701 READ s
9702 SOUND 1,s,10,5
9703 NEXT n:RESTORE:RETURN
9704 DATA 100,90,100,110,120,110,1
00,0
9705 DATA 130,120,110,0,120,110,10
0,0
9706 DATA 100,00,100,110,120,110,1
00,0
9707 DATA 130,0,100,0,120,150
9800 l1=0:l2=0:l3=0:l4=0:l5=0:l6=0
:l7=0:l8=0:l9=0:l10=0:l11=0:l12=0:
l13=0:l14=0:l15=0:l16=0:l17=0:l18=
0:l19=0:RETURN
10000 IF x=e AND y=19 THEN vie=vie
-1:SOUND 1,200,1:GOSUB 1300:LOCATE
 e,r:PRINT" ":LOCATE 9,w:PRINT" ":
9=40:w=1:x=40:y=19:e=1:r=19:om=1:P
EN 2:LOCATE x,y:PRINT p$:PEN 3:LOC
ATE e,r:PRINT f$:GOTO 250
10001 RETURN
10015 RETURN
10020 IF x=2 OR x=4 OR x=6 OR x=8
OR x=10 OR x=12 OR x=14 OR x=16 OR
 x=18 OR x=20 OR x=22 OR x=24 OR x
=26 OR x=28 OR x=30 OR x=32 OR x=3
4 OR x=36 OR x=38 THEN GOSUB 7000:
GOSUB 7100:GOSUB 1100:GOSUB 1306
10021 RETURN
12000 LOCATE x,y:PRINT" ":LOCATE e
,r:PRINT" ":FOR i=21 TO 24:LOCATE
1,i:PRINT"
                    ":NEXT i
12001 IF w>1 THEN FOR w=1 TO 9:LOC
ATE 9,w:PRINT" ":NEXT w
12002 IF w=1 THEN LOCATE 9,w:PRINT
" "
12003 RETURN
```

GALAXIE

SPECTRUM

Seul, face aux agresseurs cosmiques, votre héroïsme est à l'honneur...

Pascal SEGUY

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez le programme lanceur (lignes 260 à 295).
Tapez et lancez le programme chargeur; en l'absence d'erreur, ce dernier devra être sauvegardé à la suite du premier.

```
  80 REM          GALAXI
 100 REM          ©-1985
 120 REM ____________________
 220
 230 REM      Lanceur du CM
 240 REM ____________________
 250
 270 CLEAR 60000
 280 LOAD ""CODE
 290 RANDOMIZE USR 63651
 295 SAVE "galaxi" LINE 1
 300
 310 REM ____________________
 330 REM      Chargeur
 340 REM ____________________
 360
 505 DEF FN c(q)=CODE a$(q)-48-7
+(a$(q)>"9")
 510 DEF FN d()=16*FN c(q)+FN c(
q+1)
 515 DEF FN f()=256*FN c(q)+16*F
N c(q+1)+FN c(q+2)
 518
 520 CLEAR 60000
 525 LET n=62720
 530 LET l=2000
 535 PRINT l: POKE 23692,0
 550 READ a$
 555 LET s=0
 560 FOR q=1 TO 15 STEP 2
 565 LET h=FN d()
 570 LET s=s+h: POKE n,h: LET n=
n+1
 580 NEXT Q
 590 IF s<>FN f() THEN GO TO 950
 595 LET l=l+20
 600 IF n<65295 THEN GO TO 535
 700
 720 IF l<8420 THEN PRINT "Il ma
nque des lignes": STOP
 810 PRINT : PRINT "OK. Sauvez a
la suite du lanceur"
 850 SAVE "GALAXI"CODE 62720,257
2
 890 STOP
 950 PRINT "Erreur ligne ";l
 960 PAUSE 100
 965 POKE 23692,2
 970 LIST l
 990 STOP
1400
1500 REM ____________________
1510 REM
1520 REM      Codes machine
1530 REM ____________________
1540
1550
2000 DATA "000000010303070501 3"
2020 DATA "00000080C0C0E0A080"
2040 DATA "070F0B1314000000048"
2060 DATA "E0F0D0C828000000390"
2080 DATA "00000000813171504 7"
2100 DATA "0000000010C8E8A8258"
2120 DATA "0F1F151702000000 05C"
2140 DATA "F0F8A8E8400000003B8"
2150 REM
2160 DATA "000000111B1A0F0505A"
2180 DATA "00000088D858F0A0348"
2200 DATA "070F1B191100000005B"
2220 DATA "E0F0D898880000003C8"
2240 DATA "00000001191D0D0F053"
2260 DATA "000008098B8B0F0370"
2280 DATA "071D1F1B1100000006F"
2300 DATA "E0B8F8D8880000003F0"
2310 REM
2320 DATA "0101010303030725038"
2340 DATA "808080C0C0C0E0A4544"
2360 DATA "2D2D3D3D3F332101168"
2380 DATA "B4B4BCBCFCCCB4805AC"
2400 DATA "000001540A154A250E3"
2420 DATA "00000054A050A448230"
2440 DATA "4A150A54012200000E0"
2460 DATA "A450A0540058000027 0"
2470 REM
2480 DATA "0000000000000000000"
2500 DATA "0000000000000000000"
2520 DATA "0000000000000000000"
2540 DATA "0000000000000000000"
2560 DATA "0000181818180000060"
2580 DATA "00101038BAFEFE923A0"
2600 DATA "80ECFEFE9A808080582"
2620 DATA "0000000000000000000"
2630 REM
2640 DATA "0006200500062004055"
2660 DATA "4003600228140A050F0"
2680 DATA "02E60315004803191 64"
2700 DATA "009A0220004803191 20"
2720 DATA "00EC021C0048031916E"
2740 DATA "007A0318006104310D"
2760 DATA "00FFFFFD213A5C2A3DC"
2780 DATA "A1F4CD9DFD06153E455"
2790 REM
2800 DATA "20D710FBCD8DF81646A"
2820 DATA "00053020100 6FF3E1A8"
2840 DATA "F432375C3AA5F4A7433"
2860 DATA "28093D2806473E3D15E"
2880 DATA "D710FBCD8DF83F16489"
2900 DATA "000D1002FF3AA6F42F2"
2920 DATA "A72806473E3ED71027F"
2940 DATA "FB3E3C32375CCD8D394"
2950 REM
2960 DATA "F816001A1007FF2A268"
2980 DATA "A3F4CDA9FD3E30D754F"
3000 DATA "C9E5CB3DCB3DCB3D4C6"
3020 DATA "16007CE6F8CB27CB42D"
3040 DATA "1217CB12855F4B7A2AF"
3060 DATA "C658477ACB472802318"
3080 DATA "C607CB4F2802C60E2E5"
3100 DATA "C64057E17CE60782429"
3110 REM
3120 DATA "57C93A8DF4328EF448F"
3140 DATA "78FE5A201379FEA041A"
3160 DATA "380EAF328EF479FE420"
3180 DATA "C03805AF328DF4C9428"
3200 DATA "7DE607A73A8DF4023CE"
3220 DATA "28120C027CE607A7258"
3240 DATA "C8212000093A8EF42CE"
3260 DATA "772D77C97CE607A73F4"
3270 REM
3275 REM
3276 REM
3280 DATA "C8212000093A8EF42CE"
3300 DATA "77C947CB3FCB3FCB466"
3320 DATA "3F856F78E6075F7A371"
3340 DATA "931E013003C6082C1DF"
3360 DATA "3C3D2804CB2318F92A4"
3380 DATA "7EA3A7C0C1C313F8517"
3400 DATA "CD3DF7CD3DF701F04F3"
3420 DATA "0709CD3DF7E5D57D448"
3430 REM
3440 DATA "E607D608ED4432813AF"
3460 DATA "F4473EFFCB2710FC476"
3480 DATA "3280F4CD91F6CDC2589"
3500 DATA "F6EBD1010008C5D5455"
3520 DATA "1A59ED4B80F4CB27411"
3540 DATA "CB1310FA577EA1B3411"
3560 DATA "772C792FA6B2772D347"
3580 DATA "D11C7C24E607FE0737F"
3590 REM
3600 DATA "200C0120F87DFEE03A0"
3620 DATA "38030120FF09C110235"
3640 DATA "CDE17DC6086FC90B43C"
3660 DATA "78B120FBC9FD213A455"
3680 DATA "5CAF32085CFB3A082DE"
3700 DATA "5CA728FAF3C9CD8E53C"
3720 DATA "02137AB3C92180532FF"
3740 DATA "3A86F44D1601CD0A2EF"
3750 REM
3760 DATA "F76978C6081606CD38F"
3780 DATA "0AF72180574D3A86306"
3800 DATA "F41602CD0AF769783BB"
3820 DATA "C6081605CD0AF7212D8"
3840 DATA "86F401FEEFED78CB598"
3860 DATA "5F280A06EFED78CB3B6"
3880 DATA "67280B180F7EFEEF32C"
3900 DATA "300A343418067EB71F5"
3910 REM
3920 DATA "280235353E07328D198"
3940 DATA "F416A05EEB1180F5479"
3960 DATA "C330F7E1064526A03DD"
3980 DATA "3A86F46FC5E511A047E"
4000 DATA "F5CD30F7CD65FDCD5E5"
4020 DATA "E8F9CDA1FAE111805BB"
4040 DATA "F5E5CD30F7CD65FD5FD"
4060 DATA "3EFF329BF4CD5CFC523"
4070 REM
4080 DATA "CDFFFCE1C110D5CD61C"
4100 DATA "F9FC3AA5F43D32A54DC"
4120 DATA "F42803C3FCF8FD214F4"
4140 DATA "3A5CCD8DF8160E0C318"
4160 DATA "100247414D45204F19B"
4180 DATA "5645521005FF2AA32CE"
4200 DATA "F4ED5BA1F4ED5230540"
4220 DATA "092AA1F422A3F4CD44E"
4230 REM
4240 DATA "33F6CDFFFCCDAEF7663"
4260 DATA "C2C6F818F5D11A1348B"
4280 DATA "D5FEFFC8D718F6AF62E"
4300 DATA "093C38FCED42C62F39D"
4320 DATA "C3F215F3AF32485C442"
4340 DATA "D3FE3E02CD01163E333"
4360 DATA "07328D5C2100F036269"
4380 DATA "001101F0010005ED1F5"
4390 REM
4400 DATA "803E0232A0F4CDC5449"
4420 DATA "FD213C5CCB860517324"
4440 DATA "CD440E21C05A3600290"
4460 DATA "11C15A013F00ED80309"
4480 DATA "21000022A1F4AF322B9"
4500 DATA "A6F43E023290F43C3CC"
4520 DATA "32A5F42100F2229C39C"
4540 DATA "F4CD5DF9CD33F62152E"
4550 REM
4555 REM
4556 REM
4560 DATA "86F43678CD04F8CD4BE"
4580 DATA "FFFCCD5CFCCDDCFA6C3"
4600 DATA "CDE8F9CDA1FACD85698"
4620 DATA "F7CD5CFCCDA1FACD651"
4640 DATA "DFF7CD5CFC18E0FD5F0"
4660 DATA "213A5CFBC920566F360"
4680 DATA "757320657465732 02D9"
4700 DATA "62696566E20637572308"
4710 REM
4720 DATA "726965757821206D2DB"
4740 DATA "61697320766F757332A"
4760 DATA "206176657A2072612C9"
4780 DATA "69736F6E20DD21002D7"
4800 DATA "F2FD2100F626580638A"
4820 DATA "05C52E20060CC5FD2EC"
4840 DATA "5E00FD7E01DD730032A"
4860 DATA "DD7701DD7502DD743FA"
4870 REM
4880 DATA "03328DF416F5CD303BE"
4900 DATA "F77CD608670104002BD"
4920 DATA "DD09C110D9FD23FD4AD"
4940 DATA "237CD61067C110C9386"
4960 DATA "010400DD0906052E124"
4980 DATA "38C5DD36FD00FD5E468"
5000 DATA "00FD7E01328DF416345"
5020 DATA "F5DD7300DD7701DD477"
5030 REM
5040 DATA "7502DD7403CD30F73BF"
5060 DATA "7CD608677DC6106F383"
5080 DATA "010800DD09C110D1291"
5100 DATA "DD3605FF2100F21133B"
5120 DATA "00F0010002EDB0C9359"
5140 DATA "FD2100F4060621882C7"
5160 DATA "F43600C5FD7E01A7412"
5180 DATA "287F57FD5E00D5DD40B"
5190 REM
5200 DATA "E1DD7E01A7286CFD475"
5220 DATA "7E03DD8603FE80383CD"
5240 DATA "13DDE5E125257DC6443"
5260 DATA "026F5E2C56EBFD3636F"
5280 DATA "0100182E67DD7E0220B"
5300 DATA "FD86026FFE03380433 1"
5320 DATA "FEEE380BAFFD9602473"
5340 DATA "FD7702DD86026F3A384"
5350 REM
5360 DATA "8AF4FE03300C7CFE435"
5380 DATA "6E30077DE607A7CC382"
5400 DATA "81FADD5E00DD7E01412"
5420 DATA "DD7502DD7403328D367"
5440 DATA "F416F5CD30F7218849C"
5460 DATA "F434010400FD09C12F4"
5480 DATA "1081C9FD360100182A6"
5500 DATA "F101F401CD97F7184 5A"
5510 REM
5520 DATA "E9FDE5FD2140F406523"
5540 DATA "03FD7E01A72806FD351"
5560 DATA "23FD2310F4FD75003B9"
5580 DATA "7CC610FD7701FDE14A5"
5600 DATA "C9AF328AF4FD2140486"
5620 DATA "F40603FD7E01A728348"
5640 DATA "24C602FEB03806FD3D5"
5660 DATA "3601001818FD77011DC"
5670 REM
5680 DATA "67FD6E0011E0F53E3F6"
5700 DATA "07328DF4C5CD3DF7480"
5720 DATA "C1218AF434FD23FD4B1"
5740 DATA "2310D0C93A88F4213A3"
5760 DATA "90F4BED0FD2100F4524"
5780 DATA "ED5FE601A7CA2DFB4CC"
5800 DATA "2100007C855F1600197"
5820 DATA "EB29290100F209E531E"
5830 REM
5835 REM
5836 REM
5840 DATA "DDE1DD7E01A728043ED"
5860 DATA "CDACFBD8DD7E05A7553"
5880 DATA "28090104 00DD09CD1E9"
5900 DATA "ACFBD8EB7CC60CFE5B6"
5920 DATA "486720CF26002C2C21C"
5940 DATA "3E0CBD20C5210B00219"
5960 DATA "7C855F1600EB29292B3"
5980 DATA "0100F209E5DDE1DD47C"
5990 REM
6000 DATA "7E01A7280537CDAC303"
6020 DATA "FBD8DD7EFDA72809503"
6040 DATA "01FCFFDD09CDACFB556"
6060 DATA "D8EB7CC60C67FE484BE"
6080 DATA "20CE26002D2D7DFE2E9"
6100 DATA "FF20C53A88F4A7C0501"
6120 DATA "3A8AF4A7C0C13A904AA"
6140 DATA "F43CFE0638023E062B2"
6150 REM
6160 DATA "3290F421A6F4347E423"
6180 DATA "CB3F381421A5F434344"
6200 DATA "0603C5213705115018C"
6220 DATA "00CDB503F3C110F243B"
6240 DATA "26A03A86F46FCDF94AF"
6260 DATA "FCC3F3F808DD7E03510"
6280 DATA "0100FEDDE5DD09DD484"
6300 DATA "BE03DDE1C0010400344"
6310 REM
6320 DATA "FD7E01A72804FD09355"
6340 DATA "18F606027AFE19302D7"
6360 DATA "06ED5FE6031807FE358"
6380 DATA "2D3801043E014F08100"
6400 DATA "793802ED44DDE5E1487"
6420 DATA "FD7500FD7401FD77458"
6440 DATA "02FD700337C93EA7357"
6460 DATA "3294F43292F43A86432"
6470 REM
6480 DATA "F4C6083291F4E607466"
6500 DATA "0E80A72805CB393D2A3"
6520 DATA "18F8793293F4181036A"
6540 DATA "2A95F406083A93F4382"
6560 DATA "2F4F7EA1772510FA343"
6580 DATA "2A91F47CD608FE0C413"
6600 DATA "3825672291F4CD913C9"
6620 DATA "F6EB2295F406083A3D4"
6630 REM
6640 DATA "93F44F7EA1A72045401"
6660 DATA "2510F806082A95F42EE"
6680 DATA "7EA9772510FAC9AF445"
6700 DATA "3294F4C93A99F4A74F1"
6720 DATA "280C3D3299F42006256"
6740 DATA "CDF0FCCD75FD3A945C6"
6760 DATA "F4A720A401FEEFED55A"
6780 DATA "781F3005AF329BF433C"
6790 REM
6800 DATA "C93A9BF4A7C03032468"
6820 DATA "9BF4C3F6FB2A91F45F2"
6840 DATA "78D608846701040024 6"
6860 DATA "DD2100F2DD7E013C388"
6880 DATA "C83D28087DDD9602327"
6900 DATA "FE0F3804DD0918EC333"
6920 DATA "7CDD9603FE0F3802339"
6940 DATA "18F2DD6E02DD6603 39D"
6950 REM
6960 DATA "2297F4DD7E01328D3C8"
6980 DATA "F4328FF4DD360100 3BD"
7000 DATA "0100FEDD09DD7E03343"
7020 DATA "94329AF4CC65FD11493"
7040 DATA "A0F5CD30F7CD65FD5B8"
7060 DATA "3E033299F4C357FC416"
7080 DATA "2A97F43A8FF4328D431"
7100 DATA "F411C0F5C330F7DD581"
7110 REM
7115 REM
7116 REM
7120 DATA "2A9CF4DD7E013C573A9"
7140 DATA "283A2A9CF425252C292"
7160 DATA "2C3AA0F45F86772C382"
7180 DATA "7EDDBE03201CDD7E3B3"
7200 DATA "0283DD770215281222A"
7220 DATA "6FDD6603DD5E0016306"
7240 DATA "F5DD7E01328DF4CD4D1"
7260 DATA "30F7010400DD09DD2EF"
7270 REM
7280 DATA "229CF4C92100F2223B0"
7300 DATA "9CF40100FEDD09DD452"
7320 DATA "7EF6FEC838063EFE4B4"
7340 DATA "32A0F4C9FEAA003E545"
7360 DATA "0232A0F4C9060AED38E"
7380 DATA "5F3D20FDED5FE6103FB"
7400 DATA "03FE10F3C9FD213A4F5"
7420 DATA "5C3E16D7AFD7AFD7493"
7430 REM
7440 DATA "3A8FF4210CF6D6023B8"
7460 DATA "856F4E3A9AF4A7283D9"
7480 DATA "0379874F06002AA1223"
7500 DATA "F40922A1F43E16D73DF"
7520 DATA "AFD7AFD73E05328F410"
7540 DATA "5C01F0D8CD97F801482"
7560 DATA "18FCCD97F8019CFF50C"
7580 DATA "CD97F80EF6CD97F858C"
7590 REM
7600 DATA "3E3085C3F409FD213D1"
7620 DATA "3A5CCDAF0DCD8DF8471"
7640 DATA "16000C100647414C10C"
7660 DATA "4158490D0D17070011A"
7680 DATA "1002313938352053 15C"
7700 DATA "504320736F6674772E6"
7720 DATA "617265 0D0D170D183"
7740 DATA "00100234303020 70136"
7750 REM
7760 DATA "74732E0D0D170D00153"
7780 DATA "1003323030207074 1A9"
7800 DATA "732E0D0D170D00100EF"
7820 DATA "0431303020707473 20C"
7840 DATA "2E0D0D170D001005081"
7860 DATA "2035302070747 32E22A"
7880 DATA "0D0D170D00100620074"
7900 DATA "323020707473 2E0D214"
7910 REM
7920 DATA "0D170A001004FF21162"
7940 DATA "50641100F53E0632230"
7960 DATA "8DF4CD30F7218DF4517"
7980 DATA "3521505 4CD30F72130F"
8000 DATA "8DF4351120F52150340"
8020 DATA "44CD30F7218DF43540F"
8040 DATA "215034CD30F7218D347"
8060 DATA "F435215024CD30F7362"
8070 REM
8080 DATA "CD8DF8783220656E3EF"
8100 DATA "20766F6C2E0D0D171D0"
8120 DATA "0700362637203020117"
8140 DATA "676175636652C642FD"
8160 DATA "726F69746 50D170724E"
8180 DATA "0020203020 3D2066153"
8200 DATA "6575FF010000CD9733E"
8220 DATA "F72111F6229EF4CD4A0"
8230 REM
8240 DATA "9DF70621C5CDE3FE52E"
8260 DATA "017017CD97F7C1103B4"
8280 DATA "F301FEFDED78CB47566"
8300 DATA "2008CB672004C1C3302"
8320 DATA "27F9C9DD2A9EF4DD55F"
8340 DATA "7E01FEFF2006DD213A0"
8360 DATA "11F618F367DD6E003C4"
8380 DATA "DD5603DD5E020104278"
8390 REM
8395 REM
8396 REM
8400 DATA "00DD09DD229EF4CD444"
8420 DATA "B503F3C9F3C9F3C95EC"
8430
8440 REM          FIN
```

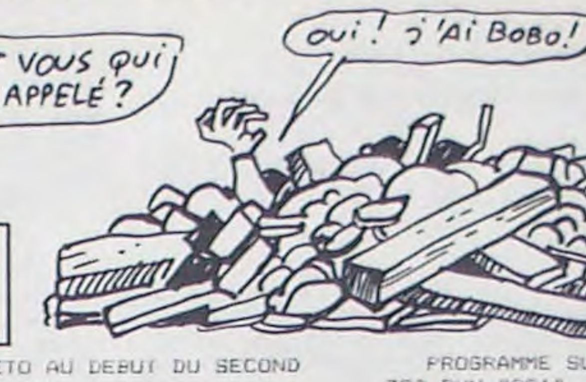
édito

Quand on connait toutes les magouilles que trament à longueur d'année les gouvernements de tous les pays du monde, quand on fait la liste de toutes les bavures, de toutes les exactions, de tous les crimes commis au nom de la défense nationale, au nom du secret d'état, au nom de l'intérêt supérieur du pays, au nom du père, du fils et du saint esprit, on se dit que c'est tout de même un peu dommage que les puissants qui nous gouvernent n'aient pas été foutus d'étouffer cette malheureuse affaire Greenpeace. Un gouvernement digne de ce nom n'avait pas a se justifier sur un acte de défense banal visant à faire fermer sa gueule à un groupement écologiste qui emmerde tout le monde. Il est fort probable que ces pauvres socialistes aient été une fois de plus manipulés, soit par l'opposition, soit par une puissance étrangère quelconque. Mais, ça ne semble pas les déranger, leur masochisme pré-electoral ("on a fait des conneries en pagaille, mais au moins nous on le reconnait") n'en sera que plus efficace. Tiens, j'en arrive à regretter le Général, lui au moins ne se serait pas laissé marcher sur les pieds ni par les instances internationales ni par les journalistes. Le prestige de la France revient du coup au niveau parfum-camembert et c'est dommage car côté informatique, les français relèvent la tete : le nouveau TO9 malgré son prix de lancement peu compétitif peut probablement viser une place européenne, les boîtes françaises de logiciels comme Infogrames ou Loriciels commencent à devenir adultes et à exporter, Vifi continue ses recherches sur le disque optique et peut créer la surprise et Fil, fille naturelle de Thomson et d'Answare peut faire son trou en s'appuyant sur sa puissante tante, la Camif. (Enorme centrale d'achat des fonctionnaires qui participe au capital de Fil). Dommage.

Gérard Ceccaldi

LES MINES DE BOBO

TI99 BASIC ETENDU



Volez courageusement au secours des survivants de la mine de BOBO, qui comme chacun le sait, est la 5ème planète du système solaire ORIC.

Laurent LEVREAY

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces 3 programmes. Le premier contient les règles, le second la redéfinition des caractères et le troisième le jeu.

```
Veuillez dans les explicatifs remplacer
 } par e accent circonflexe
 { par e accent aigu
 : par e accent grave
```

```
150 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: FOR I
=0 TO 14 :: CALL COLOR(1.16.2):: NEXT I
160 DATA 0000000000000191.00007F409FB141
59.0000B0F0.02020405091E2041.449E8418000
73EC.80808040FF3B76ED
170 DATA 00000000B0808846.0F1D3A3A3A3A1D
0F.FE254848484825FE.00B0601918618005.EE7
E03E010FF10E.8997F90202E70929
180 DATA 00FE2548494825FE.0000FE932493FE
.000000FEABFE.0000000F.0804020201010204
.00E4442222212.00EEAA6624499204
190 DATA 261C304080.0F1C3F.FF44FF.F448FE
200 CALL CHAR(40."7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFF7FFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FE"):: CALL MAGNIFY(3)
210 DATA 7088888BCCCCCC.708888B0CCCCFC.7
880B080C0C0FC.6090888BCCCCFC.788080B0C0C
0FC.7C8080B0C0C0C0
220 DATA 7880809BCCCCFC.888888B8CCCCCC.2
0202020303030.1C080808CCCCFC.8890A0A0D0D
8D4.80808080C0C0FC
230 DATA 88D8A888CCCCCC.88C8A898CCCCCC.7
0888888CCCCFC.788484B8C0C0C0.70888888CCD
CFC.788484B8E0D0C8
240 DATA 7880807B0C0CFC.7C101010181819.8
83888888CCCCFC.88888850583838.888888A8DCC
CCC.88885020DCCCCC
250 DATA 84483010181818.FC040830C0C0FC
260 CALL CHAR(64."FFFFFFFFFFFFFFFF")
270 CALL CHAR(128."000000000030CB251A5320
C030000000000000F02C9B577B7B572CF0")
280 CALL CHAR(132."0000000010728A254080
70100000000000000078A412ADF3F3AD12A478")
290 CALL CHAR(121."1818181818181818".122
."000000FFFF".123."0000001F1F181818".124
."1818181F1F")
300 CALL CHAR(125."181818F8F8".126."0000
00F8F8181818")
310 CALL CHAR(33."FFFFFFFFFFFFFFFF".34."
0103070F1F3F7FFF".35."FF7F3F1F0F070301".
36."80C0E0F0F8FCFEFF".37."FFFEFCF8F0E0C0
80")
320 FOR I=48 TO 57 :: CALL CHARPAT(I.A$)
:: CALL CHAR(I.SEG$(A$.3.14)):: NEXT I
330 CALL CHAR(120."3C4299A1A199423C")
340 RESTORE 160 :: FOR I=96 TO 118 :: RE
AD A$ :: CALL CHAR(I.A$):: NEXT I
350 O$="           'ab
      cdef                      ghijk
lmno                   pqrs
          tuv"
360 RESTORE 210 :: FOR I=65 TO 90 :: REA
D A$ :: A$="00"&A$ :: CALL CHAR(I.A$)::
NEXT I
370 P$(0)="               @@
          @ @                        @
  @                      @ @
               @ @"
380 P$(0)=P$(0)&RPT$(" ".24)&"@  @
                @ @
       @@"
390 P$(1)="                   @
       @@
 @                        @
                 @"
400 P$(1)=P$(1)&RPT$(" ".27)&"@
                 @
      @"
410 P$(2)="                @@
          @ @
  @                        @
                  @"
420 P$(2)=P$(2)&RPT$(" ".26)&"@
                 @
       @@@"
430 P$(3)="                @@
          @ @
  @                        @@
                  @"
440 P$(3)=P$(3)&RPT$(" ".24)&"    @
                @ @
       @@"
450 P$(4)="                  @
          @                          @
                          @ @
                  @@@"
460 P$(4)=P$(4)&RPT$(" ".26)&"@
                 @
      @"
470 P$(5)="                @@@
          @                          @
                          @@
                  @"
480 P$(5)=P$(5)&RPT$(" ".24)&"    @
                @
       @@@"
490 !########################
500 !###  PRESENTATION   ###
510 !########################
520 CALL COLOR(1.9.2.12.11.2.9.15.2.10.1
5.2.11.15.2.3.9.2.4.9.2)
530 S=1 :: FOR I=2 TO 18 STEP 4 :: CALL
SPRITE(#S.40.1.I*8-7.9.#S+1.40.1.I*8-7.2
33):: S=S+2 :: NEXT I
540 FOR I=10 TO 1 STEP -1 :: CALL MOTION
(#1.60.0):: NEXT I
550 FOR I=1 TO 10 :: CALL COLOR(#I.16)::
 NEXT I
560 FOR K=1 TO 200 :: NEXT K
570 FOR I=5 TO 0 STEP -1
580 DISPLAY AT(7.1)BEEP:P$(I):: CALL CLE
AR
590 FOR J=1 TO 150 :: NEXT J
600 NEXT I
610 FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(1.3.2)::
NEXT I
620 DISPLAY AT(22.1):"   x 1985 LAURENT
LEVREAY": :"   APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
630 DISPLAY AT(11.1):O$ :: DISPLAY AT(17
.12):"SAUVEZ": :"         LES SURVIVANTS"
640 DISPLAY AT(9.1):"   {zzzzzzzzzzzzzz
zzzzz~" :: DISPLAY AT(21.1):"   !zzzzzzz
zzzzzzzzzzzzz}" :: CALL VCHAR(10.6.121.1
1):: CALL VCHAR(10.27.121.11)
650 CALL BOBO
660 S=1 :: FOR I=2 TO 22 STEP 5 :: CALL
SPRITE(#S.40.16.I*8-7.3.0.0.#S+1.40.16.I
*8-7.233.0.0):: S=S+2 :: NEXT I
670 CALL SPRITE(#28.128.8.13*8-11.12*8-5
)
680 CALL KEY(3.A.B):: CALL PATTERN(#28.1
32):: IF B<>0 THEN 730 ELSE CALL COLOR(#
28.8)
690 CALL SOUND(-500.-6.10.1110.15)
700 CALL COLOR(#28.6)
710 CALL COLOR(#28.11)
720 CALL KEY(3.A.B):: CALL PATTERN(#28.1
28):: IF B=0 THEN CALL SOUND(-500.-7.10.
120.15):: CALL COLOR(#28.16):: GOTO 680
730 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
FOR I=0 TO 5 :: P$(I)="" :: NEXT I
740 CALL REGLES(R$)
750 IF R$="N" THEN 1200
760 DIM DU(68).NO(68):: GOSUB 1290
770 FOR I=65 TO 90 :: CALL CHARPAT(I.A$)
:: A$=SEG$(A$.3.14):: CALL CHAR(I.A$)::
NEXT I
780 DATA 00007C023E423E.40407C4242625C.0
0003C4240403E.02023E4242463A.00003C427C4
03E
790 DATA 1C227820202020.00003A46423E027C
.40405C62424242.08001808080808.000200060
202423C.00202830282422
800 DATA 18080808080808.0000546A4A4A4A.0
0005864444444.00003C4242423C.00005C62427
C4040.00003A46423E0202
810 DATA 00005C62404040.00003E403C027C.2
020782020221C.0000424242463A.00004224241
818.00004A4A4A5A24
820 DATA 00004428102844.0000222120E423C
.00007E0418207E.04083C427C403E.20103C427
C403E.10283C427C403E
830 DATA 20107C023E423E
840 RESTORE 780 :: FOR I=97 TO 126 :: RE
AD A$ :: CALL CHAR(I.A$):: NEXT I
850 FOR I=0 TO 14 :: CALL COLOR(1.15.7):
: NEXT I :: CALL COLOR(3.10.7.4,10.7,5.1
6,7,6,16,7,7,16,7,8,16.7)
860 DISPLAY AT(3,1):"version 3.0   PRGM
No 1": :"copyright 1985 L. LEVREAY"
870 DISPLAY AT(8.1):"  ===> r:gles du je
u <==="
880 CALL MAGNIFY(1)
890 S=79 :: FOR I=1 TO 4 :: CALL SPRITE(
#I.S.16,2,1,0,10):: FOR J=1 TO 50 :: NEX
T J :: IF S=79 THEN S=66 ELSE S=79
900 NEXT I
910 DATA " B O B O. 5!me plan!te du   sv
st!me solaire ORIC. C'est sur cette  pla
n!te mini!re  que  vous )tes envov(  par
  notre guilde."
920 DATA " B O B O  (tait  riche  en  SP
ECTRUM: minerais recherch(par tous les e
mpires.      Depuis trois centars la mi
neest (puis(e."
930 DATA "Votre mission  consiste  ~  vo
us rendre sur  B O B O    afin d'apporte
r des r(ponsesaux questions que nous nou
s posons."
940 DATA "En effet.nous sommes sans   no
uvelles  des  derniers    ouvriers et in
g(nieurs qui  v r(sident encore.Le derni
er"
950 DATA "vaisseau  qui  devait  les  ra
mener sur TERRE n'a pas  d(coll( et dep
uis. aucune   communication n'a pu )tre
  (tablie."
960 DATA "Vous )tes donc envov( dans  le
 but de sauver les hommes mais aussi pou
r d(couvrir   les causes de cet accident
."
970 DATA " Selon nos renseignements.ilv
aurait encore  60 hommes   sur BOBO.
          Pour pouvoir vous v rendre
"
980 DATA "nous vous donnons notre plusbe
l appareil : le TI 99.    Ce vaisseau es
t concu pour  des op(rations n(c(ssitant
s"
990 DATA "une grande pr(cision. Ainsi le
 TI 99 est d'une taille   r(duite et ne
peut emmener   plus de 10 passagers"
1000 DATA "ATTENTION.vous n'avez qu'unef
aible quantit( de carburantet vous devre
z donc vous    ravitailler sur les stati
onsfrapp(es du signe FUEL."
1010 DATA "A votre arriv(e sur BOBO.il v
ous faudra descendre dans  les puits qui
 constituent lamine.Vous devrez alors ch
er-cher les survivants et les"
1020 DATA "ramener dans les abris qui  s
ont dispers(s dans toute lamine.
            Celle ci est divis(e en 9
   secteurs."
1030 DATA "COMMANDES:-DEPLACEMENT: avecl
e jovstick ou les fl)ches  du clavier
                          -PAUSE: la touc
he P permet d'arr)ter momenta~ n(ment le
 jeu"
1040 DATA "            -VITESSE: les     t
ouches 1.2.3.4.5 r!glent lapuissance du
r(acteur                  PRISE: pour fa
ire"
1050 DATA "le plein de fuel.d(poser desh
ommes et prendre les bonus il faut vous
placer au       dessus du fuel.des abris
ou des nombres et tapez ENTER"
1060 DATA "ATTENTION. vous jouez en     t
emps r(el et vous ne pouvezrester plus d
e 30 minutes   dans la mine: elle risque
 des'(crouler."
1070 DATA "M(fiez-vous (galement des   p
oches de gaz* qui peuvent    exploser si
"
otre r(acteur  les chauffe un peu trop."
1080 DATA "Pour sauver un homme il vouss
uffit de passer dessus.    La barre d'es
pacement vous  met en position de face.
                              BONNE CHA
NCE..."
1090 EF1$=RPT$(" ".196):: EF2$=RPT$(" ".
224)
1100 RESTORE 910
1110 T=1
1120 FOR PAGE=1 TO 6
1130 READ A$.B$.C$
1140 DISPLAY AT(10.1):EF1$:EF2$
1150 DISPLAY AT(10.1):A$:B$:C$
1160 CALL KEY(3.A.B):: CALL SOUND(DU(T)*
2.NO(T)/4.20.NO(T)/3.22.NO(T)/2.24)
1170 T=T+1 :: IF T=68 THEN T=1
1180 IF B=0 THEN 1160
1190 NEXT PAGE
1200 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
1210 DISPLAY AT(15.1):"  AMENER LA BANDE
DE VOTRE    MAGNETO AU DEBUT DU SECOND
         PROGRAMME..."
1220 RUN "CS1"
1230 DATA 7.5.35.6.5.33.5.5.33.4.5.33.3.
5.33,2.5.33,2,6,37,1.5.34.1.6.33.1.7.33,
1.8.33
1240 DATA 2.8.35.1,9,36.2.9.33.3.9.37.3,
8,34,4,8,35.4,9,36,5,9,33,6,9.33,6,8,34,
7,9,37
1250 DATA 7.8,33,7,7,33.7.6,33.6,6,36
1260 DATA 7,11,35,6,11.33,5,11,33,4,11,3
3,3,11,33,2,11,33,2,12,37,1,11,34,1,12,3
3,1,13.33
1270 DATA 1.14,33,1,15,36.2,14,35,2.15,3
3,3,15,33,4,15,33,5.15,33,6,15,33,6,14,3
4,7,15,37
1280 DATA 7,14,33,7,13,33,7,12,33,6,12,3
6
1290 RESTORE 1300 :: FOR I=1 TO 67 :: RE
AD A.B :: DU(I)=A :: NO(I)=B :: NEXT I :
: RETURN
1300 DATA 500.1245.500,932,250,1047,125,
1175,125,1047,250,932,250,784,250,831,12
5,784,125,698
1310 DATA 250,831,250,932,500,784,250,65
9,250,40000,125,587,125,659,125,698,125,
784,250,831
1320 DATA 250.784,250,698,125,659,125,58
7,500,698,125,784,125,831,125,932,125,10
47,250,932
1330 DATA 250.831,250,784,125.698,125,65
9,250,784,250,932,500,1245,500,1047,750,
831,250,1047,250,1397
1340 DATA 250,1245,250,1175,250,1047,500
,932,500,40000,125,659,125,587,125,698,1
25,831,250,932,250,1047
1350 DATA 125,831,125,784,125,932,125,11
75,250,1245,250,784,250,698,125,784,125,
932
1360 DATA 250,1047,250,587,250,659,125,7
84,125,932,750,1245
1370 SUB BOBO
1380 RESTORE 1230 :: FOR I=1 TO 50 :: RE
AD B,C,CAR :: CALL HCHAR(B,C.CAR):: CALL
 HCHAR(B,C+13,CAR):: NEXT I
1390 SUBEND
1400 SUB REGLES(R$)
1410 DISPLAY AT(12.1):"VOULEZ-VOUS LES R
EGLES ? O" :: ACCEPT AT(12.26)SIZE(-1)BE
EP VALIDATE("ON"):R$
1420 CALL CLEAR :: SUBEND
```

```
10 ! ###  #### ###  ####          # # #
 # #  # #  #            #  # #  # #  # #  #
20 ! ###  #  # ###  #  #          #  # #
 # #  # #  #            #  # #  # #  # #  #
30 ! #  # #  # #  # #  #            ###  ##
## ###  ####
40 !
50 !********************
60 !*  COPYRIGHT  1985  *
70 !*                    *
80 !*  LAURENT LEVREAY   *
90 !********************
100 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12.1):" VEU
ILLEZ PATIENTER S.V.P." :: FOR I=1 TO 30
0 :: NEXT I :: CALL SCREEN(2):: CALL CLE
AR
110 DATA 7E427E424242.7C447E42427E.7E404
040407E.7C424242427C.7E407840407E.7E4078
404040
120 DATA 7E404E42427E.42427E424242.38101
010103B.0E020242427E.485060504844.404040
40407E
130 DATA 42665A424242.4262524A4642.7E424
242427E.7E427E404040.7E42424A467E.7E427E
504844
140 DATA 7E407E02027E.7C1010101010.42424
242427E.424242422418.42425A664242.422418
244242
150 DATA 442810101010.7E041820407E
160 RESTORE 110 :: FOR I=65 TO 90 :: REA
D A$ :: CALL CHAR(I."00"&A$):: NEXT I
170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF.FFFFFFFFFFFFBB9
29.95B7BFFFFFFFFFFF.3FFF1F7F3FFF7FFF.FCF
FF8FEFCFFFEFF.AAEEFEFFFFFFBBAAA
180 DATA 3EFF7CFF3E7FFC7F.BADFFEFFFEFFFC
FF.55F77FFF7FFF3FFF.FF7FFF3FFF7FF755.FFF
EFFFCFFFEEFAA.AAEFFEFFFCFEEBCA
190 DATA 55F77F3FFF7FF755.FF7EFF3CFF7EF7
54.54F77EFF3CFF7EFF.AB6EFF3CFF7EF754.102
8907C12102844.00
200 DATA 7FFFC09E909C9090.FFFF0097949794
F7.FEFF03A1212121BD.0F152A7F202D2020.FF5
5AAFF00BD0000.F058ACFE04B40404
210 DATA FFFFDB9FADE3FBFF.000000FFFF.181
8181818181818.0000000F1F181818.1818181F0
F,181818F8F.000000F0F8181818
220 RESTORE 170 :: FOR I=96 TO 126 :: RE
AD A$ :: CALL CHAR(I.A$):: NEXT I
230 CALL CHAR(32."00000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000000000
0")
240 CALL CHAR(36."00FEFEFEFEFEFEFE".47."00
FEFEFEFEFEFE",39,"00000808143649",38."E7
DBA55A5AA5DBE7")
250 CALL CHAR(40."0010181C1C181000000000
000000000000000000000000000000000000000000
0")
260 CALL CHAR(92."003060E0E0603000000000
0000000000000C060707060C0000")
270 CALL CHAR(128."0060504846E997E027244
2FF000000000000000000C030C000008")
280 CALL CHAR(132."00040404040A112A3F64C
080000000000000000000008080C0602")
290 CALL CHAR(136."0000000106093EC03E020
41F000000000060A0202070907040402 0F")
300 CALL CHAR(140."001200440092022583100
200440010000240092004882E00840120080088
")
310 DATA 7E62524A467E.180808080808.7E027
E40407E.7E021E02027E.42427E020202.7E407E
02027E.7E407E42427E
320 DATA 7E0202020202.7E427E42427E.7E427
E02027E
330 FOR I=48 TO 57 :: READ A$ :: CALL CH
AR(I."00"&A$):: NEXT I
340 DATA 8.11.7,3,3,6,6,6,6,9,9,11,9
350 FOR I=0 TO 12 :: READ C :: CALL COLO
R(I.C.2):: NEXT I
360 CALL MAGNIFY(3)
370 DISPLAY AT(15.1):"  AMENER LA BANDE
DE VOTRE      MAGNETO AU DEBUT DU
     PROGRAMME SUIVANT."
380 RUN "CS1"
```

```
***
100 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12.1):"  -J
-OYSTICK     -C-LAVIER": :"       VOTRE
CHOIX ? C" :: ACCEPT AT(14.22)SIZE(-1)BE
EP VALIDATE("CJ"):R$
110 CALL CLEAR :: OPTION BASE 1 :: DIM P
$(2.9):: RE=100000
120 P$(1.1)="'aaaaaaaaaj  iaaaaaaaaaaa
'd                        cd
             c'rstbeeeeeex  xeeeeeg u
vvw c"
130 P$(1.1)=P$(1.1)&"'aaaj       m  m
 ieaaaae'd                        cj
                         c"
140 P$(2.1)="    heeeeeg     hbbbbbbbx
c    f      c'''''''aaaaj    i    f     c
BASE''aj          g   f   x   iaaaaaj
   "
150 P$(2.1)=P$(2.1)&"d    f   f
  hbg    d    fppf            hb''d    hd
 c'''bbb1500bbbb''''d    c"
160 P$(1.2)="'j   iax    xaaaaaaaaaaaaaaa
ad                           d
    p          p    '4000bg       xeaeeeeeee
eaeee"
170 P$(1.2)=P$(1.2)&"'aaaaaaeeeg
      d           f                       d
     f   xeeeeeeeeeeeeee"
180 P$(2,2)="d    pp     f
 j   c'2500d         p                iaaaaaa
eeeeeeeaeeeeeeeee
   "
190 P$(2.2)=P$(2.2)&"
         g        p         .         p      d
 hb'bbbbbbb2000bbbb'bbbbb"
200 P$(1.3)="ax   x   xaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
'      f                         c     f
    p p  p        ceeeeaeeeeeeeg   l'bd   f
   c"
210 P$(1.3)=P$(1.3)&"                f    i'd
  f       c         p         f      cd   fuvvvwceee
eeaeebx   xg     ix    c'''aaa"
220 P$(2,3)="            cd     ig     f    x''j
         cd       f    f   c'j      eeeeeg   c'g
   ig   fppcj              x   x''g    f    iaaj
   hb"
230 P$(2,3)=P$(2,3)&"       f    c''d    f
       h''          f   c'''g   f p       p h'''bg
   f    c'''d   cb'5500'b'''''"
240 P$(1,4)="x      xaaa'aaaaaaaaaaaaa'x
cj           f                   cd     c                  f
              cd     c       p      f      p                c
d    c"
250 P$(1,4)=P$(1,4)&"      f       f       f        hb5
000'd    xg      f       f       f        caaaaaaj        d
  f       f       f       f
260 P$(2,4)="d       f       f       f                  p
  d    f    f    f    c2000bbb'bbbd       f       m
 f      iaaaaaaaaaaad      f             f
   "
270 P$(2,4)=P$(2,4)&"d       f             f
        d    f    p    f                                   d
 cbbb'bbbd     hbbbbbbbbbbb"
280 P$(1,5)="x      x'aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
ad    cd                                d    cd
                    d    cd     p          p
   "
290 P$(1,5)=P$(1,5)&"j      cd      c2500baeee
eeeeeeeee      cd      caaaaj
  cx     f"
300 P$(2,5)="  p cd     f        p   leeeeeeeee
'bb'b'd    c6000d                    caaaaad    c'
'''d          p        c          f     caaaaaeeeeeeae
ex   x"
310 P$(2,5)=P$(2,5)&"          f     f
        c          crstd                p                   cbg
  c'''duvvwhg    cbbbbbbbb'"
320 P$(1,6)="ax      x    caaaj    x''aaaaa''''
'      f    f            c'j         caaaa         f    f
 p    cj     p     f               p  f    f    h'bbj         f
f      "
330 P$(1,6)=P$(1,6)&"eeeaej    f    iaaj
hj    f                      f                hj     f      h
p   p  f             hj       f       c"
340 P$(2,6)="beeaeeaej    xeeeeej         hd
cd                    f                  h'd     cd      p
f          h''d      cd    laeeeeeed    leebeeaaa
j     c"
350 P$(2,6)=P$(2,6)&"d                           f          f
          cd          p  p    f  p        f             p        c'b5
000'bd    cb'g    c2500bd       c"
360 P$(1,7)="d      cagaaa''d       caaaaaaaaaa
ad     f          caj      f                     j    f    p    f
     f                              f    f    f      hd        p
   "
370 P$(1,7)=P$(1,7)&"      f    f    f     xb'd
   xg        x        x    x    x      i''1500'd       cg
 f    f    f        i'''''''duvvwc"
380 P$(2,7)="d      f    f     cg       iaaaaa''''
'd     f    f    c'g                i'''''d      f    f     c
''g          p       i''''d       m    f     iaaag          f
 iaaa"
390 P$(2,7)=P$(2,7)&"d                f                  f
cg              d  p  p      f       p     f           c'g               'b'
b'bb'bbbd    c2000'''bbbbbb"
400 P$(1,8)="ax        x'aaaaaaa'd    iaaaa''''
'         cd              cd              i'aaa            cd
   cd     p      m              p  cx       p         cd    l'g
   "
410 P$(1,8)=P$(1,8)&"bbb'baj        x          cd
i'g    p    h'''aj            f           cdp       i'bb'bb''aj
        f        c'd         iaaaaaa"
420 P$(2,8)="d                       f       i''gp
 d           hej         c''d  p  p    p    d           hbd
   iaaaeaeaeeaeex        hb'aj
   "
430 P$(2,8)=P$(2,8)&"      c'd         n
                  c'd        f              p                     p bx
 x'd      h'bbbbb'bbb3500b'b"
440 P$(1,9)="''''aaaaj    iaad    iaaaaad
caaad                 f                   f       x       f              p
 p  f              f       i       c6500x    xaeaeeeeek
x      "
450 P$(1,9)=P$(1,9)&"x    c'aaaj    f
     f        x    cd              x                       f           x
cd      p     f    leeeeeeeeeaeeeb"
```

suite page 6

CARACTOR 3.2

THOMSON MO5

Par ce programme de luxe, définissez à souhait, dessinez facile et collectionnez vos petits miquets.

Laurent PENOU

Mode d'emploi :
Ce programme de qualité (environ 11 Ko) est un utilitaire de définition de caractères graphiques en couleur pour MO5, utilisant le crayon optique et offrant la possibilité de sauvegarde. Son emploi d'une évidente simplicité peut se passer d'explications, il vous suffit de choisir parmi les options proposées et de suivre les indications. L'adaptation TO7 peut être tentée, mais sachez que l'instruction TUNE du MO5 (réglage du stylo optique) n'a pas d'équivalent sur TO7 (en effet, EXEC & HFB3D pour TO7 ou EXEC & HFB30 pour TO7/70, renvoie à la page d'en-tête). Cette instruction supprimée dans l'adaptation proposée (perfectible) vous obligera à régler votre stylo avant lancement du programme, par l'option de la page d'en-tête.

adaptation TO7

```
Supprimer les lignes 615, 30130, 30135,
30140, 62100 et 62110.

625 BOXF(0,0)-(190,190),-8

1020 0=&HE7C3

1040 A=16384+(Y*8+I)*40+X
1050 POKEA,PEEK(A)XOR 37

5110 0=&HE7C3:POKE0,PEEK(0)AND254

5131 A=16384+((8*(N@3)+V)*8+I)*40+8*(N M
OD3)+U
5140 POKEA+,PEEK(A)XOR 37

30320 LOCATE7,7:COLOR0,4:PRINT"1 ";:COLO
R5:PRINT"COUL. DE POINT"
30330 LOCATE7,9:COLOR0,4:PRINT"2 ";:COLO
R5:PRINT"COUL. DE FOND"
30333 LOCATE7,11:COLOR0,4:PRINT"3 ";:COL
OR5:PRINT"COUL. DE BORDURE"
30335 LOCATE7,13:COLOR0,4:PRINT"4 ";:COL
OR5:PRINT"COUL. COMPLETE"
30340 LOCATE7,15:COLOR0,4:PRINT"5 ";:COL
OR5:PRINT"RECUP. COULEUR"
30345 LOCATE7,17:COLOR0,4:PRINT"6 ";:COL
OR5:PRINT"MENU"

31405 K=KP*8+KF
31408 POKE&HE7C3,PEEK(&HE7C3)AND254
31410 FORI=17052TO18944STEP40
31420 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31425 NEXT
31430 FORI=17059TO18944STEP40
31435 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K
31440 NEXTI
31445 FORI=19292TO20234STEP40
31450 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31455 NEXT
31460 FORI=19299TO20234STEP40

31520 POKE&HE7C3,PEEK(&HE7C3)AND254

31540 POKE19299+X+40*Y,K(L,N)
31550 POKE17059+X+40*2*Y,K(L,N)
31565 POKE17099+X+40*2*Y,K(L,N)
31570 POKE17092+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31580 POKE17053+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31590 POKE17093+2*X+40*(2*Y),K(L,N)
31600 POKE17052+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31610 POKE19292+2*X+40*Y,K(L,N)
31625 POKE19293+2*X+40*Y,K(L,N)

32150 POKE&HE7C3,PEEK(&HE7C3)AND254

32155 K=KP*8+KF
32200 POKE19299+X+40*Y,K(L,N(
32210 POKE17059+X+40*2*Y,K(L,N)
32215 POKE17099+X+40*2*Y,K(L,N)
32220 POKE17092+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32225 POKE17053+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32230 POKE17093+2*X+40*(2*Y),K(L,N)
32235 POKE17052+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32240 POKE19292+2*X+40*Y,K(L,N)
32245 POKE19293+2*X+40*Y,K(L,N)

40005 CLS:SCREEN4,0,0:PRINT

40130 LINE(0,I)-(72,I),7

40140 LINE(I-40,40)-(I-40,112),7

60003 CLS:SCREEN7,0,0
```

```
0 '     rentree en 620 si interruption
        involontaire,puis MENU puis 2
1 GOTO63000
599 '
600 'FENETRE
601 '
605 CLS
610 IFCH=1ANDRD=1THEN63510
615 IFRD=0THENTUNE:RD=1
620 CLS:SCREEN0,0,0:LOCATE30,0,0:PRINT;
625 BOXF(0,0)-(190,190),-9
630 BOXF(200,8)-(292,105),-8:BOX(207,15)
-(256,64),1:BOX(207,71)-(256,96),1:BOX(2
63,15)-(288,64),1:BOX(263,71)-(288,96),1
640 BOXF(259,175)-(319,199),-4
650 LOCATE34,23:COLOR1,3:PRINT"MENU";:CO
LOR0
690 RD=1
899 '
900 'TRACE GRILLE
901 '
910 'GRILLE
911 '
915 X=0:GOSUB960
920 X=64:GOSUB960
925 LINE(63,0)-(63,191)
930 LINE(0,63)-(191,63)
935 LINE(0,127)-(191,127)
940 LINE(127,0)-(127,191)
945 X=128:GOSUB960
950 LINE(0,191)-(191,191)
955 IFCH=2THEN5000ELSE1000
959 '
960 'TRACE
961 '
965 FORI=0TO63STEP8
970 LINE(X+I,0)-(X+I,191)
975 LINE(0,X+I)-(191,X+I)
980 NEXTI
990 RETURN
999 '
1000 'INPEN
1001 '
1010 INPUTPENX,Y:IFX<0 THEN1010 ELSE IFX
>191ANDY<150THEN1010ELSEIFX>191ANDY>150T
HENPLAY"SI":GOTO60000
1012 X=X@8:Y=Y@8
1015 PLAY"MI"
1020 Q=&HA7C0
1025 POKEQ,PEEK(Q)AND254
1030 FORI=0TO7
1040 A=(Y*8+I)*40+X
1050 POKEA,PEEK(A)XOR 10
1060 NEXTI
1110 U=X MOD8
1120 V=Y MOD8
1130 M=X@8+3*(Y@8)
1135 K=M MOD3:L=M@3
1140 GR(U,V,M)=NOTGR(U,V,M)
1320 IFGR(U,V,M)=-1THENB(V,M)=B(V,M)+2^(
7-U)ELSE IFGR(U,V,M)=0THENB(V,M)=B(V,M)-
2^(7-U)
1510 DEFGR$(M)=B(0,M),B(1,M),B(2,M),B(3,
M),B(4,M),B(5,M),B(6,M),B(7,M)
1515 COLOR0,7
1520 ATTRB1,1:LOCATE26+2*K,3+2*L:PRINTGR
$(M):ATTRB1,0:LOCATE26+2*K,9+L:PRINTGR$(
M):ATTRB0,1:LOCATE33+K,3+2*L:PRINTGR$(M)
:ATTRB0,0:LOCATE33+K,9+L:PRINTGR$(M)
1900 GOTO1010
4999 '
5000 'MODIF
5001 '
5015 FORM=0TO8
5020 FORV=0TO7
5025 IFB(V,M)=0THEN5055
5030 FORU=0TO7
5040 IFGR(U,V,M)=-1THEN GOSUB5100
5050 NEXTU
5055 NEXTV
5060 NEXTM
5065 PLAY"FA"
5068 FORM=0TO8:K=M MOD3:L=M @3
5070 COLOR0,7:ATTRB1,1:LOCATE26+2*K,3+2*
L:PRINTGR$(M):ATTRB1,0:LOCATE26+2*K,9+L:
PRINTGR$(M):ATTRB0,1:LOCATE33+K,3+2*L:PR
INTGR$(M):ATTRB0,0:LOCATE33+K,9+L:PRINTG
R$(M)
5080 NEXTM
5085 PLAY"FA"
5095 GOTO1000
5099 '
5100 'PLOT
5101 '
5110 Q=&HA7C0:POKEQ,PEEK(Q)AND254
5120 FORI=0TO7
5131 A=((8*(M@3)+V)*8+I)*40+8*(M MOD3)+U
5140 POKEA,PEEK(A)XOR10
5150 NEXTI
5165 COLOR0,7
5190 RETURN
20000 '
20001 'SAUVEGARDE
20002 '
20005 CLS:SCREEN2
20010 ATTRB1,1:PRINT:PRINT"  ** SAUVEGAR
DE **":ATTRB0,0
20015 LOCATE6,10:PRINT"1   SAUVEGARDE DE
 LA FORME"
20020 PRINT:PRINTTAB(6)"2   SAUVEGARDE D
E LA COULEUR"
20022 PRINT:PRINTTAB(6)"3   SAUVEGARDE D
ES PRIMITIVES"
20025 PRINT:PRINTTAB(6)"4   MENU"
20030 LOCATE0,24:COLOR1:PRINT"Votre choi
x?"
20040 C$=INPUT$(1):C=VAL(C$)
20050 ONC GOTO20100,20200,20300,60000
20055 GOTO20040
20099 '
20100 'SAVE FORME
20101 '
20110 CLS:INPUT"NOM DU FICHIER";NOM$
20120 PRINT:COLOR4:PRINT"SAUVEGARDE DU F
ICHIER:"NOM$
20130 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez  sur les touches
 ENREGISTREMENT"
20140 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.";
20145 C$=INPUT$(1):IFC$<>"0"THEN20000
20150 MOTOROFF:OPEN"O",#1,"CASS:FORM":PR
INT#1,NOM$
20160 FORI=0TO8
20170 PRINT#1,B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3,I
),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
20180 NEXTI:FORM=0TO8:FORV=0TO7:FORU=0TO
7:PRINT#1,GR(U,V,M):NEXTU,V,M:CLOSE#1
20190 COLOR1:PRINT:PRINT"Fichier "NOM$"
charge":FORI=1TO1500:NEXT:GOTO20000
20199 PRINT
20200 '
20201 'COULEUR
20202 '
20205 COLOR2:CLS
20210 CLS:INPUT"NOM DU FICHIER";NOM$
20220 PRINT:COLOR4:PRINT"SAUVEGARDE DU F
ICHIER:"NOM$
20230 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez  sur les touches
 ENREGISTREMENT"
20240 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.";
20245 C$=INPUT$(1):IFC$<>"0"THEN20000
20250 MOTOROFF:OPEN"O",#1,"CASS:COUL":PR
INT#1,NOM$
20260 FORI=0TO23
20270 PRINT#1,K(I,0),K(I,1),K(I,2)
20280 NEXTI:CLOSE#1:COLOR1:PRINT:PRINT"F
ICHIER "NOM$" CHARGEE":FORI=0TO1500:NEXT
:GOTO20000
20299 '
20300 'PRIMITIVES
20301 '
20305 COLOR2:CLS
20310 INPUT"NOM DE VOTRE PRIMITIVE";NOM$
20320 PRINT:COLOR4:PRINT"SAUVEGARDE DU F
ICHIER:"NOM$
20330 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez  sur les touches
 ENREGISTREMENT"
20340 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.";
20345 C$=INPUT$(1):IFC$<>"0"THEN20000
20350 MOTOROFF:OPEN"O",#1,"CASS:PRIM":PR
INT#1,NOM$
20360 FORI=0TO8
20370 PRINT#1,B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3,I
),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
20380 NEXTI:CLOSE#1:COLOR1:PRINT:PRINT"P
RIMITIVE "NOM$" CHARGEE":FORI=0TO1500:NE
XT:GOTO20000
22000 '
22001 'recuperation
22002 '
22005 CLS:SCREEN6
22010 ATTRB1,1:PRINT:PRINT" ** RECUPERAT
ION **":ATTRB0,0
22015 LOCATE6,10:PRINT"1  RECUPERATION D
E LA FORME"
22020 PRINT:PRINTTAB(6)"2  RECUPERATION
DE LA COULEUR"
22025 PRINT:PRINTTAB(6)"3  RECUPERATION
DES PRIMITIVES"
22027 PRINT:PRINTTAB(6)"4  MENU"
22030 LOCATE0,24:COLOR1:PRINT"Votre choi
x?"
22040 C$=INPUT$(1):C=VAL(C$)
22050 ONC GOTO22100,22200,22300,60000
22055 GOTO22040
22099 '
```

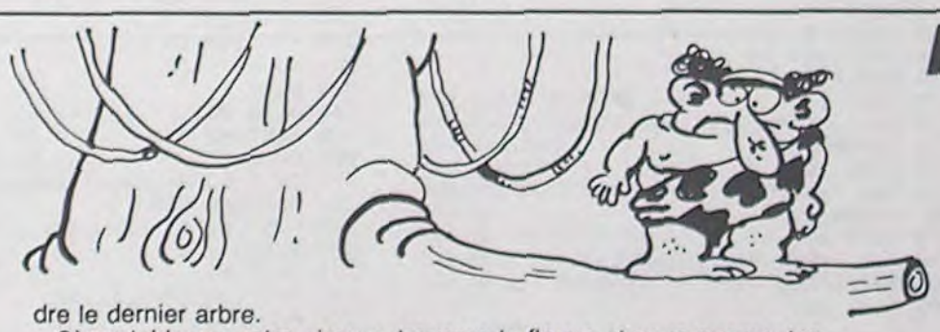
suite page 27

JUNGLE

FX 702 P

Vivez de périlleuses aventures dans la jungle cruelle de votre FX.

Patrick GERARD



Mode d'emploi :
- 1er tableau : vous disposez de trois vies et devez, en sautant de liane en liane, atteindre le dernier arbre de l'écran en appuyant et relâchant la touche "5"; la longueur du saut est proportionnelle au temps d'appui (possibilité d'arrêt sur chaque arbre). Un arbre manqué vous fait tomber à l'eau et vous oblige à regagner l'extrémité gauche de l'écran en évitant si possible le crocodile. Vous perdez une vie lorsque ce dernier tombe sur vous la gueule ouverte et une demi-vie lorsqu'il atteint la droite de l'écran (dépêchez-vous). Vous passez au tableau suivant si vous réussissez par trois fois à atteindre le dernier arbre.
- 2ème tableau : votre pirogue traverse le fleuve et vous augmentez vos points de vie en repêchant les hommes qui passent à proximité de votre embarcation, par l'appui sur "5". l'appui sur cette touche en l'absence d'un homme, vous fait tomber à l'eau et passer au tableau suivant.
- 3ème tableau : évitez la morsure d'un piranha en appuyant sur "4" pour aller à gauche et "5" pour aller à droite. Si vous regagnez la droite, retour au premier tableau, sinon, retour au tableau 2.
Sachez qu'un BONUS vous est accordé tous les 300 points.

```
LIST
  1 GOTO 8:"(C)AO.1
    985
  2 **************
  3 ****JUNGLE*****
  4 AUTEUR:P.GERARD
  5 ******SUR******
  6 ****FX-702P****
  7 **************
  8 WAIT 9:FOR B=0
    TO 4
  9 PRT CSR 7;"JUNG
    LE"
 10 PRT " J   U  N
    G  L   E"
 11 NEXT B
 12 VAC :V=3:$="≥)<
    ≤!/=(, ↑"
 13 PRT "MEILLEUR S
    CORE:";MX;
 14 C=0:$=MID(1,11)
    :FOR B=0 TO 15
 15 $=$+MID(11.3-RA
    N#*1.3,1)
 16 NEXT B:$=$+"↑":
    PRT :PRT CSR 0;
    MID(11);
 17 PRT CSR C;"./";
    :L=0
 18 IF KEY*"5" THEN
     18
 19 L=L+1:IF KEY="5
    " THEN 19
 20 D=C:C=C-1:FOR B
    =0 TO L
 21 C=C+1:IF C=18;C
    =0:PRT CSR 17;"
    ↑ ";
 22 IF C*0;PRT CSR
    C-1;MID(C+10,1)
    ;
 23 PRT CSR C;"./";
    :NEXT B
 24 IF C=17 THEN 35
 25 IF MID(C+11,1)=
    "↑";S=S+C-D:GOT
    O 17
 26 FOR B=0 TO 9:PR
    T CSR C;":";CSR
     C;".";:NEXT B
 27 WAIT 20:PRT :PR
    T "PLOUF !!":GS
    B 69
 28 WAIT 0:B=0:X=IN
    T (RAN#*2
 29 E$=MID(7+2*FRAC
     (X/2),1)
 30 IF KEY="4";C=C-
    .5:IF C<0 THEN
     14
 31 PRT CSR B;"-,=,
    ";E$;CSR C;"."
 32 IF B+4=INT C;IF
     E$="(";WAIT 5:
    PRT "SCRUNCH !!
    ":V=V-1:GSB 69
 33 B=B+1:X=X+1:IF
    B<15 THEN 29
 34 V=V-.5:GSB 69:G
    OTO 28
 35 S=S+20+C-D:GSB
    69
 36 P=P+1:IF P=6 TH
    EN 39
 37 IF FRAC (P/2=0
    THEN 42
 38 GOTO 14
 39 WAIT 5:PRT :FOR
     B=0 TO 18
 40 S=S+1:PRT S;CSR
     B;".":NEXT B:P
    =0
 41 GOTO 14
 42 C=0:$=MID(1,11)
    :FOR B=0 TO 17:
    $=$+MID(9.8+RAN
    #*1.2,1)
 43 NEXT B:$=$+" "
 44 PRT CSR 0;MID(1
    2,19);
 45 IF C*0;PRT CSR
    C-1;MID(C+11,1)
    ;
 46 PRT CSR C;".!";
    :U=47:IF KEY="5
    " THEN 51
 47 C=C+1:U=49:PRT
    CSR C-1;MID(C+!
    1,1);"./";
 48 IF KEY="5" THEN
     51
 49 C=C+1:IF C<18 T
    HEN 45
 50 GSB 69:GOTO 14
 51 IF MID(C+12,1)=
    ",";V=V+.25:$=M
    ID(1,C+11)+" "+
    MID(C+13):GOTO
    U
 52 WAIT 0
 53 PRT CSR C;"."
 54 K$=KEY:IF K$="6
    ";IF C<19;C=C+1
    :IF C>18 THEN 1
    4
 55 IF K$="4";IF C≥
    0;C=C-1:IF C<0
    THEN 42
 56 IF RAN#<.5 THEN
     53
 57 X=INT (RAN#*2:E
    $=MID(X*2+1+INT
     (RAN#*2),1)
 58 R=17*X
 59 PRT CSR R;E$;CS
    R C;"."
 60 IF C=R THEN 63
 61 R=R+2-4*X:IF R≥
    0;IF R≤19 THEN
    59
 62 GOTO 54
 63 Q=9!:K$=KEY:PRT
     CSR R;E$
 64 IF E$*")";IF E$
    *"(";IF K$*"*";
    V=V-.5:GSB 69:G
    OTO 61
 65 IF E$*"≥";IF E$
    *"≤";IF K$="2";
    C=C+3-6*X
 66 IF C>18 THEN 14
 67 IF C≤0 THEN 42
 68 GOTO 61
 69 WAIT 10:PRT :PR
    T ###;S;" PTS..
    .";#.##;.5*(V+A
    BS V;" VIES"
 70 IF V>0;WAIT 0:R
    ET
 71 FOR B=0 TO 4
 72 PRT "   PARTIE
    TERMINEE",""
 73 NEXT B:PRT "
    PARTIE TERMINEE
    ";
 74 FOR B=0 TO 8
 75 PRT CSR B;" (";
    CSR 18-B;") ";
 76 NEXT B
 77 D=2:$="   SCORE
     FINAL    ":FOR
     B=8 TO 0 STEP
    -1
 78 PRT CSR B;"(";M
    ID(B+1,D);")";
 79 D D+2:NEXT B
 80 PRT :PRT S;" PO
    INTS";CSR 19;"
    "
 81 IF S>MX;PRT "ME
    ILLEUR SCORE !!
    !!!":SAC :STAT
    S:GOTO 83
 82 PRT :END
 83 PRT "NOUVEAU SC
    ORE:";S;CSR 19;
    " ":PRT :END
```

MINI GOLF

TI99/BASIC SIMPLE

Par une fine maîtrise de votre "club", devenez un champion de la mise au trou.

Pascal GARCIA

Mode demploi :
La puissance de votre tir et proportionnelle au temps d'appui sur une touche de votre clavier; pas si simple...

```
1 REM  MINI-GOLF SUR TI-99/4A##############
################  BASIC SIMPLE (c)1985
     ##############################
2 DIM J$(20)
3 DIM M$(20)
4 CALL CLEAR
5 RESTORE
6 FOR I=1 TO 7
7 READ A,B,C
8 CALL COLOR(A,B,C)
9 NEXT I
10 FOR I=96 TO 109
11 READ A$
12 CALL CHAR(I,A$)
13 NEXT I
14 FOR I=112 TO 118
15 READ A$
16 CALL CHAR(I,A$)
17 NEXT I
18 FOR I=132 TO 136
19 READ A$
20 CALL CHAR(I,A$)
21 NEXT I
22 CALL CLEAR
23 GOSUB 366
24 U=U+1
25 CO=1
26 SC=0
27 L=0
28 P=0
29 FOR I=1 TO 8
30 CALL COLOR(I,9,1)
31 NEXT I
32 PRINT "   pp  pp   p   pp   p   p
 p pp p   p   p p  p   p      p pp p   p
  p  p p   p"
33 PRINT "   p pp p   p   p   pp   p":::
:
34 PRINT "   pppp   ppp   p      pppp
 p      p p   p      p       p ppp  p p
  p      ppp "
35 PRINT "   p  p   p p   p      p
 pppp   ppp   pppp   p ":::::
36 FOR I=1 TO 16
37 CALL SCREEN(I)
38 CALL SOUND(-100,I*110,0)
39 NEXT I
40 CALL SCREEN(3)
41 CALL HCHAR(1,1,112,768)
42 REM
43 CALL HCHAR(1,1,135,192)
44 TR=1
45 A$="TROU  COUP  PENALITE  SCORE"
46 B$="  1     1       0       0  "
47 FOR I=1 TO 27
48 A=ASC(SEG$(A$,I,1))
49 B=ASC(SEG$(B$,I,1))
50 CALL HCHAR(5,I+3,A)
51 CALL HCHAR(5,I+3,B)
52 NEXT I
53 CALL HCHAR(7,1,0,576)
54 CALL HCHAR(18,3,96,27)
55 GOSUB 366
56 RESTORE 340
57 FOR I=1 TO 10
58 READ A,B,C
59 CALL HCHAR(A,B,C)
60 NEXT I
61 ON TR GOTO 62,62,62,62,97,97,116
62 GOTO 127
63 REM
64 GOSUB 366
65 CALL HCHAR(18,3,96,27)
66 RESTORE 340
67 FOR I=1 TO 12
68 READ A,B,C
69 CALL HCHAR(A,B,C)
70 NEXT I
71 GOTO 127
72 REM
73 GOSUB 366
74 CALL HCHAR(18,3,96,27)
75 RESTORE 340
76 FOR I=1 TO 14
77 READ A,B,C
78 CALL HCHAR(A,B,C)
79 NEXT I
80 GOTO 127
81 REM
82 GOSUB 366
83 CALL HCHAR(18,3,96,27)
84 RESTORE 340
85 FOR I=1 TO 9
86 READ A,B,C
87 CALL HCHAR(A,B,C)
88 NEXT I
89 RESTORE 355
90 FOR I=1 TO 6
91 READ A,B,C
92 CALL HCHAR(A,B,C)
93 NEXT I
94 GOTO 127
95 REM
96 GOTO 54
97 CALL HCHAR(17,6,99)
98 IF TR=6 THEN 108
99 CALL HCHAR(12,13,112,4)
100 CALL VCHAR(12,16,112,4)
101 CALL HCHAR(16,13,112,4)
102 CALL HCHAR(17,13,112,11)
103 GOTO 127
104 REM
105 CALL HCHAR(18,3,96,10)
106 CALL HCHAR(18,20,96,10)
107 GOTO 55
108 CALL COLOR(11,11,8)
109 CALL COLOR(14,8,1)
110 CALL HCHAR(18,13,113)
111 CALL HCHAR(18,14,115,5)
112 CALL HCHAR(18,19,114)
113 GOTO 127
114 REM
115 GOTO 54
116 CALL COLOR(11,11,2)
117 RESTORE 362
118 FOR I=1 TO 7
119 READ A,B,C
120 CALL HCHAR(A,B,C)
121 CALL HCHAR(A,B+7,C)
122 NEXT I
123 CALL HCHAR(14,17,109,6)
124 FOR I=15 TO 17
125 CALL HCHAR(I,17,112,6)
126 NEXT I
127 GOSUB 503
128 ON TR GOSUB 129,191,239,249,270,295,
315
129 ON T GOTO 130,176,182,187,187
130 REM
131 FOR I=5 TO 12
132 GOSUB 372
133 NEXT I
134 CALL HCHAR(17,I,128)
135 GOSUB 364
136 RESTORE 343
137 GOSUB 421
138 GOSUB 503
139 ON TR GOTO 140,192,240,250,1,1,328
140 ON T GOSUB 141,164,164,169,169
141 FOR I=14 TO 25
142 GOSUB 372
143 NEXT I
144 CALL HCHAR(17,I,128)
145 GOSUB 376
146 RESTORE 344
147 GOSUB 421
148 GOSUB 503
149 IF TR=2 THEN 211
150 ON T GOTO 151,151,153,153,153
151 GOSUB 382
152 GOTO 63
153 RESTORE 345
154 FOR I=27 TO 30
155 GOSUB 430
156 NEXT I
157 CALL HCHAR(A,I,128)
158 IF TR=4 THEN 160
159 GOSUB 415
160 P=P+1
161 CO=CO+1
162 GOSUB 396
163 ON TR GOTO 55,64,55,81,270,127,114
164 FOR I=14 TO 26
165 GOSUB 372
166 NEXT I
167 GOSUB 382
168 GOTO 63
169 RESTORE 351
170 FOR I=14 TO 30
171 GOSUB 430
172 NEXT I
173 CALL HCHAR(A,I,128)
174 GOSUB 376
175 GOTO 160
176 FOR I=5 TO 25
177 GOSUB 372
178 NEXT I
179 CALL HCHAR(17,I,128)
180 GOSUB 364
181 GOTO 146
182 FOR I=5 TO 26
183 GOSUB 372
184 NEXT I
185 GOSUB 382
186 GOTO 63
187 RESTORE 346
188 FOR I=5 TO 30
189 GOTO 155
190 NEXT I
191 ON T GOTO 130,227,234,187,187
192 ON T GOTO 193,220,220,169,169
193 RESTORE 347
194 FOR I=14 TO 20
195 GOSUB 430
196 NEXT I
197 CALL HCHAR(A,I,128)
198 GOSUB 376
199 RESTORE 348
200 GOSUB 421
201 GOSUB 503
202 ON TR GOTO 1,203,203,255,1,203
203 ON T GOTO 204,204,210,210,210
204 FOR I=22 TO 26
205 GOSUB 372
206 NEXT I
207 IF TR=4 THEN 379
208 GOSUB 382
209 ON TR GOTO 1,1,72,81,1,1,114
210 RESTORE 349
211 FOR I=22 TO 30
212 GOSUB 430
213 NEXT I
214 CALL HCHAR(A,I,128)
215 GOSUB 418
216 P=P+1
217 CO=CO+1
218 GOSUB 396
219 ON TR GOTO 1,66,73,81,1,55
220 RESTORE 347
221 FOR I=14 TO 25
222 GOSUB 430
223 NEXT I
224 IF TR=4 THEN 379
225 GOSUB 382
226 ON TR GOTO 1,1,72,81,95
227 RESTORE 352
228 FOR I=5 TO 20
229 GOSUB 430
230 NEXT I
231 CALL HCHAR(A,I,128)
232 GOSUB 364
233 GOTO 199
234 RESTORE 352
235 FOR I=5 TO 25
236 GOSUB 430
237 NEXT I
238 GOTO 207
239 ON T GOTO 130,245,247,187,187
240 ON T GOTO 241,243,243,169,169
241 RESTORE 354
242 GOTO 194
243 RESTORE 354
244 GOTO 221
245 RESTORE 353
246 GOTO 228
247 RESTORE 353
248 GOTO 235
249 ON T GOTO 130,264,268,187,187
250 ON T GOTO 251,262,262,169,169
251 FOR I=14 TO 20
252 GOSUB 372
253 NEXT I
254 GOTO 197
255 ON T GOTO 256,256,210,210,210
256 RESTORE 358
257 FOR I=22 TO 25
258 GOSUB 430
259 NEXT I
260 GOSUB 379
261 GOTO 95
262 RESTORE 357
263 GOTO 221
264 FOR I=5 TO 20
265 GOSUB 372
266 NEXT I
267 GOTO 231
268 RESTORE 356
269 GOTO 235
270 ON T GOTO 271,271,282,187,187
271 RESTORE 359
272 FOR I=5 TO 11
273 GOSUB 430
274 NEXT I
275 CALL HCHAR(A,I,128)
276 P=P+1
277 GOSUB 425
278 GOSUB 366
279 IF TR=7 THEN 114
280 GOSUB 503
281 ON TR GOTO 1,1,1,1,270,295
282 RESTORE 360
283 FOR I=5 TO 14
284 GOSUB 430
285 NEXT I
286 FOR I=15 TO 23
287 CALL SOUND(-100,I*100,0)
288 NEXT I
289 FOR I=24 TO 25
290 GOSUB 372
291 NEXT I
292 GOSUB 382
293 IF TR=8 THEN 32767
294 GOTO 104
295 ON T GOTO 271,296,313,307,187
296 RESTORE 360
297 FOR I=5 TO 16
298 GOSUB 430
299 NEXT I
300 CALL CHAR(136,"00004488193270F")
301 CALL HCHAR(17,16,136,2)
302 CALL SOUND(100,-6,0)
303 FOR I=1 TO 50
304 NEXT I
305 CALL HCHAR(17,16,0,2)
306 GOTO 276
307 RESTORE 361
308 FOR I=5 TO 26
309 GOSUB 430
310 NEXT I
311 GOSUB 382
312 GOTO 114
313 RESTORE 361
314 GOTO 228
315 ON T GOTO 131,131,316,324,187
316 FOR I=5 TO 14
317 GOSUB 372
318 NEXT I
319 FOR I=3200 TO 200 STEP -200
320 CALL SOUND(-100,I,0)
321 NEXT I
322 GOSUB 376
323 GOTO 276
324 FOR I=5 TO 14
325 GOSUB 372
326 NEXT I
327 GOTO 286
328 REM
329 FOR I=14 TO 15
330 GOSUB 372
331 NEXT I
332 ON T GOTO 319,319,286,319,319
333 DATA 9,11,1,3,16,2,4,16,2,12,16,1,10
,11,1,13,16,1,11,11,2
334 DATA FFFF,000000000E3E7FFF,000000007
07CFEFF,0103070F1F3F7FFF,FFFFFFFFFFFFFF
F,80C0E0F0FBFCFEFF,E7E7663C18
335 DATA 0103070F1F3F7FFF,80C0E0F0F8FCFE
FF,0000000003030303,0000000000010307,001
83C7EFFFFFFFF,0000000000080C0E0,000000003
C3C3CFF
336 DATA EEEE00BBBB0077,C0C0C0C0C0C0FFFF
,030303030303FFFF,000000000000FFFF,FFDFD
FDFDFDFDFFF,FFFBFBFBFBFBFBFF
337 DATA 007E7E7E3C183C7E,000000000E3F7F
FF,0000000070FCFEFF,E7FF663C18,FFFF0000F
FFF,00004488193270F
338 DATA 030303030303013F,80E080E0C0C080
FC,3737333331B0C07,ECECCCCCCCD83060,0D0
C191931316262
339 DATA 40B03018180C0C06,C2C2C2C4C48484
9C,0303030303010119,0000000000000018
340 DATA 17,29,105,14,3,120,14,4,121,15,
3,122,15,4,123,16,3,124,16,4,125,17,3,12
6,17,4,127,18,27,102
341 DATA 17,15,103,17,16,104,17,18,103,1
7,19,104
342 DATA 0D0C18183030606,40B0B098984C4C4
6,C0C0C0C0C0808080,4343432323212139
343 DATA 14,12,14,13,15,12,15,13,16,12,1
6,13,17,12,17,13,
344 DATA 14,25,14,26,15,25,15,26,16,25,1
6,26,17,25,17,26,
345 DATA 16,15,16,17,
346 DATA 17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,7
,7,7,7,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,
347 DATA 17,16,16,17,17,17,17,17,17,17,1
7,17,17,
```

suite page 7

TI99/BE

suite de la page 4

```
460 P$(2,9)="   cx  xaeed
c   cd      f                 ceeead   p
ceeeeeeeeeeek  c    ceeej  f
    c"
470 P$(2,9)=P$(2,9)&"    f       f   p
p       c    x      crstduvwc9000bbb'bg
 f  hbbb'''''''''''''''''"
480 SC=0 :: V=6 :: S,RU,PU,SA,SA1,MN=0 :
: XF=63 :: PO=128 :: XX=121 :: YY=113
490 DISPLAY AT(1,1):"{yyyyyyy~ {yyyyyyy~
{yyyyyyy~z SCORE z zTEMPS:z zRECORD:zz
     z z00 MINz z        z!yyyyyyy} !yyyy
yy} !yyyyyyy}"
500 DISPLAY AT(5,1):"{yyyy~{yyyyyyyyyyyy
y~        zS:00zzP: 1 2 3 4 5 z ''''''zC:
00z!yyyyyyyyyyyy}        !yyyy}$$$$$$$$$
$$$$$$$$$////"
510 CALL M(SC,7,3,2):: CALL M(RE,7,3,21)
:: CALL SPRITE(#2,40,2,57,XF,#3,32,1,1,1
,0,1)
520 DISPLAY AT(10,1):P$(1,1):P$(2,1):: S
E=1
530 CALL SPRITE(#1,PO,6,XX,YY)
540 FOR TQ=1 TO 3
550 IF R$="J" THEN CALL JOYST(1,X,Y)ELSE
 CALL JO(X,Y)
560 CALL KEY(3,X1,B):: IF X=-4 XOR X=4 X
OR X1=32 XOR X1=13 THEN PO=128-4*(X1=32
OR X1=13)-8*(X=-4):: CALL PATTERN(#1,PO)
570 CALL MOTION(#1,-Y/4*PU,X/4*PU):: IF
X1>48 AND X1<54 THEN PU=X1-48 :: CALL SP
RITE(#4,92,16,41,(2*PU+11)*8-11):: CALL
SOUND(50,1000,10)
580 CALL POSITION(#1,L,C):: IF L>178 OR
L<74 OR C<20 OR C>225 THEN GOSUB 970 ::
GOTO 550
590 IF PO<136 THEN CALL GCHAR(INT(L/8)+2
,INT(C/8)+1,Z):: IF Z<>32 THEN CALL COIN
C(#1,L,C,4,ZZ):: IF ZZ THEN T=1 :: GOTO
850
600 IF PO>128 THEN CALL GCHAR(INT(L/8)+2
,INT(C/8)+2,Z):: IF Z<>32 THEN CALL COIN
C(#1,L,C,12,ZZ):: IF ZZ THEN T=2 :: GOTO
 850
610 CALL GCHAR(INT(L/8)+1,INT(C/8)+1,Z):
: IF Z<>32 THEN CALL COINC(#1,L,C+5*(PO<
>128),3,ZZ):: IF ZZ THEN 850
620 CALL GCHAR(INT(L/8)+1,INT(C/8)+2,Z):
: IF Z<>32 THEN 850
630 IF X1=13 THEN 730
640 IF PO=132 THEN 670
650 IF PO=128 THEN CALL GCHAR(INT(L/8)+1
,INT(C/8),Z)ELSE CALL GCHAR(INT(L/8)+1,I
NT(C/8)+3,Z)
660 IF Z=120 THEN 850
670 NEXT TQ :: IF R$="J" THEN CALL JOYST
(1,X,Y)ELSE CALL JO(X,Y)
680 CALL MOTION(#1,-Y/4*PU,X/4*PU):: CAL
L CHAR(112,"1028127C90102844",112,"10289
07C12102844"):: CALL TT(MN,S)
690 IF X1=80 THEN CALL PP
700 XF=XF+.4+PU/10 :: CALL LOCATE(#2,57,
INT(XF)):: IF XF>=238 THEN XF=63 :: GOTO
 850 ELSE IF XF<105 THEN CALL SOUND(-100
,1000,1)
710 IF MN<30 THEN 540
720 FOR I=10 TO 23 :: DISPLAY AT(I,1):"'
''''''''''''''''''''''''''''''" :: CALL SOU
ND(-500,-6,5,50+I*10,10):: NEXT I :: V=1
 :: GOTO 880
730 CALL MOTION(#1,0,0):: L=INT(L/8)+3 :
: C=INT(C/8)+2
740 CALL GCHAR(L,C,Z):: IF Z<48 OR Z>57
THEN 810
750 FOR I=C TO C-3 STEP -1 :: CALL GCHAR
(L,I,Z):: IF Z<48 OR Z>57 THEN CALL SO :
: GOTO 770
760 NEXT I
770 A$="" :: FOR J=I+1 TO I+4 :: CALL GC
HAR(L,J,Z):: A$=A$&CHR$(Z):: NEXT J :: A
=VAL(A$):: SC=SC+A :: CALL M(SC,7,3,2)::
 A$="bbbb"
780 IF L>16 THEN T1=2 :: T2=17 ELSE T1=1
 :: T2=10
790 W=(L-T2)*28+I-2 :: P$(T1,SE)=SEG$(P$
(T1,SE),1,W)&A$&SEG$(P$(T1,SE),W+1+LEN(A
$),196-(W+LEN(A$)))
800 DISPLAY AT(T2,1):P$(T1,SE):: GOTO 55
0
810 IF Z>116 AND Z<119 THEN 840
820 IF Z<114 OR Z>116 THEN 550
830 FOR XF=XF TO 63 STEP -2 :: CALL LOCA
TE(#2,57,XF):: CALL SOUND(-50,1500-(XF*5
),10):: NEXT XF :: GOTO 550
840 FOR S1=SA1 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUN
D(200,210-(S1*10),10):: SA=SA+1 :: CALL
M(SA,2,6,4):: CALL M(S1,2,7,4):: NEXT S1
 :: SA1=0 :: GOSUB 960 :: IF SA>59 THEN
940 ELSE 550
850 IF Z<>112 THEN 880
860 IF SA1+1=11 THEN 550 ELSE CALL MOTIO
N(#1,0,0):: SA1=SA1+1 :: GOSUB 960 :: SC
=SC+1000 :: CALL M(SC,7,3,2)
870 A$=" " :: I=INT(C/8)+1+(T=1):: L=INT
(L/8)+2 :: CALL SO :: GOTO 780
880 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL PATTERN(#
1,140):: FOR I=1 TO 16 :: CALL COLOR(#1,
I):: CALL SOUND(-200,-5,5,110,10,115,11,
120,12):: NEXT I :: V=V-1
890 CALL DELSPRITE(#1):: DISPLAY AT(6,23
)BEEP:RPT$("'",V):: PO=132 :: IF V<>0 TH
EN 530
900 SC=SC+(SA*10)-MN*10 :: CALL HCHAR(10
,1,32,480):: DISPLAY AT(12,10):"GAME  OV
ER"
910 IF SC<0 THEN SC=0 ELSE IF SC>RE THEN
 RE=SC :: DISPLAY AT(16,5):"BRAVO...RECO
RD BATTU !"
920 CALL M(SC,7,3,2):: DISPLAY AT(23,4):
"y ENTER'y POUR REJOUER"
930 CALL KEY(3,A,B):: IF A<>13 THEN 930
ELSE CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
 GOTO 120
940 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
DISPLAY AT(8,12):"BRAVO !!!": : : :"VOUS
 AVEZ REUSSI L'EXPLOIT  DE SAUVER TOUS L
ES HOMMES "
950 GOTO 920
960 CALL M(SA1,2,7,4):: RETURN
970 IF L>178 THEN SE=SE+3 ELSE IF L<74 T
HEN SE=SE-3 ELSE IF C<20 THEN SE=SE+(-1-
(3*(SE=1 OR SE=4 OR SE=7)))ELSE SE=SE+(1
+(3*(SE=3 OR SE=6 OR SE=9)))
980 IF SE<1 THEN SE=SE+9 ELSE IF SE>9 TH
EN SE=SE-9
990 DISPLAY AT(10,1):P$(1,SE):P$(2,SE)
1000 IF L>178 THEN L=75 ELSE IF L<74 THE
N L=177 ELSE IF C<20 THEN C=224 ELSE C=2
0
1010 CALL LOCATE(#1,L,C):: XX=L :: YY=C
1020 RETURN
1030 SUB JO(X,Y):: CALL KEY(3,A,B):: Y=4
*((A=88)OR-(A=69)):: X=4*((A=83)OR-(A=68
)):: SUBEND
1040 SUB PP :: CALL MOTION(#3,0,0,#1,0,0
):: DISPLAY AT(9,10):"P A U S E"
1050 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I
1060 CALL KEY(3,A,B):: IF B=0 THEN 1060
1070 DISPLAY AT(9,10):: CALL MOTION(#3,0
,1):: SUBEND
1080 SUB SO :: CALL SOUND(-200,880,10,88
5,11,890,12):: SUBEND
1090 SUB TT(MN,S)
1100 T=X :: CALL POSITION(#3,X,X):: T=X-
T-(X<T)*256 :: T=T/3.13 :: S=S+T :: T=IN
T(S/60):: MN=MN+T :: S=S-T*60
1110 CALL M(MN,2,3,12):: SUBEND
1120 SUB M(D,G,L,C):: S$=SEG$("000000",1
,G-LEN(STR$(D)))&STR$(D):: DISPLAY AT(L,
C)SIZE(G):S$ :: SUBEND
```

TESTOR

COMMODORE 64

Evitez l'assaut de belliqueuses figures géométriques et marquez des points par quelques tirs judicieux.

Gilles LEBRUN

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et sauvegardez les listings 1, 2 et 3 et sur une cassette différente, le listing 4. Le programme N° 1 est un utilitaire destiné d'une part à la mise en DATA de codes MACHINE et d'autre part à la sauvegarde de routines LM sous forme de fichier BINAIRE sur K7 ou disquettes. Le programme N° 2 contient la routine LM et le N° 3 la définition des sprites. Ces deux programmes devront être après lancement, sauvegardés à la suite du programme N° 4 sous forme de fichier BINAIRE à l'aide de l'utilitaire N° 1. Ce jeu utilise le joystick.

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

LISTING 1

```
1 REM ==== AUTEUR : LEBRUN GILLES ====
2 REM
3 REM -------- MISE EN DATA --------
4 REM => SYS 52736,AD,AF
5 REM
6 REM ------ SAUVEGARDE MEMOIRE ------
7 REM => SYS 53105,"NOM",NP,AD,AF+1
8 REM
9 REM --- PROGRAMME CHARGER BASIC ----
10 REM
15 AD=52736:REM AD - ADRESSE DE DEBUT
20 AF=53140:REM AF - ADRESSE DE FIN
30 I=0:S=0:REM NP- NUMERO PERIPHERIQUE
40 READA:POKEAD+I,A:S=S+A:I=I+1
50 IF I<6ANDAD+I<=AFTHEN40
60 READA:IFA<>STHENPRINT"ERREUR DE DATA
EN :";AD
70 AD=AD+6:IFAD<=AFTHEN30
80 PRINT">OK<":END
90 REM ----     PROGRAMME LM       ----
52736 DATA032,153,206,133,250,134,0908
52742 DATA251,032,153,206,024,105,0771
52748 DATA001,144,001,232,141,169,0688
52754 DATA206,142,170,206,173,002,0899
52760 DATA003,162,124,141,167,206,0803
52766 DATA142,002,003,173,003,003,0326
52772 DATA162,206,141,168,206,142,1025
52778 DATA003,003,162,000,142,199,0509
52784 DATA206,142,200,206,169,006,0929
52790 DATA141,194,206,142,192,206,1081
52796 DATA166,250,165,251,032,091,0955
52802 DATA207,174,192,206,177,252,1208
52808 DATA240,008,157,000,002,232,0639
52814 DATA200,076,070,206,160,000,0712
52820 DATA185,195,206,157,000,002,0745
52826 DATA232,200,192,004,208,244,1080
52832 DATA032,201,206,206,194,206,1045
52838 DATA240,014,165,250,205,169,1043
52844 DATA206,208,241,165,251,205,1276
52850 DATA170,206,208,234,032,021,0871
52856 DATA207,032,080,207,165,250,0941
52862 DATA205,169,206,208,169,165,1122
52868 DATA251,205,170,206,208,162,1202
52874 DATA173,167,206,141,002,003,0692
52880 DATA173,168,206,141,003,003,0694
52886 DATA076,128,164,032,253,174,0827
52892 DATA032,138,173,032,247,183,0805
52898 DATA165,020,166,021,096,131,0599
52904 DATA164,149,207,169,000,142,0831
52910 DATA192,206,032,145,179,032,0786
52916 DATA221,189,133,252,132,253,1180
52922 DATA160,001,174,192,206,096,0829
52928 DATA000,000,004,060,065,084,0221
52934 DATA065,065,000,160,000,177,0467
52940 DATA250,168,024,109,199,206,0956
52946 DATA141,199,206,144,003,238,0931
52952 DATA200,206,032,171,206,230,1045
52958 DATA250,208,002,230,251,177,1118
52964 DATA252,240,004,200,076,227,0999
52970 DATA206,136,140,193,206,160,1041
52976 DATA003,204,193,206,240,010,0856
52982 DATA169,048,157,000,002,232,0608
52988 DATA136,076,241,206,160,001,0820
52994 DATA177,252,157,000,002,232,0820
53000 DATA200,206,193,206,208,244,1257
53006 DATA169,044,157,000,002,232,0604
53012 DATA096,172,199,206,173,200,1046
53018 DATA206,032,173,206,177,252,1046
53024 DATA240,004,200,076,030,207,0757
53030 DATA136,140,193,206,160,004,0839
53036 DATA204,193,206,240,010,169,1022
53042 DATA048,157,000,002,232,136,0575
53048 DATA076,044,207,160,001,177,0665
53054 DATA252,157,000,002,232,200,0843
53060 DATA206,193,206,208,244,169,1226
53066 DATA000,157,000,002,232,096,0487
53072 DATA169,255,133,122,169,001,0849
53078 DATA133,123,076,138,164,133,0767
53084 DATA098,134,099,160,000,162,0653
53090 DATA144,056,032,073,188,032,0525
53096 DATA223,189,133,252,132,253,1182
53102 DATA160,000,096,032,084,226,0598
53108 DATA032,000,226,032,186,255,0731
53114 DATA032,153,206,133,250,134,0908
53120 DATA251,032,253,174,032,138,0880
53126 DATA173,032,247,183,166,020,0821
53132 DATA164,021,169,250,032,216,0852
53138 DATA255,096,166,0517

READY.
```

LISTING 2

```
10 REM -----  TESTOR/L-M  -----
15 AD=49152
20 AF=51968
30 I=0:S=0
40 READA:POKEAD+I,A:S=S+A:I=I+1
50 IF I<6ANDAD+I<=AFTHEN40
60 READA:IFA<>STHENPRINT"ERREUR DE DATA
EN :";AD
70 AD=AD+6:IFAD<=AFTHEN30
80 PRINT">OK<":END
110 :---------------------------
120 :POUR TESTOR IL VOUS FAUT 2 K7
130 :           --------
140 :SUR LA 1ER VOUS SAUVER LES PROGS
150 :EN DATA TESTOR/(SPRITE & L-M)
160 :           --------
170 :SUR LA 2EM K7 VOUS SAUVER TESTOR/
180 :BASIC. PUIS CHARGER TRANSF--DATA
190 :FAIT RUN .
200 :           --------
210 :CHARGER TESTOR/SPRITE DE LA 1ER
220 :K7, FAIT RUN . ET APRES :
230 :SYS 53105,"SPRITE",1,14848,16384
240 :ET SAUVER LE A LA SUITE DE TESTOR
250 : /BASIC SUR LA 2EM K7 .
260 :           --------
270 :CHARGER TESTOR/ L-M   DE LA 1ER
280 :K7, FAIT RUN . ET APRES :
290 :SYS 53105," L-M ",1,49152,51968
300 :ET SAUVER LE A LA SUITE DE SPRITE
310 :SUR LA 2EM K7 .
320 :-------------------------------
49152 DATA162,000,169,000,157,158,0646
49158 DATA197,169,052,157,159,197,0931
49164 DATA232,232,224,100,208,240,1236
49170 DATA169,000,141,029,198,169,0706
49176 DATA213,141,024,208,162,000,0748
49182 DATA169,032,157,000,052,157,0567
49188 DATA250,052,157,244,053,157,0913
49194 DATA238,054,232,224,250,208,1206
49200 DATA239,169,000,141,021,208,0778
49206 DATA141,032,208,141,033,208,0763
49212 DATA162,000,169,006,157,000,0494
49218 DATA216,157,250,216,157,244,1240
49224 DATA217,157,238,218,232,224,1286
49230 DATA250,208,239,169,172,141,1179
49236 DATA046,193,169,000,141,047,0596
49242 DATA193,141,113,193,141,114,0895
49248 DATA193,169,080,141,050,193,0826
49254 DATA169,139,141,048,193,169,0859
49260 DATA010,141,115,193,162,007,0628
49266 DATA032,207,193,173,115,193,0913
49272 DATA024,105,010,141,115,193,0588
49278 DATA202,208,241,169,010,141,0971
49284 DATA059,193,169,000,162,000,0583
49290 DATA157,126,193,232,224,008,0940
49296 DATA208,248,162,000,142,134,0894
49302 DATA193,142,118,193,032,239,0917
49308 DATA193,120,169,135,141,020,0778
49314 DATA003,169,193,141,021,003,0530
49320 DATA088,032,015,194,032,063,0424
49326 DATA194,169,000,141,132,194,0830
49332 DATA169,000,141,218,196,032,0756
49338 DATA254,196,169,001,141,087,0848
49344 DATA201,169,000,141,090,201,0802
49350 DATA169,255,141,091,201,169,1026
49356 DATA000,141,047,201,141,048,0578
49362 DATA201,141,049,201,032,219,0843
49368 DATA196,032,090,196,032,197,0743
49374 DATA198,032,093,201,173,218,0915
49380 DATA196,208,003,076,214,192,0889
49386 DATA032,024,197,096,001,002,0352
49392 DATA004,008,016,032,064,128,0252
49398 DATA254,253,251,247,239,223,1467
49404 DATA191,127,232,233,234,235,1252
49410 DATA235,234,233,232,236,236,1406
49416 DATA237,237,238,238,239,239,1428
49422 DATA240,240,241,241,242,242,1446
49428 DATA243,243,244,244,245,245,1464
49434 DATA246,246,247,247,248,248,1482
49440 DATA249,249,250,250,251,251,1500
49446 DATA252,252,253,253,254,254,1518
49452 DATA255,255,000,000,000,000,0510
49458 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49464 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49470 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49476 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49482 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49488 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49494 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49500 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49506 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49512 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49518 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49524 DATA000,000,000,004,001,001,0006
49530 DATA002,002,003,003,000,000,0010
49536 DATA000,000,000,000,000,000,0000
49542 DATA000,032,030,198,032,153,0445
49548 DATA193,032,153,193,032,159,0762
49554 DATA201,032,248,201,076,049,0807
49560 DATA234,238,134,193,173,134,1106
49566 DATA193,201,008,208,005,169,0784
49572 DATA000,141,134,193,170,189,0827
49578 DATA118,193,168,254,126,193,1052
49584 DATA189,126,193,201,008,208,0925
49590 DATA005,169,000,157,126,193,0650
49596 DATA141,027,198,152,010,010,0538
49602 DATA010,024,109,027,198,168,0536
49608 DATA185,254,192,157,248,055,1091
49614 DATA096,142,152,195,072,152,0809
49620 DATA072,138,010,010,010,170,0410
49626 DATA160,000,185,110,193,157,0805
49632 DATA046,193,232,200,192,008,0871
49638 DATA208,244,104,168,104,174,1002
49644 DATA152,195,096,142,152,195,0932
49650 DATA072,152,072,138,010,010,0454
49656 DATA010,170,160,000,189,046,0575
49662 DATA193,153,110,193,232,200,1081
49668 DATA192,008,208,244,104,168,0924
49674 DATA104,174,152,195,096,072,0793
49680 DATA152,072,138,010,168,173,0713
49686 DATA110,193,153,000,208,173,0837
49692 DATA112,193,153,001,208,173,0840
49698 DATA111,193,208,012,173,016,0713
49704 DATA208,061,246,192,141,016,0864
49710 DATA208,076,059,194,173,016,0726
49716 DATA208,029,238,192,141,016,0824
49722 DATA208,104,168,104,096,072,0752
49728 DATA173,021,208,029,238,192,0861
49734 DATA141,021,208,189,093,194,0846
49740 DATA157,039,208,104,096,072,0676
49746 DATA173,021,208,061,246,192,0901
49752 DATA141,021,208,104,096,005,0575
49758 DATA014,007,001,013,008,003,0046
49764 DATA015,000,000,008,008,008,0039
49770 DATA008,008,007,005,006,008,0042
49776 DATA001,003,002,008,000,004,0018
49782 DATA008,001,009,008,010,002,0038
49788 DATA006,004,005,000,000,000,0015
49794 DATA000,004,000,000,173,130,0307
49800 DATA194,208,044,169,000,141,0756
49806 DATA101,194,173,000,220,141,0829
49812 DATA129,194,041,016,208,003,0591
49818 DATA238,101,194,173,129,194,1029
49824 DATA041,015,168,185,103,194,0706
49830 DATA141,102,194,201,008,240,0886
49836 DATA009,024,109,131,194,041,0508
49842 DATA007,141,132,194,096,169,0739
49848 DATA000,141,129,194,141,101,0706
49854 DATA194,169,127,141,000,220,0851
49860 DATA173,001,220,041,016,208,0659
49866 DATA003,238,101,194,169,223,0928
49872 DATA141,000,220,173,001,220,0755
49878 DATA024,041,016,240,001,056,0378
49884 DATA046,129,194,173,001,220,0763
49890 DATA041,128,240,001,056,046,0512
49896 DATA129,194,169,253,141,000,0886
49902 DATA220,173,001,220,041,016,0671
49908 DATA240,001,056,046,129,194,0666
49914 DATA173,001,220,041,004,240,0679
49920 DATA001,056,046,129,194,076,0502
49926 DATA157,194,141,128,194,185,0999
49932 DATA119,194,141,129,194,078,0855
49938 DATA129,194,144,015,056,173,0711
49944 DATA112,193,237,128,194,141,1005
49950 DATA112,193,176,003,238,133,0855
49956 DATA194,078,129,194,144,015,0754
49962 DATA024,173,112,193,109,128,0739
49968 DATA194,141,112,193,144,003,0787
49974 DATA238,133,194,078,129,194,0966
49980 DATA144,040,056,173,110,193,0716
49986 DATA237,128,194,141,110,193,1003
49992 DATA173,111,193,233,000,141,0851
49998 DATA111,193,201,255,240,001,1001
50004 DATA096,169,001,141,111,193,0711
50010 DATA173,110,193,041,127,141,0785
50016 DATA110,193,238,133,194,096,0964
50022 DATA078,129,194,144,250,024,0819
50028 DATA173,110,193,109,128,194,0907
50034 DATA141,110,193,173,111,193,0921
50040 DATA105,000,141,111,193,201,0751
50046 DATA001,240,001,096,173,110,0621
50052 DATA193,201,128,176,001,096,0795
50058 DATA041,127,141,110,193,169,0781
50064 DATA000,141,111,193,238,133,0816
50070 DATA194,096,000,000,000,000,0290
50076 DATA000,000,000,000,169,015,0184
50082 DATA141,158,195,173,110,193,0970
50088 DATA056,237,046,193,141,152,0825
50094 DATA195,173,111,193,237,047,0956
50100 DATA193,141,153,195,173,046,0901
50106 DATA193,056,237,110,193,141,0930
```


suite page 26

TI99/BS

suite de la page 6


```
348 DATA 14,20,14,21,15,20,15,21,16,20,1
6,21,17,20,17,21,
349 DATA 16,15,14,13,13,14,15,16,17,
350 DATA 16,16,17,17,17,17,17,17,17,17,1
7,17,
351 DATA 17,16,15,14,13,12,11,10,10,10,1
1,12,13,14,15,16,17.
352 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
6,16,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,
353 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17,17
354 DATA 17,16,16,17,16,16,17,17,17,17,1
7,17,
355 DATA 17,25,99,16,26,97,17,26,100,16,
27,98,17,27,100,17,28,101,
356 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17,17
357 DATA 17,17,17,17,17,17,17,17
358 DATA 17,17,17,16,
359 DATA 17,16,16,16,17,17,17,
360 DATA 17,16,15,14,14,14,14,14,14,15,1
6,17,
361 DATA 17,16,15,14,13,12,11,11,11,11,1
2,13,14,15,16,17,17,17,17,17,17,17,
362 DATA 13,15,106,13,16,107,13,17,108,1
4,16,116,15,16,117,16,16,116,17,16,117
363 DATA 42,42,42,42,42,42,67,79,77,80,8
5,84,69,82,42,42,42,42,42,42,
364 CALL VCHAR(14,3,0,4)
365 CALL VCHAR(14,4,0,4)
366 RESTORE 338
367 FOR I=120 TO 128
368 READ A$
369 CALL CHAR(I,A$)
370 NEXT I
371 RETURN
372 CALL HCHAR(17,I,128)
373 CALL HCHAR(17,I,0)
374 CALL SOUND(-100,I*100,0)
375 RETURN
376 CALL VCHAR(14,12,0,4)
377 CALL VCHAR(14,13,0,4)
378 GOTO 366
379 CALL HCHAR(16,26,132)
380 CALL HCHAR(16,27,133)
381 GOTO 384
382 REM
383 CALL HCHAR(18,27,134)
384 FOR I=1 TO 16
385 CALL COLOR(13,I,1)
386 CALL SOUND(-100,I*200,0)
387 NEXT I
388 CALL HCHAR(7,1,0,544)
389 SC=SC+P+CO
390 IF L=1 THEN 439
391 TR=TR+1
392 P=0
393 CO=1
394 CALL HCHAR(5,6,0,22)
395 GOTO 397
396 IF CO>7 THEN 388
397 IF L=1 THEN 399
398 CALL HCHAR(5,6,ASC(STR$(TR)))
399 SC$=STR$(SC)
400 P$=STR$(P)
401 CO$=STR$(CO)
402 FOR I=1 TO LEN(SC$)
403 CALL HCHAR(5,I+27,ASC(SEG$(SC$,I,1))
)
404 NEXT I
405 FOR I=1 TO LEN(P$)
406 CALL HCHAR(5,19+I,ASC(SEG$(P$,I,1)))
407 NEXT I
408 FOR I=1 TO LEN(CO$)
409 CALL HCHAR(5,11+I,ASC(SEG$(CO$,I,1))
)
410 NEXT I
411 IF TR=5 THEN 95
412 IF TR=8 THEN 435
413 IF CO=1 THEN 438
414 RETURN
415 CALL VCHAR(14,25,0,4)
416 CALL VCHAR(14,26,0,4)
417 GOTO 366
418 CALL VCHAR(14,20,0,4)
419 CALL VCHAR(14,21,0,4)
420 GOTO 366
421 FOR I=120 TO 127
422 READ A,B
423 CALL HCHAR(A,B,I)
424 NEXT I
425 CO=CO+1
426 GOTO 396
427 CALL VCHAR(14,19,0,4)
428 CALL VCHAR(14,20,0,4)
429 GOTO 366
430 READ A
431 CALL HCHAR(A,I,128)
432 CALL HCHAR(A,I,0)
433 CALL SOUND(-100,I*100,0)
434 RETURN
435 RANDOMIZE
436 TR=INT(7*RND)+1
437 L=1
438 ON TR GOTO 54,63,72,81,95,104,114
439 FOR I=1 TO LEN(STR$(SC))
440 CALL HCHAR(5,I+27,ASC(SEG$(STR$(SC),
I,1)))
441 NEXT I
442 IF G=4 THEN 446
443 CALL KEY(0,@,_)
444 IF _=0 THEN 443
445 _=0
446 CALL SCREEN(9)
447 CALL COLOR(11,11,2)
448 PRINT "vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv
                          vv    INSCRIVE
Z VOTRE NOM    v"
449 PRINT "v                            vv
        AU PALMARES          vv
                 v"
450 PRINT "vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv"
::::::::::"v      ENTER POUR FINIR       v"
::::::
451 GOSUB 472
452 MS(U)=SC
453 CALL VCHAR(1,1,112,768)
454 CALL HCHAR(1,1,0,768)
455 CALL CLEAR
456 FOR I=8 TO 104
457 FOR S=1 TO U
458 IF MS(S)=I THEN 462
459 NEXT S
460 NEXT I
461 GOTO 465
462 K=K+1
463 PRINT K:TAB(5):J$(S):TAB(26):MS(S)::
"pppppppppppppppppppppppppp"::
464 GOTO 459
465 K=0
466 CALL CLEAR
467 PRINT "NOUVELLE PARTIE:DEL(FCTN 1)":
:::"PARTIE SIMULEE:INS(FCTN 2)"::::"PALM
ARES:ERASE(FCTN 3)":::::
468 CALL KEY(0,G,E)
469 IF (G<>3)*(G<>4)*(G<>7)THEN 468
470 IF G=7 THEN 455
471 GOTO 22
472 FOR I=1 TO 8
473 CALL COLOR(I,16,1)
474 NEXT I
475 CALL HCHAR(12,6,118,22)
476 CALL HCHAR(14,6,118,22)
477 CALL HCHAR(13,6,118)
478 CALL HCHAR(13,27,118)
479 RESTORE 363
480 DIM Z$(20)
481 FOR I=7 TO 26
482 CALL KEY(0,P,V)
483 IF G=4 THEN 501
484 IF (V=0)+((P>95)*(P<128))THEN 482
485 CALL SOUND(100,-3,0)
486 CALL SOUND(100,-2,0)
487 CALL SOUND(100,-1,0)
488 CALL HCHAR(13,I,P)
489 Y=Y+1
490 Z$(Y)=CHR$(P)
491 IF P=13 THEN 493
492 NEXT I
493 E$=Z$(1)&Z$(2)&Z$(3)&Z$(4)&Z$(5)&Z$(
6)&Z$(7)&Z$(8)&Z$(9)&Z$(10)&Z$(11)&Z$(12
)&Z$(13)&Z$(14)&Z$(15)
494 L$=Z$(16)&Z$(17)&Z$(18)&Z$(19)&Z$(20
)
495 J$(U)=E$&L$
496 FOR I=1 TO 20
497 Y=0
498 Z$(I)=""
499 NEXT I
500 RETURN
501 READ P
502 GOTO 485
503 REM
504 CALL SOUND(300,1000,0)
505 CALL SOUND(300,500,0)
506 IF G=4 THEN 520
507 CALL KEY(0,X,Y)
508 IF Y=0 THEN 507
509 IF X=13 THEN 22
510 FOR T=1 TO 4
511 CALL KEY(0,X,Y)
512 IF Y=0 THEN 514
513 NEXT T
514 RESTORE 342
515 FOR I=124 TO 127
516 READ A$
517 CALL CHAR(I,A$)
518 NEXT I
519 RETURN
520 RANDOMIZE
521 T=INT(2*RND)+2
522 GOTO 514
```

CLIMBER PANDA

Toi y en a di'i'gez PANDY dans la jungle pou' y aider à 'amener des f'uits dans sa taniè'e dis donc.

Christine GUILLEMETTE

Mode d'emploi :
Utilise le joystick. Pour grimper, placez-vous sous la liane du côté désiré et poussez le manche vers le haut. L'appui sur FIRE vous permet de sauter.

```
10 wipe
20  error1720
30  wipe:color4,1,2,7
40  output"UN INSTANT S.V.P",60,120,3
50 poke&5FE3,&C1:poke&5FE4,&F9
60 forN=0to 673  :read A:poke&F9C1+N,A:next
70 data16,16,4,48,14,16,12,32,0,16,0,100,0,0,0,0,3,
192,7,228,15,252,8,124,0,0,24,96,28,240,30,120,12,48
,0,0,1,224,3,208,7,232,15,152,15,248,7,224,0,0,0,0,0
,0,7,128,15,240,7,128,0,0,0,0,0,0

80 data12,32,8,112,4,48,8,0,38,0,0,0,0,0,3,192,39,2
24,63,240,62,16,0,0,6,24,15,56,30,120,12,48,0,0,7,12
8,11,192,23,224,25,240,31,240,7,224,0,0,0,0,0,0,1,22
4,15,240,1,224,0,0,0,0,0,0
90 data0,0,14,48,12,24,1,64,2,160,3,224,0,0,0,2,3,2
46,7,254,15,252,8,242,0,22,0,254,3,236,0,0,0,0,0,0,3
,224,6,176,13,88,12,24,7,240,3,224,0,0,0,0,0,0,7,0,1
5,224,7,0,3,0,0,0
100 data0,0,28,112,24,48,2,128,5,64,7,192,0,0,64,0,
111,192,127,224,63,240,76,16,111,0,127,0,55,192,0,0,
0,0,0,0,7,192,13,96,26,176,24,48,15,224,7,192,0,0,0,
0,0,0,0,224,7,240,0,224,0,0,0,0
110 data0,128,0,128,0,128,1,0,1,0,3,0,3,0,7,128,7,1
28,7,192,3,192,3,128,1,128,1,128,1,0,1,0
120 data255,255,255,255,255,255,122,239,122,238,56,
198,48,198,16,134,16,132,0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,255,255,255,255,255,255,255,255,247,235,119,235,51,
201,19,128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
130 data0,0,0,0,0,0,3,0,7,128,7,128,11,192,11,192,2
7,224,23,240,23,240,23,240,27,240,27,240,15,224,7,19
2,0,224,24,128,15,128,0,0,0,0,0,0,4,0,4,0,4,0,8,0,8,
0,8,0,4,0,4,0,0,0,0,0
140 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,224,15,240,0,0,15,240
,7,224,3,192,1,128,0,0,0,0,0,0,0,0
150 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,192,7,224,15,240,
15,240,15,240,15,240,7,224,3,192,0,0,0,0
160 data0,0,0,0,1,0,3,128,3,128,11,160,15,224,0,0,3
,128,3,128,3,128,3,128,3,128,3,128,3,128,1,0
170  data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,120,0,128,0,136,
58,5,26,22,255,192,127,252,63,248,31,240,15,192
180  data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,112,0,112,0,
240,0,224,0,64,0,0,0,0,0,0,0,0
190 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,4,144,2,160
,3,192,2,224,6,32,4,96,3,64,1,128
200 data 0,0,0,0,0,0,1,128,0,0,3,192,11,208,11,208,
3,192,0,0,1,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
210 data0,0,0,0,0,0,0,0,3,96,7,112,15,248,15,248,7,
240,3,224,1,192,0,128,0,128,0,0,0,0,0,0
220 wipe
230 T=0:color4,1,2,7
240 color4,4,4,4
250 X=24:Y=36:M=0:SC=0:MI=3:T=0:color4,1,2,7:color4
,4,4,4
260 AN=8:Z=130:B=163:S=83:R=60:U=145:P=150:ZX=65:LU
=150:W=0:I=0:K=800:H=0.5:X6=222:Y6=56:X7=1:Y7=136:BN
=4
270 plot0,20,40,20,2:plot60,20,40,20,2:plot120,20,6
0,20,2:plot200,20,44,20,2
280 plot0,120,30,10,2:plot210,120,34,10,2:plot50,17
0,140,10,2:plot110,210,10,40,2:plot0,230,254,20,1:pl
ot30,225,180,10,0
290 plot30,118,8,6,2:plot30,120,6,10,2:outputchr$(2
01),18,114,2 :plot209,120,10,10,2:plot207,118,10,6,2

300 plot49,170,6,10,2:plot47,168,6,6,2:plot190,170,
6,10,2:plot192,168,6,6,2
310 line40,70,40,210,2:line60,80,60,160,2:line80,40
,80,160,2:line100,70,100,160,2:line120,100,120,160,2
:line160,40,160,160,2:line180,80,180,160,2:line220,5
0,220,110,2:line200,70,200,210,2
320 outputchr$(200),144,36,1:outputchr$(200),10,36,
1:outputchr$(200),220,136,1:outputchr$(200),160,186,
1
330 for0=50to182step32:outputchr$(202),0,160,2:outp
utchr$(201),0+16,160,2:next:plot190,160,20,10,0:for0
=0to235step32:outputchr$(201),0,210,2:outputchr$(202
),0+16,210,2:next:outputchr$(201),14,110,2:outputchr
$(201),0,110,2
340 line200,70,200,210,2:plot20,208,19,10,0:plot180
,208,19,10,0 :plot101,156,19,10,0
350 outputchr$(203),124,186,1:outputchr$(204),124,1
86,3:outputchr$(203),141,186,1:outputchr$(204),141,1
86,3
360 outputchr$(201),210,110,2:outputchr$(201),220,1
10,2
370 output"SCORE :",35,224,3:output"VIE:    ",130,22
4,3
380 ifT=0or EUR=0or EUR=6thencolor4,1,2,7
390 ifT=0orEUR<3thencolor4,1,2,7
400 ifEUR>=3thencolor1,4,3,2
410 outputchr$(207),U,P,3
420 J=joy(0):F=fire(0)
430 outputMI-1,160,224,0: outputMI,160,224,3:output
SC,75,224,3
440 plot210,120,34,10,2:plot0,120,30,10,2
450 line80,40,80,160,2:line160,40,160,160,2:plot0,2
0,40,20,2
460  if Z=36 and Y=36 and X>160 andX<190 then tone3
00,100:tone200,200:tone100,300:tone300,200:tone100,2
00:tone100,300
470  outputchr$(207),U,P,3
480  if W=0 then LU=150
485  ifY>186thenplotX+1,Y-1,14,14,0:Y=186:goto500
490 ifJ=4andpoint(X+8,Y+15)=2orJ=4andpoint(X+5,Y+14
)=2orJ=4andpoint(X+10,Y+15)=2orJ=4and point(X+5,Y+14
)=2then ifY>38thenplotX+1,Y,14,16,0:Y=Y-18:tone500,3
0:tone800,60
500 ifJ=2andY=36thenplotX+1,Y,14,16,0:X=X+4:M=0
505 ifX=104andY>138andM=2orX=164andY>138andM=2thenp
lotX,Y,15,15,0:Y=138
506 ifX=184andY>138andM=2andY<180thenplotX,Y,15,15,
0:Y=138
510 ifJ=1andY=36   thenplotX,Y,15,16,0:M=1:X=X-4
515 if X<23andM=1orX<15andM=1andJ=1thenplotX,Y,16,1
6,0:X=24:M=0
517 ifX>200andM=0orX>200andM=0andJ=2thenplotX,Y,16,
16,0:X=X-8:M=1
520  if J=1 and Y>36 and point(X-3,Y-16)=2andM=2 or
J=1andY>36andpoint(X-5,Y-17)=2 andM=2 then plotX,Y,1
6,16,0:X=X-4:M=1
525 ifpoint(X+16,Y)=2andM=0thenplotX,Y,15,16,0:M=2
530  if J=1 and Y>36 and M=1andpoint(X+3,Y-18)=2the
nplotX,Y,17,16,0:X=X-4:M=1:outputchr$(194),X,Y,1:out
putchr$(195),X,Y,3
540  if J=2andY>40andY<186thenifpoint(X+24,Y)=2orpo
int(X+25,Y-8)=2orpoint(X+23,Y-15)=2orpoint(X+25,Y-13
)=2orpoint(X+25,Y-5)=2thentone500,20:tone400,15:tone
500,20:pause1:plotX+2,Y,12,16,0:MI=MI-1:gosub2230:Y=
36:X=24:goto620
550 ifJ=1andY>40andY<186andM=3thenifpoint(X-8,Y)=2o
rpoint(X-10,Y-8)=2orpoint(X-9,Y-15)=2orpoint(X-9,Y-1
3)=2orpoint(X-10,Y-5)=2thentone500,20:tone400,15:ton
e300,10:pause1:plotX+2,Y,13,16,0:MI=MI-1:gosub2230:Y
=36:X=24:goto620
560  if J=2 and M<2 and Y>36 and point(X+3,Y-18)=2t
henplotX,Y,15,15,0:X=X+4:M=0:outputchr$(192),X,Y,1:o
utputchr$(193),X,Y,3
570  if J=2 and M=0 andpoint(X+3,Y-18)=2andY>36 the
n plotX,Y,15,16,0:X=X+4
580 ifJ=2andY>36andpoint(X+17,Y-18)=2andM=3orJ=2and
Y>36andpoint(X+18,Y-19)=2andM=3thenplotX+1,Y,16,16,0
:X=X+4:M=0
590 ifJ=2andY>36andM=0andpoint(X+17,Y-18)=2thenplot
X,Y,16,16,0:X=X+4
600  if J=2andpoint(X+20,Y)=2orpoint(X+19,Y)=2orpoi
nt(X+18,Y)=2orpoint(X+21,Y)=2thenplotX+1,Y,14,15,0:X
=X+4:M=2:outputchr$(196),X,Y,1:outputchr$(197),X,Y,3
:J=0
610 ifEUR=5andSC>2700andY=186andX>60andX<80thencolo
r1,4,3,2:pause1:tone500,15:tone600,15:tone400,15:gos
ub2090:wipe:X=24:Y=36:gosub2240:wipe:T=0:EUR=0:color
4,1,2,7:goto230
```

A SUIVRE...

HECTOR

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

NOUVEAU! DES DISQUETTES POUR AMSTRAD

ATARI 2600 239 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

CYRUSS ..... 75 F

COLECOVISION

DECATHLON ..... 275 F
HERO ..... 275 F
PITFALL II ..... 275 F
PITFALL ..... 275 F
RIVER RAID ..... 275 F
BEAM RIDER ..... 275 F
KEYSTONE KAPERS ..... 275 F
TENNIS ..... 329 F
MOONSWEEPER ..... 329 F
WING WAR ..... 399 F

SUPER PROMOTION

POPEYE ..... 99 F
THRESHOLD ..... 99 F
OILS WELL ..... 99 F
EVOLUTION ..... 99 F
BC'S QUEST FOR TIRES ..... 119 F

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 119 F

ICE TRECK
BEAUTY AND THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER

TRON DEADLY DISC ..... 129 F
MAZE A TRON ..... 129 F
OKEY ..... 129 F
GOLF ..... 129 F
BASKET ..... 129 F
FROG BOG ..... 129 F
TENNIS ..... 149 F
BOXING ..... 149 F
SOCCER (FOOT) ..... 165 F
ARMOR BATTLE ..... 165 F
SEA BATTLE ..... 165 F
SPACE BATTLE ..... 165 F
VECTRON ..... 195 F
MISSION X ..... 195 F
SUB HUNT ..... 195 F
CHESS ..... 225 F

THOMSON TO7/TO5-70/MO5

ELIMINATOR ..... 110 F
PULSAR II ..... 120 F
YETI ..... 145 F
SUPER TENNIS ..... 195 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7 ..... 110 F
LE GENERAL ..... 135 F
MINOTAURE ..... 135 F
1815 ..... 135 F
FOX ..... 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS ..... 155 F
INVASION ..... 159 F
DIEUX DU STADE ..... 159 F
AIGLE D'OR ..... 160 F
ANDROIDE ..... 179 F
FBI ..... 195 F
EMPIRE ..... 199 F
MANDRAGORE ..... 245 F
SCRABBLE ..... 245 F

MO5

CROCKY 2 ..... 110 F
MILLIONNAIRE ..... 125 F
STANLEY ..... 125 F
TOP CHRONO ..... 135 F
VOX ..... 160 F
MISSION DELTA ..... 160 F
FLIPPER ..... 160 F
TABLO 5 ..... 225 F
SPACE SHUTTLE ..... 245 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

ORIC

MR WIMPY ..... 45 F
MISSION DELTA (ere) ..... 89 F
MILLIONNAIRE (ere) ..... 109 F
CITE MAUDITE (ere) ..... 125 F
MICROSAPIENS (ere) ..... 125 F
FRELON ..... 125 F
STANLEY ..... 125 F
1815 ..... 129 F
TRIATHLON (ere) ..... 135 F
COBRA PINBALL ..... 120 F
MACADAM BUMPER (ere) ..... 145 F
DIAMANT ILE MAUDITE ..... 145 F
3D FONGUS ..... 145 F
AIGLE D'OR ..... 160 F
RETOUR OR GENIUS ..... 160 F
FLIPPER ..... 160 F
MASTER PAINT ..... 225 F
LORIGRAPH ..... 260 F
STAR ..... 125 F
SECRET DU TOMBEAU ..... 145 F

MSX

MANIC MINER ..... 90 F
JET SET WILLY ..... 90 F
SUPER CHESS ..... 99 F
HYPER VIPER ..... 99 F
HUSTLER ..... 75 F
CHUCKY EGG ..... 75 F
GHOSTBUSTER NF ..... 125 F
DECATHLON NF ..... 125 F
MASTER OF THE LAMPS NF ..... 125 F
PATHFINDER NF ..... 125 F
BEAM RIDER NF ..... 125 F
HERO NF ..... 125 F
PITFALL NF ..... 125 F
RIVER RAID NF ..... 125 F
MANDRAGORE NF ..... 245 F
HERCULE NF ..... 140 F

APPLE

MASTER OF THE LAMPS NF ..... 275 F
THE GREAT US ROAD RACE NF ..... 275 F
GHOSTBUSTER NF ..... 275 F
PITFALL II NF ..... 275 F
HERO NF ..... 275 F
DESIGNER PENCIL NF ..... 275 F
TRACER FUNCTION NF ..... 275 F
MIND SHADOW NF ..... 275 F
SPACE SHUTTLE NF ..... 275 F
TRANSAT NF ..... 269 F
SCRABBLE FRANÇAIS ..... 345 F

AMSTRAD NOUVEAUTES!

BRUCE LEE NF ..... 95 F
FRANK BRUNOS BOXING NF ..... 95 F
FRANKIE GOES TO HOWD ..... 95 F
HYPER SPORTS ..... 95 F
LORD OF MIDNIGHT ..... 95 F
POLE POSITION NF ..... 95 F
RAID OVER MOSCOW NF ..... 95 F
STREET HAWK ..... 95 F
GREMLINS ..... 109 F
GUTTER (ere) ..... 109 F
LE SURVIVANT (ere) ..... 109 F
MASTER OF THE LAMPS NF ..... 109 F
THE WAY OF EXPL FIST NF ..... 109 F
MATCH POINT TENNIS NF ..... 119 F
3D FIGHT (Fr) ..... 119 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr) ..... 119 F
CHIROLOGIE (ere) ..... 119 F
ONE ON ONE 119
REALM OF IMPOSSIBILITY ..... 119 F
THEATRE EUROPE (Fr) ..... 119 F
ARHON NF ..... 139 F
MANAGER (ere) ..... 139 F
PLANETE BASE (Fr) ..... 139 F
3D MEGACODE (Fr) ..... 159 F

HIT PARADE

BEACH HEAD NF ..... 95 F
DECATHLON NF ..... 95 F
ALIEN 8 NF ..... 99 F
KNIGHT LORE ..... 99 F
FIGHTER PILOT ..... 99 F
SORCERY NF ..... 105 F
JUMP JET ..... 109 F
BATAILLE POUR MIDWAY (Fr) ..... 119 F
MACADAM BUMPER ..... 140 F
RALLYE II ..... 159 F

FLIGHT 737 ..... 75 F
FOREST AT WORLD END ..... 75 F
FRUTY FRANKY ..... 75 F
HUNCHBACK ..... 75 F
JEWELS OF BABYLON ..... 75 F
MESSAGE FROM ANDROM ..... 75 F
3D STAR STRIKE ..... 89 F
FANTASIA DIAMOND ..... 89 F
FOOTBALL MANAGER ..... 89 F
GHOULS ..... 89 F
JET SET WILLY ..... 89 F
MANIC MINER ..... 89 F
ST SNOOKER ..... 89 F
TECHNICIAN TED ..... 89 F
PYJAMARAMA ..... 99 F
STAR COMMANDO ..... 99 F
GHOSTBUSTER NF ..... 110 F
MISSION DELTA (ere) ..... 110 F
COBRA PINBALL (Fr) ..... 119 F
HARD HAT MACK ..... 119 F
MICROSAPIENS (ere) ..... 119 F
MILLIONNAIRE (ere) ..... 119 F
STRESS ..... 119 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI ..... 149 F
MEURTRE A GDE VITESSE ..... 159 F

DISQUETTES

HARRIER ATTACK ..... 135 F
SORCERY ..... 135 F
FIGHTER PILOT ..... 135 F
MUTAN MONTY ..... 135 F
SPLAT ..... 135 F
QUACK A JACK ..... 135 F
HUNTER KILLER ..... 135 F
ELECTRO FREDDY ..... 135 F
ROLAND IN TIME ..... 135 F
MASTER CHESS ..... 135 F
SPANNERMAN ..... 135 F
ROLAND IN CAVE ..... 135 F
PUNCY ..... 135 F

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.*
* Vous bénéficierez aussi des opérations spéciales réservées aux membres!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

COMMODORE 64GB NOUVEAUTES!

	C/D
DOUGHBOY NF	95 F
FRANK BRUNO BOXING NF	95 F
GHOSTCHASER	95/145 F
SUPER ZAXXON	85/145 F
WIMRLI NURD	95/145 F
BLUE MAX 2001	95/145 F
QUAKE MINUS ONE	95 F
ROCKFORD RIOT	95 F
TALLADEGA	95 F
BLACK WICHE NF	105 F
BALL BLAZER	109 F
BOXING	109 F
RESCUE ON FRACTLUS	109 F
FRANKIE GOES TO HOWD	109 F
SPY-VS-SPY 2 (BEY)	115 F
NEXUS (BEY)	115 F
OVIGMA FORCE (BEY)	115 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr)	119 F
WIZAR DRY	119 F
SKY FOX	119/145 F
KARATEKA	119/145 F
MACADAM BUMPER (Fr)	145 F

HIT PARADE

CAULDRON NF ..... 89 F
BEACH HEAD 2 NF ..... 95/145 F
MIG ALLEY ACE NF ..... 95/145 F
SUMMER GAMES 2 NF ..... 95/145 F
THE DAMBUSTERS NF ..... 95/125 F
SHADOWFIRE ..... 95 F
MATCH POINT TENNIS NF ..... 95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF ..... 99/145 F
PIT STOP 2 NF ..... 99/145 F
THE WAY of expl fist NF ..... 109/145 F
TOUR DE FRANCE (Fr) ..... 109 F
A VIEW TO A KILL NF ..... 119 F

	C/D
AIRWOLF	79 F
FRAK	79 F
PSY WARRIOR	79 F
HYPERSPORTS NF	95 F
BEACH HEAD NF	95/125 F
BLUE MAX NF	95 F
BOULDER DASH	95 F
BOUNTY BOB STRIKES	95/145 F
BRIAN JACK	95 F
BRUCE LEE NF	95/145 F
BUCK ROGERS NF	95 F
CONGO BONGO NF	95 F
DIG DUG	95 F
DRELBS NF	95 F
DROP ZONE NF	95/145 F
FORT APOCALYPSE	95/145 F

GROGS REVENGE NF ..... 95/145 F
INDIANA JONES NF ..... 95 F
LORD OF MIDNIGHT ..... 95 F
MR DO ..... 95/145 F
NATO COMMANDER NF ..... 95 F
NEW YORK CITY ..... 95 F
PAC MAN ..... 95 F
POLE POSITION NF ..... 95/145 F
RAID ON BUGELING BAY NF ..... 95 F
RAID OVER MOSCOW NF ..... 95/129 F
SENTINEL ..... 95 F
SPITFIRE ACE ..... 95 F
SPY HUNTER NF ..... 95/125 F
PSY VS SPY ..... 95/129 F
STARION ..... 95 F
STELLAR 7 ..... 95 F
STRIP POKER ..... 95 F
SUPER HUEY ..... 95/145 F
TAPPER NF ..... 95/145 F
UP N DOWN NF ..... 95 F
ZAXXON NF ..... 95 F
ENTOMBED NF ..... 105 F
FIGHTER PILOT ..... 105 F
STAFF OF KARNATH ..... 105 F
BC QUEST ..... 109 F
DECATHLON NF ..... 109 F
DESIGNER PENCIL ..... 109 F
EVERYONE IS A WALLY ..... 109 F
GHOSTBUSTER NF ..... 109 F
GREAT US ROAD RACE NF ..... 109 F
GREMLINS ..... 109 F
HERO NF ..... 109 F
JUMP JET ..... 109 F
MASTER OF THE LAMPS NF ..... 109 F
MUSIC STUDIO NF ..... 109 F
MY CHESS II ..... 109 F
PITFALL NF ..... 109 F
ROCK N BOLT NF ..... 109 F
SPACE SHUTTLE NF ..... 109 F
SPITFIRE 40 ..... 109 F
SUMMER GAMES NF ..... 109 F
WEN DIMENSION NF ..... 109 F
HARD HAT MACK NF ..... 119 F
LODE RUNNER NF ..... 119 F
ONE AND ONE NF ..... 119 F
SPELUNKER NF ..... 119 F
SUPER PHENIX (Fr) ..... 119 F
BATAILLE MIDWAY (Fr) ..... 119 F
THEATRE EUROPE (Fr) ..... 119 F
BATTLE FOR NORMANDY + COMBAT LEADER NF ..... 145 F
F 15 STRIKE EAGLE ..... 145/145 F
SOLO FLIGHT NF ..... 145/145 F
VEGA (Fr) ..... 145 F
INFERNAL RUNNER (Fr) ..... 175 F
INT SOCCER ..... 175 F
EUREKA FRANÇAIS (Fr) ..... 249 F
CONAN ..... ND/145 F
ULTIMA III ..... ND /199 F

SPECTRUMGB NOUVEAUTES!

SQUASH ..... 89 F
ROCKY ..... 89 F
SPY VS SPY ..... 89 F
HYPERSPORTS ..... 89 F
BOUNTY BOB ..... 95 F
THE WAY OF EXPL FIST ..... 99 F
FRANKY GOES TO HOWD ..... 109 F
ENIGMA FORCE ..... 115 F
ORDERONS SHADOW ..... 115 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr) ..... 119 F
THEATRE EUROPE (Fr) ..... 119 F
ARCHON NF ..... 135 F

HIT PARADE

BUCK ROGERS NF ..... 85 F
FRANCK BRUNO BOXING NF ..... 85 F
THE DAMBUSTERS NF ..... 85 F
POLE POSITION NF ..... 85 F
MATCH POINT (TENNIS) NF ..... 85 F
SPY HUNTER NF ..... 85 F
MATCH DAY (FOOT) NF ..... 89 F
CAULDRON NF ..... 95 F
SHADOWFIRE NF ..... 95 F
NIGHT SHADE (ULTIMATE) ..... 109 F
A VIEW TO A KILL NF ..... 125 F
MACADAM BUMPER (ere) ..... 140 F

BRISTLES ..... 49 F
MOON ALERT ..... 49 F
3D STAR STRIKE ..... 75 F
AIRWOLF ..... 75 F
DECATHLON ..... 75 F
PYJAMARAMA ..... 65 F
TECHNICIAN TED ..... 75 F
BEACH HEAD NF ..... 85 F
BLUE MAX NF ..... 85 F
BRUCE LEE NF ..... 85 F
DUKE OF HAZARD ..... 85 F
GO TO HELL NF ..... 85 F
RAID OVER MOSCOW NF ..... 85 F
SABRE WOLF ..... 85 F
TAPPER NF ..... 85 F
ZAXXON NF ..... 85 F
BRIAN JACK SUPERSTAR ..... 89 F
ENDURO NF ..... 89 F
FIGHTER PILOT ..... 89 F
GHOSTBUSTER NF ..... 89 F
HERO NF ..... 89 F
PITFALL II NF ..... 89 F
PSYTRON ..... 89 F
ROCK'N BOLT ..... 89 F
ST SNOOKER ..... 89 F
STARION ..... 89 F
ALIEN 8 NF ..... 99 F
DOOMDARK REVENGE ..... 99 F
GIFT TO THE GODS ..... 99 F
GYRON ..... 99 F
KNIGHT LORE ..... 99 F
THE UNDERWURLDE ..... 99 F
GREMLINS ..... 109 F
LODE RUNNER NF ..... 109 F
ONE ON ONE NF ..... 115 F
REALM OF IMPOSSIBILITY ..... 115 F
BATAILLE MIDWAY (Fr) ..... 119 F
MILLIONNAIRE (ere) ..... 125 F
MICROSAPIENS (ere) ..... 125 F
VOX (ere) ..... 160 F
EUREKA (Fr) ..... 249 F

ATARIGB 600/800/XL NOUVEAUTES!

	C/D
DIGDUG	99 F
SUPER ZAXXON	99/149 F
BLUE MAX 2001	99/149 F
WHIRLINURD	99/149 F
SPY HUNSTER	99/149 F
UP'N DOWN	99/149 F
TAPPER	99/149 F
SUMMER GAMES	ND/149 F
AIRWOLF	105 F
HARD HAT MACK	119 F
WIZAR DAY	119 F
BOULDER DASH	119 F
RESCUE ON FRACTALUS	129/175F
GREAT US ROAD RACE	129/175 F
BALL BLAZER	129/175 F
HACKER	129/175 F
ARCHON	139 F
ULTIMA 3	ND/199 F

HIT PARADE

	C/D
BOUNTY BOB STRIKES B	99/149 F
MIG ALLEY ACE	99/149 F
DROP ZONE NF	99/149 F
POLE POSITION NF	99/149 F
ENCOUNTER NF	99/129 F
ONE ON ONE NF	119 F
BRUCE LEE NF	145/149 F
F15 STRIKE EAGLE	145/149 F

	C/D
BLUE MAX	99 F
MELTDOWN	99 F
MR DO	99 F
PAC MAN	99 F
GHOSTCHASER	99/149 F
STRIP POKER	99/149 F
DRELBS	99/149 F
FORT APOCALYPSE NF	99/149 F
NATO COMMANDER NF	99/149 F
SPITFIRE ACE	99/129 F
COMPUTER WAR	119 F
LODE RUNNER	119 F
RAID ON BUGELING BAY	119 F
SUBMARINE COMMANDER	119 F
TANK COMMANDER	119 F
DECATHLON NF	125 F
PITFALL II NF	125 F
RIVER RAID NF	125 F
SPACE SHUTTLE NF	125 F
SOLO FLIGHT NF	145/149 F
ZAXXON NF	145 F
DESIGNER PENCIL NF	159/159 F
BEACH HEAD NF	ND/149 F
GHOSTBUSTER NF	ND/199 F
CONAN ND	ND/149 F
Q-BERT (Cartouche)	75 F

(GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

1 AN DE GARANTIE TOTALE

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM .....
ADRESSE .....
..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE/CARTE CREDIT AGRICOLE
Date d'expiration __/__ Signature _____

Règlement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeu : ☐ ATARI 600 ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ TO7/70 ☐ MO5 ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ ATARI 2600 ☐ COLECO ☐ MATTEL

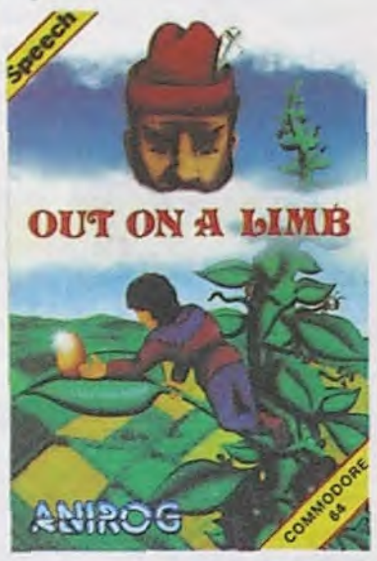
C'est nouveau, ça vient de sortir

MASSEU QUEL VOCABULAIRE

C'est le Mac qui n'en revient pas dans l'histoire : grâce à Larousse et Vifi International ce micro connait maintenant le français sur le bout des doigts. Le vérificateur d'orthographe offre de multiples possibilités dont la correction automatique de textes, l'ajout de vocabulaire inconnu dans le dictionnaire, la mise au pluriel automatique et la conjugaison des verbes tout aussi automatique. Associé à un traitement de textes, le vérificateur ouvre la porte à des courriers (et des articles) sans une faute d'orthographe. Le logiciel a été développé par un docteur ès lettre et deux ingénieurs informaticiens. Le langage de programmation choisi, le Pascal, permet d'obtenir des performances honorables : vérification de vingt mots à la seconde environ. Comme le logiciel est compatible avec tous les fichiers texte gérés par Mac (dans la limite de 300 K), en particulier avec Jazz, Words et Macwrite, les commerciaux de chez Vifi estiment normal d'en faire un produit de luxe : 1200 balles ! En vente dans toutes les bonnes librairies : **Orthogiciel** de *Vifi International* pour Macintosh.

TOUT MAUVAIS

Anirog nous avait habitués à une qualité de production au-dessus de la moyenne. Aujourd'hui la question se repose, mais sous une forme moins optimiste. Avec la sortie de **Out On A Limb**, les fanas de cette maison d'édition vont pouvoir s'intéresser à d'autres produits ! Du graphisme sans originalité au son craignos en passant par la synthèse vocale totalement inaudible, tout a été raté dans la réalisation de ce jeu. L'intrigue est tellement mince qu'il est heureux que les auteurs se soient sentis obligés de la retranscrire sur le mode d'emploi. Vous vous trouvez dans la position de Jack, une fois que le haricot magique a germé. Grimpant de branche en branche, vous partez en quête d'oeufs en or et autres gadgets trésoristiques. Après quelques instants passés à secouer le joystick pour échapper à tous les méchants prêts à vous étriper, vous n'avez rien de mieux à faire que de jeter le soft à la poubelle. Au suivant ! **Out On A Limb** d'*Anirog* pour Commodore 64.

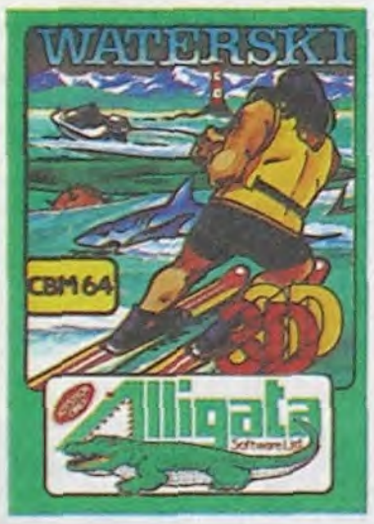


PAS VRAIMENT PLANANT

Le premier jeu d'aventure multi-joueurs lancé par Red Shift souffre d'un nombre conséquent d'erreurs de jeunesse. Le graphisme pauvre et lent, le vocabulaire inexistant et le scénario nullissime ne rendent en aucun cas ce logiciel intéressant. Le manque d'originalité total de cette aventure laisse planer un doute sur l'envie de bien faire de la part des auteurs : parti d'une grande ville de France, vous devez atteindre les montagnes blanches armé de votre seul courage et d'un couteau. Peuplé des immanquables extraterrestres métalliques et de leurs collaborateurs humains à l'âme noire, le pays que vous traversez ne vous offre que des combats hasardeux sans intérêt. Une bien piètre démonstration des capacités de l'Amstrad accompagnée d'un ultime obstacle à son utilisation dans les foyers français : le soft cause anglais. A jeter de toute urgence dans la première poubelle de passage. **The Tripods** de *Red Shift* pour Amstrad.

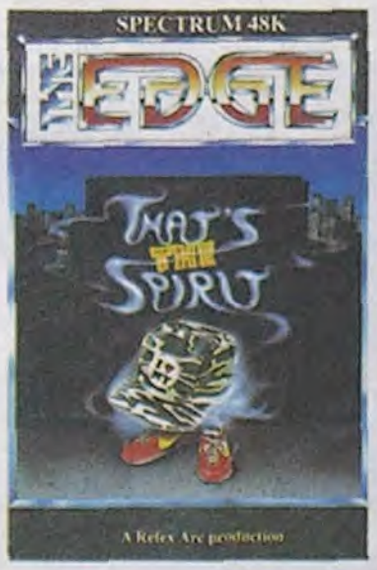
GLOU GLOU

Les commerciaux d'Alligata ne savent vraiment pas quoi coller sur leur jaquette pour arriver à faire croire qu'un logiciel nul peut avoir un quelconque intérêt. Ainsi, dans le cas de **Waterski's**, leur seul argument un tant soit peu convaincant se résume à : le soft est en trois dimensions (regardez le gros 3D de la jaquette). Le fait est que réaliser correctement une épreuve de ski nautique représente une épreuve au-dessus des forces des programmeurs de cette boîte d'édition. Déjà la 3D ressemble un peu trop à celle de Pole Position, ce qui ne représente pas un progrès fabuleux en près de trois ans de programmation sur le C64. Pour ce qui est du jeu lui-même, il ne présente qu'un intérêt anecdotique :un parcours est fixé et vous devez accomplir un maximum de tours en un minimum de temps en prenant soin d'éviter des mines et en bondissant sur des tremplins. Une réalisation nulle et un sujet inintéressant : un soft à éviter comme la peste ! **Waterski** d'*Alligata* pour Commodore 64.



GRAPHIC ADVENTURE

Les développements de l'aventure graphique prennent des chemins inattendus et insoupçonnés : le Spectrum, machine on ne peut plus limitée graphiquement au moins pour la gestion des couleurs, gagne semaine après semaine des logiciels remarquables. Refex Arc n'avait jamais, jusqu'à présent, franchi la frontière anglo-française. Son premier logiciel à le faire, **The Edge**, réunit quelques-unes des idées les plus récentes dans le domaine de l'aventure : toutes les touches du clavier ont une signification précise dans le cadre du jeu (G : dormir, T : prendre...). L'apprentissage des différentes commandes est d'autant plus simple qu'un cache portant tous les ordres possibles est fourni pour être posé sur le clavier. Tous les objets peuvent être pris, examinés tournés ou manipulés grâce à des icônes. En clair, tout est fait pour éviter les heurts entre le micro et le joueur. Cette conception géniale permet de se consacrer complètement à l'aventure elle-même, sans plus avoir à se préoccuper des problèmes de syntaxe ou d'inventaire. Tiens, en parlant du scénario, l'idée des auteurs peut se résumer ainsi : alors qu'un gouvernement mondial règne sur la planète, une nouvelle chasse aux sorcières (merci Mc Carthy) est organisée de manière à détruire les esprits encore en circulation dans les vieilles cités. Bien entendu vous devez, en tant que chasseur de fantômes, découvrir quelles armes sont efficaces puis retrouver les fantômes et les abattre. Bref, vous en avez pour des jours et des jours mais le logiciel est suffisamment bien réalisé pour justifier des efforts pareils. **The Edge, That's The Spirit** par *Refex Arc* pour Spectrum.



TUDIEU ! L'ADAPTATION

Nous avions déjà encensé **The Rocky Horror Show** à sa sortie, mais nous reprenons la plume dans la joie pour vous présenter la version réalisée par CRL pour l'Amstrad. Comme vous vous en souvenez peut-être, ce logiciel retrace les aventures de Brian et Janet prisonniers d'un démoniaque savant prêt à transformer Janet en statue de pierre. C'est vous qui devez arriver à reconstituer la Demedusa, le seul antidote mécanique capable de stopper le processus de *pétrification*.Les graphismes ressemblent trait pour trait à ceux du Spectrum mais la rapidité du jeu a été nettement améliorée dans cette adaptation. De plus, une musique envoûtante accompagnera votre recherche dans les décors kitchs de ce vieux manoir. Une expérience inoubliable, d'autant plus que vous pouvez manoeuvrer au choix Brian ou Janet. **The Rocky Horror Show** de *CRL* pour Amstrad.

STANDARD

Les uns prétendent pouvoir imposer leur standard à l'Europe, les autres se retirent petit à petit de la course. Les premiers, ce sont les dirigeants de Thomson qui rêvent, avec le TO9 et ses petits frères, de remporter le pari que les japonais (les seconds) ont, semble-t-il, abandonné. Quelques chiffres permettront de clarifier la situation entre ces deux géants : les MSX se sont vendus à 3 millions d'exemplaires en un an (2,7 millions distribués au Japon) alors que les trois Thomson atteignent péniblement un score de l'ordre de 300.000 unités (290.000 en France). Nous pouvons, à juste raison, en déduire que les français sont au moins dix fois plus optimistes que les japonais. En effet plusieurs des constructeurs de MSX se retirent du standard et abandonnent le marché de la micro familiale. Ainsi Sanyo solde ses dernières machines, Yashica arrête la production tout comme Panasonic. A moyen terme, on devrait découvrir un marché MSX partagé entre Philips et Sony, qui présente au Sicob son MSX modèle II (avec 128 K de RAM vidéo).

L'ENFER DE LA CHAINE

Wally Week représente l'archétype du prolétaire anglais : chef-mécanicien d'un garage qu'il tient seul, il se retrouve avec une dizaine de voitures à réassembler alors que chacune d'entre elles est en une dizaine de morceaux. La quête de Wally resterait anodine s'il n'avait à parcourir rues et jardins publics à la recherche des différents éléments de ses automobiles. Le graphisme, sans comporter de trait de génie, se laisse agréablement supporter tout comme la musique, pas vraiment omniprésente. Le logiciel comporte suffisamment de surprises pour ne pas lasser le joueur trop rapidement. Malgré tout, je conseillerai vivement aux plus de 15 ans de chercher ailleurs leur bonheur.

Everyone's a Wally de *Mikro-Gen* pour Amstrad.

LE GRAND RETOUR

Tiré ni d'une série télévisée ni d'un roman, le nouveau jeu de PSS (diffusé par Ere dans sa version française) n'en porte pas moins un titre évocateur : **Le Survivant** (The Covenant en Angleterre). Comme le nom l'indique (pour une fois) vous êtes le dernier représentant d'une race maintenant éteinte et vous devez parcourir les soixante quatre salles d'un labyrinthe étonnant à la recherche des soixante quatre morceaux du parchemin contenant les dernières volontés de votre peuple. Par la même occasion, vous êtes chargé de reconstituer le zoo local en embarquant à bord de votre vaisseau les deux cent cinquante six spécimens d'animaux originaires de votre planète. Tout serait très simple si vous ne deviez pas, pour passer d'une salle à l'autre, accomplir une série d'actions prévues à l'avance dans les quatre grottes qui constituent une salle. En clair, vous avez des jours entiers de navigation pour venir à bout de ce casse-tête écrit par l'auteur de Xavior (qui a d'ailleurs fait bien des progrès depuis sa première réalisation). Le graphisme néo-naïf et la sonorisation entraînante vous aideront à tenir le choc sans trop de lassitude. **Le Survivant** de *PSS* pour Amstrad et Spectrum.

SBOING SBOING

Depuis ma plus tendre enfance je rêvais de devenir un ressort quand je serais grand. Depuis pas plus tard que tout à l'heure, mon phantasme enfantin est devenu réalité par la volonté d'un génie bienveillant nommé **Gremlin Graphics**. Cette jeune maison d'édition anglaise propose de vous faire vivre les angoisses de la vie tumultueuse d'un petit ressort à boudins dans un logiciel particulièrement réussi : **Thing On A Spring**. Par petits bonds ou gigantesques sauts, arriverez-vous à déjouer tous les pièges et tous les sorts jetés sur votre pauvre être métallique par l'infâme goblin qui dirige toutes ces usines souterraines ? Voilà bien la seule question qui vous hantera en parcourant les multiples tableaux de ce jeu d'arcade à la vitesse d'exécution confondante. Les graphismes sympas s'accompagnent d'une musique à vous couper le souffle : de quoi vous tourner la tête et vous laisser tremblant devant votre écran après quelques heures de combat acharné contre toutes les émanations de ce maître du mal. Un logiciel comme ils devraient l'être tous : bien fait, rapide, original et pas trop difficile. **Thing On A Spring** par *Gremlin Graphics* pour Commodore 64.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Après les brillantes productions de Froggy Software, l'initiateur de l'aventure en français sur Apple, Infogrames se lance dans la compétition avec son premier titre : **Hold-Up**. Réalisé par trois auteurs, un graphiste, un scénariste et un programmeur, ce logiciel vous invite à revivre l'épopée de Spaggiari en réalisant une nouvelle fois le casse du siècle. La société générale de Nice ne vous ouvrira ses portes qu'après bien des recherches et autres galères. Du côté de la réalisation, vous trouverez tous les ingrédients habituels à cette catégorie de jeu : analyse de syntaxe en béton, vocabulaire étendu, près d'une centaine d'images pour illustrer vos débuts dans le métier de casseur. L'humour a très certainement présidé à la réalisation de ce logiciel puisque vous retrouverez des clins d'oeil à Achille Talon et Gaston Lagaffe tout comme vous découvrirez avec plaisir des réponses variées à vos propositions. Une nouvelle démonstration de la capacité des français à bien faire. **Hold Up** par *Infogrames* pour Apple.

SPECIAL SICOB

ALICE

Pas de complexe chez Matra, on continue à vendre 995 francs un pseudo-ordinateur sans logiciels, sans périphériques, sans force de vente, sans service

après-vente et sans espoir. Et en plus on pique les idées des autres pour la pub (regardez les nouvelles publicités Amstrad). Le gant de boxe va quand même mieux à Amstrad qu'à Alice, pour ce dernier, le gant de toilette serait mieux approprié.

MSX HOROSCOPE

Les japonais sont friands d'astrologie. Ils ont pourtant dû oublier de faire établir l'horoscope de leur MSX. Ils se seraient alors aperçus que leur engin n'étaient pas venu au monde sous le signe du Lion ascendant Taureau mais plutôt sous celui de la Moule ascendant Crevette. Du coup, les Canon à 2.700 francs se bradent à 1.950 Francs (et encore on peut discuter), les Sony belle-image-de-marque chutent d'environ 3.000 balles à moins de 2.400 francs et les autres fabricants de MSX foutent le camp en courant et en laissant tout tomber. Le MSX II (signe astrologique : Méduse ascendant Morpion) vient de faire son apparition au Sicob, il est aussi bien que le premier, son basic est toujours aussi génial mais j'ai malheureusement l'impression que ça ne va pas marcher et que nous allons assister au deuxième flop jaune. Le pire c'est que je ne suis pas foutu de dire pourquoi. Il va falloir que j'aille voir mon astrologue.

VICTOR EST RIGOLO

Victor Technologies est fabricant de compatibles IBM-PC et c'est son droit le plus strict. Il est en outre très rigolo et c'est tout à son honneur : sur son stand au Sicob, sa campagne de pub actuelle était reprise avec brio, avec cette phrase : "Victor, le compatible qui agace..." suivi d'un nom rayé. Comment contourner les lois à la con sur la pub comparative en 10 leçons.

AVANT LA BAGARRE

N224, ça vous dit quelque chose ? C'est le numéro du stand de ACT. ACT, ça vous dit quelque chose ? C'est la boîte qui fabrique et commercialise l'Apricot. Apricot, ça vous dit quelque chose ? C'est une bécane qui est très bien et qui fonctionne sous MS/DOS. MS/DOS, ça vous dit quelque chose ? C'est le système d'exploitation de l'IBM. IBM, ça vous dit quelque chose ? Oui, je sais, ce n'est pas très engageant, mais l'Apricot est très bien quand même. Quand même, ça vous... Ah pardon, c'est fini.

OU CNIL EST, L'AVOCAT ?

Les mecs, c'est pas pour me vanter, mais l'informatique se démocratise. Désormais, la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) a pignon sur Sicob. Dans un tout petit stand, deux charmantes hôtesses se font un plaisir de vous expliquer la démarche de la CNIL, ses actions, ses buts et ses principes de fonctionnement. Et dans les brochures qu'elles distribuent, on trouve une mine de renseignements tous plus intéressants les uns que les autres. Exemples : selon la loi du 6/1/78, lorsque vous remplissez un questionnaire, quel qu'il soit mais surtout s'il est destiné à être exploité par un moyen informatique, vous devez être informé du caractère obligatoire ou facultatif des réponses; des conséquences d'un défaut de réponse à leur égard; des personnes physiques ou morales destinataires des informations, et surtout d'un droit d'accès et de rectification, car toute personne faisant l'objet d'un fichage peut obtenir communication des informations la concernant sur simple justification de son identité.
Les informations (je cite) relatives même indirectement aux origines raciales, aux opinions politiques, philosophiques ou religieuses ou aux appartenances syndicales ne peuvent jamais être collectées, sans l'accord exprès de l'intéressé. Ce qui signifie que vous n'êtes pas obligés de répondre à la question "nationalité" lorsqu'on vous la pose.
C'est trop beau pour être vrai : il y a un petit bug dans la soupe. En effet, ces dispositions ne s'appliquent pas à la collecte des informations nécessaires à la constatation des infractions. En bref, ça veut dire que les fichiers de la police, des ministères, de la sécu, de tout ce qui pouvait vous intéresser ne sont pas concernés par cette loi.
Les hôtesses sont sympas quand même.

ECHARPONS SHARP

Triste stand de Sharp au Sicob Boutique. Quelques tables en formica blanc, avec des ordinateurs de poche solidement vissés dessus, et pas la moindre documentation disponible, à moins d'insister (très) fort. Au chapitre des nouveautés : la baisse des prix sur le vieux MZ 820, qui passe à 2 590 francs. Un peu cher pour ce genre de machine ? Réponse du vendeur : "Pas tellement, si on pense que c'est un engin qui fait tout ce qu'on lui demande, dans la limite de ses possibilités". Ben voyons...
Nouveauté toujours : un ordinateur de poche "à vocation scientifique", c'est à dire avec une dizaine de touches préprogrammées (sin, cos, pi, etc.) de 4 Ko de RAM extensible à 8 Ko, prix public tenu secret, pour éviter que les gens l'achètent, peut-être. Combien de ROM ? Réponse : "Je ne sais pas." Et ça se programme comment, cet merveille ? Réponse : "le technicien est parti déjeuner." Allez vous étonner que Sharp se fasse écharper.

J'EN AI OUBLIE UN BOUT

Je ne vous ai pas dit que Commodore était aussi au Sicob Boutique. Voilà, vous le savez. Bizarrement, il n'y avait personne devant les C128 qui s'étalaient en pagaille sur le stand.
Non, soyons francs, après on va dire qu'on n'aime pas Commodore : il n'y avait pas *plus* de monde sur leur stand que sur les autres.

THOMSON MAL BARRE

C'est con, j'avais un préjugé plutôt favorable pour le nouveau Thomson TO9, après tout c'est un engin français et il n'a pas l'air trop mal foutu. Mais figurez-vous que l'article de la semaine dernière qui dénoncait le prix prohibitif auquel il doit être vendu (9000 balles) n'a pas plu à tout le monde chez Thomson et le prêt du TO9 que l'on devait nous confier a été annulé. Je sais bien que c'est un petit scribouillard du service de presse qui a pris cette malheureuse initiative d'annulation (Charles d'Huart pour être exact), je sais bien que les PDG, Vice-PDG et autres Directeurs du groupe ne sont pas au courant des agissements de ce contre-informateur, je sais aussi que nous trouverons quand même un engin à essayer, mais c'est con, maintenant j'ai un préjugé plutôt défavorable et c'est moi qui vais faire l'essai.

LASER CONTINUE D'ECRASER

Les compatibles IBM PC/XT de Laser continuent leur percée, il faut dire qu'avec des configurations variant de 10.000 francs avec un lecteur de disquettes à 28.000 francs avec le même et un disque dur de 20 Mégas, il faudrait être fou pour acheter

autre chose. C'est bientôt au tour du MSX de souffrir des prix écrabouillés Laser : non seulement il coûtera moins de 2.000 francs mais on pourra, en plus, le transformer en MSX 2. Pauvres japonais, ils étaient déjà dans le caca avec leurs peu reluisantes ventes, ils ne vont pas tarder à être dans la merde.

LES PTIS JEUNES

Loriciels se lancerait-il dans l'édition ? Avec, de plus, un canard qui a exactement le même format que, euh, comment ça s'appelle, Hebdogiciel ? Et qui est gratuit ? Non, faut pas rêver. C'est un catalogue sous forme de journal, avec un édito, des infos, une nouvelle, des photos d'écrans, le tout parlant de Loriciels, ce qui est bien normal pour ce prix-là. Comment se le procure-t-on ? Chez son revendeur, qui devrait en avoir des piles entières, vu qu'il n'a qu'à en demander pour être servi. Périodicité : tous les deux mois. Un catalogue perpétuel, en quelque sorte.
A propos des mêmes, ils sortent un jeu sur TO7 et MO5 dont vous allez entendre parler : le cinquième axe. C'est le Summergames du Thomson. Comme en plus Infogrames nous sort les Dieux du Stade, qui est aussi un Summergames pour Thomson, ça nous promet une saine émulation. Allez-y les p'tits gars, on prend le gagnant.

DU CÔTE DES COPAINS

Ah, une vieille relation. ASN composants électroniques avait un stand sans Oric... On avait pas l'habitude. C'est vrai que maintenant qu'ils ont Goldstar, ils doivent être occupés, non ? Eh non, un seul estimable ordinateur de cette marque trônait dans le stand vermicullaire. Je ne sais qu'est-ce à dire.

ENFIN TOUT : JOIE

Bon, ça y est, le QL a un drive, un vrai, un 3 pouces et demi, plus standard que ça tu meurs, avec un trou pour mettre la disquette, une prise pour le brancher, un boîtier plastique, une mécanique à l'intérieur, enfin, un vrai drive, quoi ! Il était temps ! Avec 500 Ko par disquette, s'il vous plait, pas 12 Ko ni 48 Ko, non, 500, pas un de moins ! 3750 balles quand même, mais oublions les prix, c'est la fête, le QL a un drive français ! Hosannah !
En plus, le QL a un moniteur noir et blanc français, de neuf pouces ! Alleluya ! Ce moniteur n'est autre que le moniteur qu'on trouve sur les minitels d'Alcatel ! Montjoie Saint-Denis ! Et il vaut 1200 francs, le bougre ! Vertuchou ! Mais il y a mieux ! Il y a une promo ! Le QL, plus les 4 logiciels de base (traitement de textes, tableur, graphique et base de données), plus un câble péritel, plus le moniteur d'Alcatel, 4990 francs ! Tudieu ! Comme le QL est vendu à 4490 francs, ça ramène le moniteur à 500 francs ! Diable ! Il y a une autre promo ! Foutrebleu ! Le QL, les 4 inséparables logiciels, le câble périnatal, pardon, péritel, mesdames et messieurs bonsoir, plus, je dis bien plus un moniteur couleur, et même couleurs puisqu'il y en a plusieurs, 7500 francs ! Sacrebleu ! Et attention, pas 7500 francs à la con ! Non ! 7500 francs *environ !* Ventre Saint-Gris ! Je suis estomaqué. Fi, mon ami, fi.

APPLE GONFLE

A l'instar de la grenouille, non pas celle de Froggy Software mais celle qui veut se faire aussi grosse qu'IBM, Apple se lance dans une nouvelle spécialité : l'hypertrophie de mémoire.
C'est l'Apple IIe qui ouvre le feu avec pas moins d'un mégaoctet

de mémoire centrale ! La chose se présente sous la forme d'une carte initiale de 256 Ko qui peut accueillir trois extensions de 256 Ko chacune. Arrivée prévue en Novembre, et vivement qu'on y soit pour voir comment Pépé IIe va se démerder avec son vieux huit bits pour adresser tout ça ! Prix non fixé mais vous connaissez Apple : ça va douiller !
Pour les IIe et IIc, un drive 3,5 pouces de 800 Ko (formaté) sera disponible fin Octobre. Pas de prix non plus mais on sait qu'il sera livré avec un logiciel à menus déroulants, donc plus cher.
Toujours dans la série gonflette mais cette fois-ci pour le Mac, un disque dur externe de 20

UNIDISK 3,5 : LECTURE DE DISQUE 800 ko POUR APPLE II.

IMAGEWRITER II D'APPLE.

mégaoctets en Novembre pour 25.000 balles (au voleur !) et une transformation avec un disque interne de 10 Mégas fabriqué par Général Computer Company. Le 16 bits Apple très beau pas cher, c'est pas demain la veille.
Ah, au fait, jetez vos imprimantes Imagewriter, le modèle II arrive, plus beau, plus performant (buffer et feuille à feuille), plus rapide (250 caractères seconde), plus cher : une affaire. Pendant que vous y êtes, balancez aussi vos modems, les deux nouveaux modèles sont mieux. Ouvrez encore un peu la fenêtre pour y précipiter vos moniteurs de viles marques, les moniteurs à la pomme s'apprêtent à faire une triomphale entrée dans votre home sweet home.
Dernier détail : nous sommes des cons, nous avons annoncé la fin du Club Apple, c'est une fausse nouvelle, le club existe toujours et si vous achetez un Apple, vous avez droit à une carte qui vous donnera droit exactement à rien du tout. Vous achèterez le journal du Club pour 20 balles, vous n'aurez plus de fournitures à prix préférentiel et vous achèterez les goodies au même prix que les autres, c'est à dire horriblement cher.

DISQUE DUR 20 MEGA POUR MACINTOSH.

LA BOUTIQUE APPLE

D'ailleurs, à propos de goodies, rassurons tout de suite ceux qui ne sont allés que sur le Sicob Boutique : Apple vend encore des ordinateurs. Bien sûr, leur stand pouvait laisser penser qu'ils ne vendaient plus que des tee-shirts, des badges, des parapluies, des slips et des autocollants Apple, mais c'est faux. En fait, ils ne mélangent pas, c'est tout.

MOYENNE SURPRISE

Le stand du Sicob Boutique qui avait été réservé par Answare (filiale de Thomson) était consacré à FIL, lui-même filiale d'Answare. En fait, FIL est une filiale de Thomson à la mode de Bretagne. Le plan généalogique en double page centrale pliable dans notre prochain numéro.

SCOOP : UNE INTERVIEW EXCLUSIVE D'ALAN MICHAEL SUGAR !

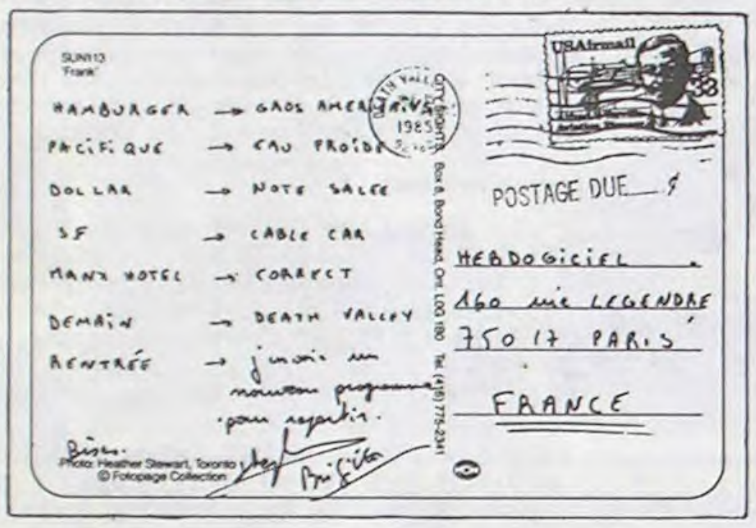
suite de la page 1

génial, je rentre chez moi et je m'endors comme un bienheureux.
Le lendemain (car vous pensez bien qu'il y a une suite, je n'aurais pas commencé cet article comme ça si c'était fini), je reçois un coup de fil d'Amstrad France : "Venez vite, Alan Sugar veut vous parler. C'est un scoop". Impossible d'en savoir plus. Je saute sur mon fougueux destrier de métal (ma mob, quoi), et deux quarts d'heure plus tard je suis sur place.
La presse anglaise s'est largement faite l'écho de l'apparence physique de Sugar. Il est trappu, l'air décidé, pressé, il a même déclaré : "Je fais des ordinateurs pour les camionneurs. Comme ça, tout le monde peut s'en servir." Je l'ai vu la veille, c'est assez vrai. Il était jovial, massif. Aujourd'hui, il me serre la main nerveusement, m'invite à m'asseoir brutalement.
Marion Vannier participe à notre entretien : elle est présidente d'Amstrad France. Elle m'explique la situation en deux mots : "Lors de la conférence d'hier, les journalistes et les revendeurs présents ont reproché à Alan Sugar d'avoir choisi le 3 pouces comme standard de disquettes. Ce matin, il a décidé de baisser le prix des disquettes vierges à 35 francs." *Suite page 11*

COURRIER DES LECTEURS

Stéphane Callegari a gagné le dernier concours trimestriel. Il était venu à l'HHHHebdo, douze bouteilles de champagne sous le bras pour fêter ça. On avait pris des photos, avec lui et Ceccaldi (le "boss"), en train de s'échanger des chèques, de se taper sur le ventre, de lever le pouce et de faire signe que good good. On n'a pas passé les photos parce qu'on les avait prises après avoir bu les bouteilles. Callegari était écroulé sur la moquette, Ceccaldi (le "chef") avait du mal à retenir le mur et le photographe avait oublié de mettre de la pellicule, d'amener son appareil et même de venir. On ne les a pas passées.

Heureusement, Stéphane semble s'être bien remis. Il nous envoie la carte postale rituelle : "Merci de m'avoir fait gagner, je suis au soleil, il fait beau, j'espère que vous vous amusez bien dans votre cave mal éclairée et que le bruit des rotatives ne vous gêne pas." T'inquiète pas, Stéphane, ça va. T'inquiète pas. Salaud.

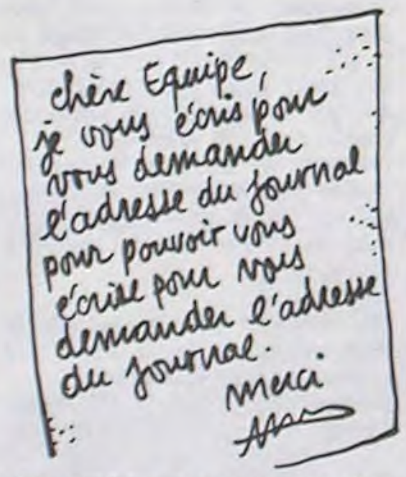


Dans l'HHHHebdo du mois d'Août se trouvait un programme pour Amstrad intitulé "Poker". Ce programme fonctionnerait correctement si, à la ligne 1940 il y avait un symbole cohérent à la place de " ". Ce n'est pas la première fois que je rencontre ce symbole qui ne se trouve pas sur le clavier de l'Amstrad.
Olivier Haughel

HHHH-Si, il s'y trouve. Il se trouve très exactement entre la touche "clr" et la touche "-". Ca s'appelle "puissance" et sur les imprimantes, ça sort toujours comme un petit chapeau. Donc, le programme fonctionne. Donc, excuse-toi à genoux.

Monsieur, j'ai l'avantage de venir vous demander par la présente un complément d'information pour la publication éventuelle d'un programme. En effet, j'aimerais savoir si vous ne publiez que des programmes relatifs à des jeux ? Dans le cas contraire, je vous informe que j'ai réalisé un programme de résistance des matériaux destiné à résoudre tous les systèmes isostatiques (réactions aux appuis, moments fléchissants, efforts tranchants, efforts normaux). Ceci est valable quel que soit le chargement de la portée (forces ponctuelles, charges réparties constantes et non constantes) où les trois types de chargements confondus. (...)
Mr. Christophe Lanu

HHHH-Pour moi, c'est ok pour publier ce programme... A condition que les lecteurs soient d'accord. Soyez sympa, dites-nous si vous voulez un programme de résistance de matériaux destiné à résoudre tous les systèmes isostatiques, même ceux qui ont des efforts tranchants. Quant à toi, Christophe, précise si on peut utiliser un joystick ou pas.



Où peut-on se procurer d'anciens numéros d'Hebdogiciel ?
Plein de gens

HHHH-A Hebdogiciel. Fou,non ?

SCOOP : UNE INTERVIEW EXCLUSIVE D' ALAN MICHAEL SUGAR !

suite de la page 10

Effectivement, il a l'air plutôt furax. Et c'est pas le genre à s'embarasser de préjugés.

"HHHHebdo – Que s'est-il passé ?

A. M. Sugar – J'ai été surpris des réactions des français à l'encontre de ce choix. Dans les autres pays, personne n'a rien dit; ici, j'ai l'impression qu'on a l'habitude de chercher la petite bête, le défaut. On m'a dit que je n'avais pas de stock, que le trois pouces n'était pas standard, que ce n'était pas un bon choix. On m'a dit aussi qu'il n'y en avait plus en fabrication.

HHHH - Alors ?

AMS - Alors j'ai décidé de prouver qu'il n'y avait pas de problème : je baisse le prix public de la disquette à 35 francs TTC. J'ai des stocks pratiquement illimités, je peux en inonder le marché si besoin est, la seule réponse possible à ces attaques était de le prouver.

Si on me le demande, je peux fournir immédiatement 200.000 pièces sur le marché français. J'en ai actuellement 500.000 dans mes usines anglaises. D'ailleurs, le MITI vient de publier son rapport pour le troisième trimestre 1985 : la plus forte exportation de disquettes, tous standards confondus, a été effectuée sur le trois pouces. A nous seuls, nous avons fait vendre plus de disquettes que tous les constructeurs de 3,5 pouces et 5 1/4 pouces !"

C'est tout ce qu'il y a de plus vrai : j'ai eu l'occasion de consulter le rapport en question. Apparement, il n'a pas besoin de bluffer. Rappelons quand même que le MITI est un organisme japonais dépendant du ministère du commerce extérieur qui contrôle toutes les exportations, autant de voitures que de piles électriques, de motos ou de disquettes.

"HHHH - Comment avez-vous pris la décision de baisser les prix ?"

Marion Vannier éclate de rire et me dit en français : "Vous savez, c'est pas le genre de type à réunir un conseil d'état pour prendre une décision comme celle-là. Il l'a décidé ce matin, alors que nous venions ici. Il est très impulsif. On peut considérer que c'est une erreur, mais pour l'instant, ça lui a toujours réussi."

Sugar reprend en anglais :

"AMS - Vous savez, l'action est la meilleure façon de prouver quelque chose.

HHHH - En passant, allez-vous vous implanter aux Etats-Unis ?

AMS - Pas directement. Sears (une chaîne de distributeurs) s'occupe de la commercialisation du 6128 aux USA pour nous.

HHHH - Pourquoi, c'est un marché qui ne vous intéresse pas ?

AMS - Il est peut-être intéressant, mais pas dans l'immédiat. Nous ne connaissons pas assez le consommateur américain. Dans le futur, nous envisagerons peut-être d'implanter une filiale là-bas, mais encore une fois, pas dans le futur proche.

HHHH - Pourtant, il y a un an à peine, vous ne connaissiez pas le marché informatique européen. Vous vous êtes quand même lancé dedans sans hésiter.

AMS - Nous avions une certaine connaissance du marché de l'électronique depuis vingt ans. L'informatique et l'électronique ne sont pas très différents, en termes de commercialisation. Pour l'instant, nous faisons bien notre travail en Europe. Inutile d'aller saborder nos efforts dans une politique faite de tâtonnements aux Etats-Unis.

HHHH - Vous avez une idée du pourcentage du marché que vous pouvez atteindre ?

AMS - Aucune. Aucune, parce que les pourcentages ne veulent strictement rien dire. Imaginez que je sois fabricant de boutons de chemise. Si je détiens 50% du marché des boutons de chemises, est-ce que je vais être un homme immensément riche ? Et si en plus, je me spécialise dans les boutons verts, je vais certainement détenir 90% du marché des boutons verts. Et alors ? Ca va me donner la grosse tête, je pourrais dire partout que j'ai 90% du marché mais ce n'est pas ça qui va me nourrir. Tenez, je crois que c'est Sinclair qui a la part du marché la plus importante en Grande-Bretagne. Je préfère tout de même être à ma place. En fait, plutôt qu'avoir la plus grosse part, je préfère vendre le maximum de mes possibilités. Je ne vise pas un créneau, je cherche à être le meilleur. Les chiffres, on s'en sert pour se gonfler le cerveau, pas plus.

HHHH - Sinclair, Vous le connaissez, personnellement ?

AMS - Non. On est un peu comme deux bateaux sur l'océan qui se croisent en pleine nuit. Malgré les apparences, nous n'avons rien de commun, nous ne faisons pas le même métier, nous ne vendons pas les mêmes machines...

HHHH - Comment verriez-vous l'arrivée de compatibles Amstrad ?

AMS - Quel intérêt ?

HHHH - IBM a imposé son standard, tout le monde s'aligne...

AMS - Encore une fois, c'est bien pour se faire une grosse tête, mais pas plus. Chaque fois qu'un compatible IBM se vend, c'est un vrai IBM qui ne se vend pas. Ils s'en mordent les doigts, les pauvres. Et puis, le standard, parlons-en : je vends plus de disquettes pour mes appareils qu'il ne s'en vend pour tous les IBM, les compatibles et les autres !

HHHH - Parlons un peu bécanes. Vous ne voulez pas nous dire un peu quelle sera la prochaine machine ?

AMS - Non, je ne dirais rien. C'est ma politique et vous la connaissez.

HHHH - Si je vous dit 16 bits, vous me répondez ?

AMS - Je ne vous réponds rien. Mais je peux d'ores et déjà vous dire que la prochaine machine qui sortira l'année prochaine n'empiètera pas sur la gamme déjà existante, de même que le PCW 8256 (avec traitement de textes intégré) ne marche pas sur les plates-bandes du 6128. On ne peut pas aller plus loin que le 6128, dans le même créneau. Il a un lecteur de disquettes, 128 Ko de Ram, qu'ajouter de plus ? Une carte de 128 Ko supplémentaire ? Un bus d'extension ? A quoi bon ? La prochaine machine sera entièrement différente.

HHHH - Date d'effet de la baisse du prix des disquettes ?

AMS - Premier octobre.

HHHH - Et cette baisse s'effectuera partout, ou seulement en France ?

AMS - Uniquement en France, c'est le seul pays qui râle.

HHHH - Comment ça, qui râle ? Espèce de..."

Oui, nous sommes coupables d'avoir mis en doute la bonne foi de ce brave Alan Michael Sugar (au demeurant fort sympathique). Résultat : les disquettes vont se vendre moitié moins cher. Ah ben ça c'est une bonne idée, on va mettre en doute la bonne foi de tout le monde jusqu'à ce que tout baisse de moitié ! Super ! Une croisade ! ■

CADEAU ! DE 2 A 4 JEUX GRATUITS POUR TOUT ACHAT D'ORDINATEUR !
2 000 JEUX !!
300 JEUX A PRIX CASSÉS !

MSX
CANON V20 .... 1950 F
SONY HIT BIT .... 2490 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 .... 1990 F
FLOPPY DISK 1541 .... 1990 F

MONITEURS
ZENITH .... 950 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
Metro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin

DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE
Dépêchez-vous avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges.
CASSETTES VIERGES POUR MICRO

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

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

C10	200,00F	C40	250,00F
C15	212,50F	C60	275,00F
C20	225,00F	C90	300,00F

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.

POUR LES CABLES DE LA MICRO **Microfolie's** BIEN SUR

Matériels - Périphériques - Fournitures - Logiciels - Accessoires - Librairie - Formation.

ATARI (quantités limités)
520 ST mono .... 9 900 F
520 ST couleur .... nous consulter

AMSTRAD + 1 Jeu ou 1 disq. vierge
464 mono .... 2 690 F
464 couleur .... 3 990 F
664 mono .... 3 790 F
664 couleur .... 5 290 F
6128 mono .... 4 490 F
6128 couleur .... 5 990 F

PERIPHERIQUES AMSTRAD
Drive + cont .... 1 990 F
Drive sup .... 1 490 F
Imprimante DMP1 .... 2 490 F
Synthétiseur .... 595 F
Crayon optique .... 670 F
Pertel 464 .... 390 F
Pertel 664 .... 390 F
Cable imprimante .... 160 F
Housse .... 175 F

THOMSON T09 + mono .... 9 950 F

PROMOTION MSX
YAMAHA YIS 503 ou CANON V 20 + monit. coul. CM14 .... 4 990 F

PROMOTION THOMSON
MO 5 + crayon + lecteur programme + monit. coul. CM14 .... 5 790 F
TO7 70 + basic + drive 320 ko + disquette jeu .... 6 790 F

LOGICIELS - AMSTRAD
TYRANN (C) .... 189 F
BATTLE MIDWAY (C) .... 129 F
FIGHTER PILOT (C) .... 109 F
FIGHTER PILOT (D) .... 189 F
RALLYE II (C) .... 169 F
KIKEKANKOI (C) .... 169 F
3 D FIGHT (C) .... 129 F
MACBUMPER (C) .... 159 F
VIEW TO KILLER (C) .... 139 F
MISSION DELTA (C) .... 109 F
COMBAT LYNX (C) .... 109 F
EVERYONE WALLY (C) .... 129 F
EXPLODING FIST (C) .... 159 F
GREMLINS (C) .... 149 F
BRIDGE (C) .... 149 F
PLANETE BASE (C) .... 149 F
MASTER OF THE LAMP (C) .... 109 F
HUNTER KILLER (D) .... 149 F
CALC (D) .... 345 F
FILE (D) .... 345 F
BANK (D) .... 345 F
EMPIRE (C) .... 219 F
BEACH HEAD (D) .... 189 F

ORIC
JASMITEL (D Jasmin) .... 670 F
1815 (D Jasmin) .... 219 F
AIGLE D'OR (C) .... 159 F
MC BUMPER (C) .... 159 F
FRELON (C) .... 129 F
STARTER (C) .... 129 F
DAMBUSTER (C) .... 105 F
SAGA (C) .... 139 F
MISSION DELTA (C) .... 99 F
CRYPT SHOW (C) .... 99 F
AS DES AS (C) .... 149 F
MASQUE D'OR (C) .... 149 F

MSX
KUNG FU (K) .... 219 F
TENNIS (K) .... 219 F
ROAD FIGHTER (K) .... 219 F
MANDRAGORE (64 k) (C) .... 229 F
PING PONG (K) .... 249 F
KING VALLEY (K) .... 219 F
ECHECS (K) .... 259 F
LODE RUNNER (K) .... 369 F

THOMSON
AIGLE D'OR (C) .... 179 F
SUPER TENNIS (C) .... 169 F
MANDRAGONE TO7 ou MO5 (C) .... 239 F
PARIS 92 TO7 ou MO5 (C) .... 169 F
IMPERIALIS (C) .... 199 F
MINOTAURE (C) .... 139 F
CHATEAU NOIR TO7 (C) .... 149 F
TOP CHRONO (C) .... 149 F
RAID SUR TENERE (C) .... 169 F
EMPIRE (C) .... 199 F

COMMODORE 64
DAVID MIDNIGHT (C) .... 139 F
POLE POSITION (C) .... 119 F
VIEW TO KILL (C) .... 149 F
BEACH HEAD II (C) .... 119 F
SPY HUNTER (C) .... 129 F
SORCERY (C) .... 139 F
SPEEDKING (C) .... 179 F
MANDRAGORE (C) .... 339 F

PERIPHERIQUES
Moniteur CM 14 .... 2 750 F
Manette O II .... 109 F
Drive Oric Jasmin 2 .... 3 490 F
Control. son, manette MO5/TO7 .... 550 F
Clavier mécanique TO7 .... 699 F
Megabus + cable TO7/MO5 .... 659 F
Imprimante GP 500 A .... 2 390 F
Imprimante SP 1 000 A .... 3 990 F
Drive MSX 1 mega .... 3 290 F
Jasmin printer .... 2 690 F

Prix TTC. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

MATERIEL	ARTICLE	PRIX
Frais d'envoi 0 à 500 F – 20 F + 500 F – 40 F		
Matériel en port du	TOTAL	

Corse, DOM-TOM, étranger, nous consulter

Nom et prénom du destinataire ______
Adresse ______
Tél. ______
Ville ______
Ci-joint mon règlement par :
☐ chèque ☐ mandat lettre

PAIEMENT A CRÉDIT.
Je désire recevoir une offre crédit CREG.
Montant de la commande ______ F
Nombre mensualités ______ F/mois
Versement comptant 20 % ______ F
☐ chèque ☐ mandat lettre
Signature :

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

LES CONFRERES SONT DES LOUPS POUR LES CONFRERES

En voyant le premier numéro de Micro VO, SVM a déclaré : "Il faut des ciseaux".

Bulletin d'abonnement page 30

TANT VA LE DEULIGNE AU MICRO QU'À LA FIN IL S'ÉCRASE !

La production de deulignes est en hausse. Mon expert en placement, dont je tairai le nom, m'a encore une fois judicieusement conseillé. Vous êtes tous revenus de vacances avec des idées et des réalisations d'enfer, toutes dignes de figurer, à un titre ou à un autre, dans la rubrique. Malheur ! La place est limitée, seuls les meilleurs restent. C'est la loi de la jungle...

Jean-Charles GARRAYE nous envoie de quoi se remplir les yeux pendant bien des minutes sans la moindre lassitude. Une performance de programmation.

Listing Apple

```
1 T = 768: POKE 232,0: POKE 233,
    3: FOR L = T TO T + 24: READ
    P: POKE L,P: NEXT : DATA 5,0
    ,12,0,15,0,18,0,21,0,24,0,53
    ,39,0,55,37,0,39,53,0,37,55,
    0,45,0: HGR : POKE  - 16302,
    0: ROT= 0
2 FOR J = 0 TO 7: HCOLOR= J: HPLOT
    0,0: CALL  - 3082: FOR R = 1
     TO 2: FOR S = 1 TO 191: SCALE=
    S: XDRAW 1 AT S,S: XDRAW 2 AT
    279 - S,S: XDRAW 3 AT 279 -
    S,191 - S: XDRAW 4 AT S,191 -
    S: NEXT : SCALE= 140: FOR Y =
    0 TO 191: XDRAW 5 AT 0,Y: NEXT
    : NEXT : NEXT : GOTO 2
```

♠

Dans la même lignée que JC, Jacques CHAUVIN vous envoie le produit de ses phantasmes en musique et noir et blanc.

Listing Canon X07

```
1 FORI=74TO83:READA:POKEI,A:NEXT:OUT244,
255:DATA62,43,205,40,228,62,44,205,40
2 A=RND(1)*254+1:OUT243,A/50:FORT=0TO255
STEPA:OUT242,T:EXEC73:NEXT:GOTO2:DATA228
```

♠

Thérèse EVEILLEAU, après une absence prolongée, revient en force avec sa copie de DOS en deuligne et en béton.

Listing Thomson

```
110 CLS:CLEAR12000:DIMT$(16,4):PRINT:PRI
NT"Placez la disquette SOURCE, <ENTREE>"
;:A$=INPUT$(1):FOR P=0 TO 4:FORS=1TO16:T
$(S,P)=DSKI$(0,P,S):NEXTS,P:BEEP
120 PRINT:PRINT"placez la disquette BUT,
 <ENTREE>";:A$=INPUT$(1):FOR P=0 TO 4:FO
RS=1TO16:DSKO$ 0,P,S,T$(S,P):NEXTS,P:BEE
P:CLEAR:END
```

♠

Tarte En PION frappe une nouvelle fois très fort sur sa bécane et lance les premières animations d'ambiance oriciennes.

Listing Atmos

```
 1 GETA$:IFA$=CHR$(27)THEN2ELSEPOK
E#5000+I,ASC(A$):I=I+1:PRINTA$;:GO
TO1
 2 PRINT:INPUT"RALENTI:";A:FORJ=#5
000TO#5000+I:PRINTCHR$(PEEK(J)),:W
AITA:NEXT
```

♠

Christophe BEYON va réjouir tous les jeunes adolescents boutonneux qui n'ont pas encore réussi à choisir entre les nuits blanches avec leur micro ou avec leur copine. Lui pourra jubiler de son côté avec les deux softs qu'il se met dans la poche.

Listing Amstrad

```
1 CLS:SYMBOL AFTER 42:SYMBOL 42,3,
227,224,31,19,38,72,159:SYMBOL 43,
128,128,96,16,248,24,32,124:SYMBOL
 45,128,128,64,64,224,96,64,124:LO
CATE 20,12:PRINT CHR$(248);CHR$(25
1):SOUND 1,900,200,15:LOCATE 20,9:
PRINT"GO !":FOR A=1 TO 1000:NEXT:C
LS:FOR B=1 TO 50
2 LOCATE 20,12:PRINT CHR$(42);CHR$
(43):FOR C=1 TO 90:NEXT:SOUND 1,50
0,100,15:LOCATE 21,12:PRINT CHR$(4
5):FOR D=1 TO 90:NEXT:PRINT CHR$(7
):NEXT B:PRINT "HA QU'C'ETAIT BON
...":LOCATE 8,17:PRINT "OUAIS ! AL
LEZ, ON R'MET CA, O.K ?":FOR E=0 T
O 999:NEXT:GOTO 1
```

♠

Sayonara, jeunesse !

BIDOUILLE GRENOUILLE

TEST : Feriez-vous un bon informaticien ?

Question N° 1 : Pour faire passer Fighter Pilot sur Amstrad de cassette à disquette, faut-il :
A-Prier fort ?
B-Faire trois fois le tour de la cassette à cloche-pied ?
C-Faire :
:TAPE
MEMORY 5000
LOAD "FP",1000
Reconnecter le drive, puis :
:DISK
SAVE "FP",B,1000,37000,1000

Question N° 2 : Pour empêcher l'auto-run dans le même logiciel, faut-il :
A-Lui taper dessus jusqu'à ce qu'il se rende compte qu'il ferait mieux de ne pas démarrer automatiquement ?
B-Faire POKE & AC03, & 45 : POKE & AC02, & 45 : POKE & AC01, & 32 ?
C-Appeler Eric Travers ?

Question N° 3 : Pour visualiser le labyrinthe du jeu Argolath sur ZX81 et extension 16 Ko, faut-il :
A-Faire comme Jean-François Melli, charger le programme, l'interrompre par BREAK, supprimer les lignes 1004, 5454, 5455, entrer :
700 LET V= 24
1000 LET S= 8
5457 FOR N= V-18 TO V+ 8
5458 FOR I= U-8 TO U+ 11
Faire GOTO 0 puis avec les touches de direction, 1 en bas, 7 à gauche, 5 en bas, 2 à droite, 2 en bas, taper sur S pour les sortilèges et sur 8, attendre quelques minutes que le rez-de-chaussée apparaisse, taper M pour monter et recommencer à S.
B-Aller torturer l'auteur, notamment à l'aide de brodequins, de tenailles et d'un pal ?
C-Démonter la cassette et regarder la bande par transparence ?

Question N° 4 : Pour obtenir le listing basic de Intérieur sur MSX, faut-il :
A-Trouver d'abord la solution d'Extérieur sur NTY ?
B-Faire BLOAD "CAS :",R puis lorsque le jeu démarre, dire "IDIOT" trois fois. Au bout de la troisième, l'ordinateur fait un reset. Faire alors POKE 8001, & H12 : POKE 8002, & H80 et LIST.
C-Briser la glace en cas d'incendie ?

Question N° 5 : Pour bidouiller à fond Defense Force sur Oric, faut-il :
A-Le bidouiller avec une clé de douze ?
B-Avant de rentrer Defense Force, rentrer le programme suivant :
10 FOR X= # 400 TO # 40E : POKE X, VAL("# "+ A$) :NEXT :DOKE # 245, # 400 : NEW
20 DATA 48, A9, B2, 8D, 48, 2, A9, F8, 8D, 49, 2, 68, 4C, 22, EE
Ou, si l'on possède un Oric-1, DOKE # 229, # 400 et remplacer les deux derniers datas par 03 et EC. Faire RUN, CLOAD "" et une fois que Defense Force est chargé, faire Reset. Pour obtenir un nombre de vies illimité, faire DOKE # 3193, # EAEA : DOKE # 3829, # EAEA : DOKE # 3F98, # EAEA. Pour un nombre de champs de force infini : DOKE # 384A, # EAEA : DOKE # 3852, # EAEA : DOKE # 3EE0, # EAEA : POKE # 3805,1. Pour commencer à la vague de vaisseaux ennemis désirée : POKE # 2E55, numéro de la vague -2. Enfin, faire CALL # F41 pour relancer le programme.
C-Taper sur Brice Eychenié jusqu'à ce qu'il se taise.

Question N° 6 : Comment Clopinette Masquée Connection ont-ils réussi à trouver la solution de Grids in Space sur Commodore, solution que voici :
W, s, press green button, press green button, press green button, n, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, set 77-34-40, go window, n, n, n, w, take coin, e, s, s, e, s, e, knock door, say yes, give coin, e, say hello , take all, w, w, w, n, w, n, n, n, steal rope, s, s, s, s, go window, e, e, u, u, e, set 96-17-14, w, d, w, w, set 82-13-64, go window, e, fasten rope to tree, e, d, take gun, u, w, loosen rope, take rope, w, go window, e, e, u, u, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, set 77-34-40, go window, w, n, w, w, s, s, w, w, s, s, w, fasten rope to stalagmite, d, n, e, s, d, n, w, take key, e, s, u, n, w, s, u, e, u, e, n, kill bat, u, open chest, take key, d, s, u, n, e, s, e, e, n, n, e, s, e, n, n, n, w, n, open gate, drop key, drop key, n, n, n, w, n, n, take green orb, s, s, e, s, s, s, e, s, s, s, w, n, w, s, w, n, w, w, s, s, u, n, w, drop green orb, take all, e, s, d, n, n, e, e, s, e, go window, e, e, u, u, e, set 96-17-14, w, d, d, w, w, set 82-13-64, go window, e, n, e, n, kill venusian, n, drop gun, w, give note, take money maker, e, take gun, s, kill venusian, s, w, s, w, go window, e, e, u, u, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, set 77-34-40, go window, n, e, s, e, knock door, e, e, give money maker, take rock, w, w, w, n, n, e, buy mask, take all, buy H-container, take H-container, drop flashlight, w, s, w, s, e, e, u, set 96-17-14, w, d, d, w, w, drop H-container, drop mask, drop gun, set 66-12-15, go window, e, n, drop green orb, take green orb, w, take orange orb, drop green orb, take green orb, e, e, drop orange orb, take orange orb, e, take purple orb, drop blue orb, take blue orb, w, w, drop purple orb, take purple orb, w, take white orb, drop orange orb, take orange orb, e, e, drop green orb, take green orb, e, e, s, drop white orb, take white orb, w, take yellow orb, put purple orb, take purple orb, e, n, w, drop purple orb, take purple orb, w, w, drop purple orb, take purple orb, w, s, drop white orb, take white orb, e, e, drop yellow orb, take all, drop orange orb, take brown orb, e, e, drop purple orb, take purple orb, e, n, n, drop brown orb, take brown orb, e, drop blue orb, take black orb, drop white orb, take white orb, w, s, w, drop purple orb, w, w, drop all, take black orb, go window, e, e, u, u, e, set 64-18-52, w, d, d, w, w, take container, take gun, set 77-34-40, go window, n, e, s, e, n, n, n, w, n, n, n, n, e, s, e, u, drop black orb, e, look screen, w, e, take note, w, d, w, n, w, s, s, s, s, s.
A-Ils l'ont trouvé tout seuls.
B-Ils n'ont rien trouvé du tout, ils font semblant.
C-Ils.

Question N° 7 : La solution ci-dessous, trouvée par Philippe Peltier, est-elle de :
w, go fireplace, get idol, clean idol, s, e, s, go stairs, say zap, s, w, s, e, get shield, w, n, e, e, move kettle, go hole, get foot, u, n, e, e, get bag, get chemicals, mix chemicals, drink chemicals, w, w, s, w, w, s, go door, get clover, e, n, e, n, open coffin, drop foot, on man, open bag, drop bag, get stick, get knife, w, n, go window, get doll, s, s, circle coffin, wave stick, yell chant.
A-C'est la solution de Voodoo's Castle de Scott Adams.
B-C'est la solution de Choucroute de William Saurin.
C-C'est la solution du Polygames de Thiriet de la semaine dernière.

Question N° 8 : Quelle est le contenu exact de la lettre que m'envoie Ludovic Jeannin :
A-Pour déplomber le N° 72 de Modes et Tricots, il faut couper les pages en deux.
B-Après le chargement stomacal d'un Super Big Hamburger, il faut faire POKE ESTOMAC, BICARBONATE.
C-Pour avoir des vies à volonté sur Kokotony Wilf pour Spectrum, il suffit de faire MERGE "", puis démarrer le magnéto jusqu'à ce qu'apparaisse le message TAPE LOADING ERROR. Puis, taper la ligne :
10 POKE 23693, 0 :CLEAR 24100 : LOAD "" CODE : RAND USR 65100 : LOAD "" CODE : RAND USR 41712
Et faire RUN. Sur Invasion of the Body Snatchers, faire CLEAR 32767 : MERGE "" : POKE 23787,201 : PRINT USR 23776 : NEW
Et taper le programme suivant :
10 POKE 61724, 48 : POKE 61725, 242
20 FOR I= 62000 TO 62025
30 READ A : POKE I, A : NEXT I
40 DATA 33,57, 242, 34, 12, 91, 195, 0, 91, 62
50 DATA 255, 50, 150, 159, 62, 24, 50, 246, 170
60 DATA 175, 50, 242, 170, 195, 0, 158
65 PRINT USR 61440
Puis faire RUN.

Question N° 9 : Selon la Bande des Nouveaux Pirates, quelle est la façon de procéder si tous les ordres sont transformés en RUN par un POKE 214,128 sur Apple ?
A-Éteindre et rallumer.
B-Rallumer sans éteindre.
C-Taper "440000" et return, puis CALL-151 et enfin control-C.
Question N° 10 : Pour, faut-il :
A-Oui, a.
B-Ah oui, b.
C-Oh, le beau c.

Réponse au test : Oui, vous feriez un bon informaticien. Comme ça, tout le monde est content.

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 traçantes 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...

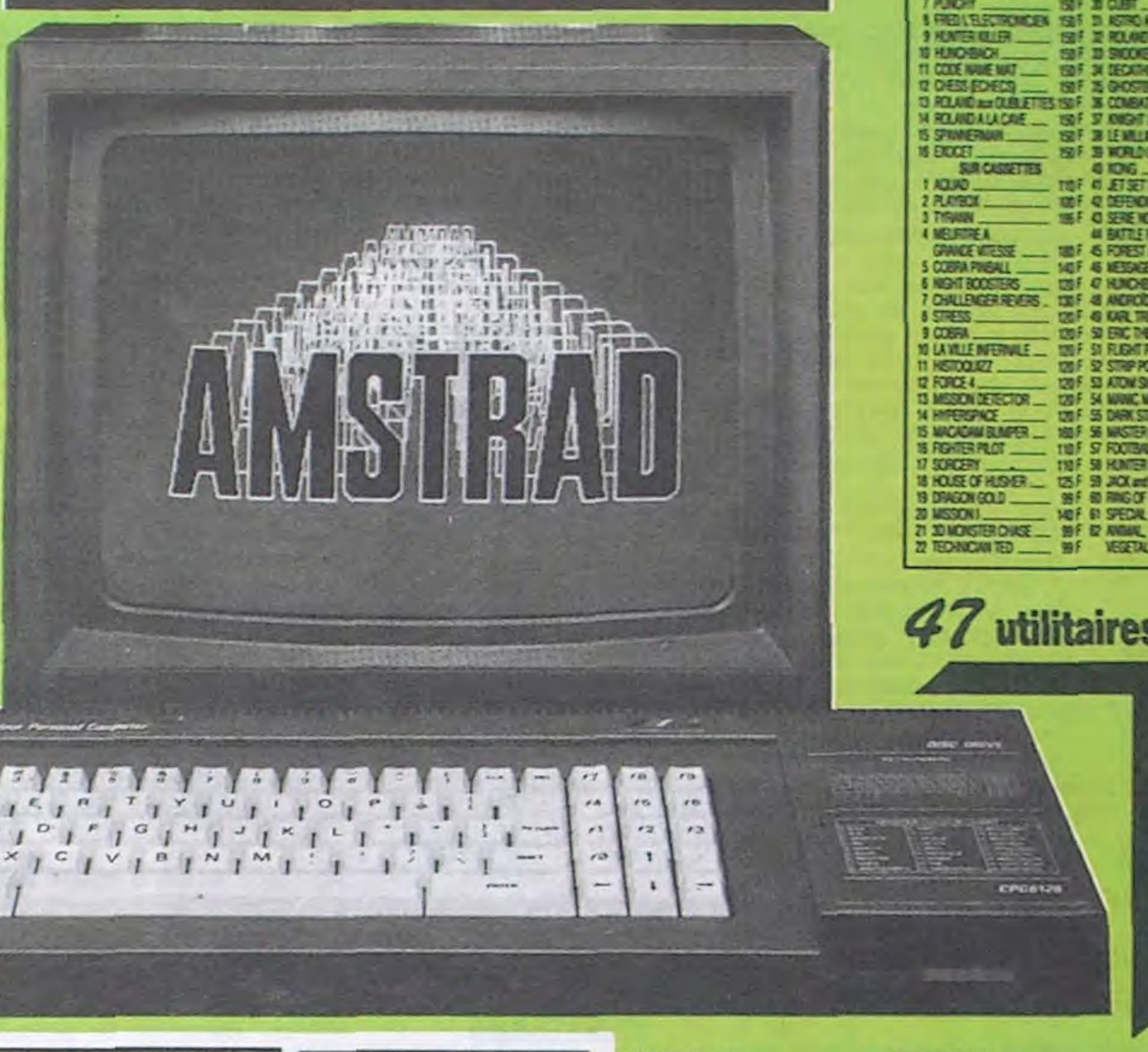
Dr. LOGO : Tandis que LOGO de Digital Research poursuit ses investigations dans le monde de l'enseignement assisté par ordinateur, la capacité accrue du 6128 permet d'étendre le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CP/M 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CP/M 2.2 jouissent d'une 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/DDI 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 HUNCHBACH 150 F
11 CODE NAME MAT 150 F
12 CHESS (ECHECS) 150 F
13 ROLAND aux OUBLIETTES 150 F
14 ROLAND A LA CAVE 150 F
15 SPANNERMAN 150 F
16 EXOCET 150 F

SUR CASSETTES
1 AQUAD 110 F
2 PLAYBOX 100 F
3 TYRANN 195 F
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE 180 F
5 COBRA PINBALL 140 F
6 NIGHT BOOSTERS 120 F
7 CHALLENGER REVERS 130 F
8 STRESS 120 F
9 COBRA 120 F
10 LA VILLE INFERNALE 120 F
11 HISTOQUIZZ 120 F
12 FORCE 4 120 F
13 MISSION DETECTOR 120 F
14 HYPERSPACE 120 F
15 MACADAM BUMPER 180 F
16 FIGHTER PILOT 110 F
17 SORCERY 110 F
18 HOUSE OF HUSHER 125 F
19 DRAGON GOLD 99 F
20 MISSION I 140 F
21 3D MONSTER CHASE 99 F
22 TECHNICIAN TED 99 F
23 PYJAMARAMA 125 F
24 FRUITY FRANK 99 F
25 CLIMB IT 105 F
26 INTERDICTOR PILOT 250 F
27 SURVIVOR 120 F
28 CODE NAME MAT 99 F
29 HUNCHBACH 99 F
30 CUBIT 99 F
31 ASTRO ATTACK 99 F
32 ROLAND ON THE RUN 99 F
33 SNOOKER 99 F
34 DECATHLON 139 F
35 GHOSTBUSTERS 119 F
36 COMBAT LYNX 149 F
37 KNIGHT LORE 149 F
38 LE MILLIONNAIRE 159 F
39 WORLD CUP 129 F
40 KONG 139 F
41 JET SET WILLY 129 F
42 DEFENDOR DIE 110 F
43 SERIE NOIRE 145 F
44 BATTLE FOR MIDWAY 115 F
45 FOREST at WORLD END 75 F
46 MESSAGE from ANDROMEDA 75 F
47 HUNCHBACH II 95 F
48 ANDROÏD 120 F
49 KARL TREASURE HUNT 99 F
50 ERIC THE VIKING 170 F
51 FLIGHT PATH 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 EMBRASSEURS 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 II 99 F
84 MONOPOLIC 119 F
85 SPLAT 99 F
86 FRUIT MACHINE 99 F
87 GRAND PRIX DRIVER 99 F
88 RALLY II 100 F
89 KNEMAWKO 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 02
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 02
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

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 Synthétiseur vocal DKTronics 495 F
8 Ruban imprimante DMP1 95 F
9 Ruban Centronics 3102 85 F
10 Papier listing blanc 70g, 500f 59 F
11 Papier étiquettes (500 étiq.) 70 F
12 Cable 664 2e unité disquette FD1 280 F
13 Boîtier interface 2 joysticks 190 F
14 Magnétophone Lansay pour 664 300 F
15 Cable 664 magnéto. K7 extérieur 50 F
16 Joystick Quickshoot I 89 F
17 Joystick Quickshoot II 119 F
18 2 joysticks Quickshot II 109 F
19 Cassette micro 20min. pièce 6,50 F pour 10 pièces, 11e gratuite
20 Disquettes 3 pouces pièce 50 F pour 10 pièces, 11e gratuite
21 Boîte rangement 50 disq. 3 pouces 195 F
22 2e unité disquette FD1 1790 F
23 Imprimante à marguerite SILVER REED EXP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm 3395 F

22 livres sur l'Amstrad

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

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

HACHETTE
9 Utilisation de l'Amstrad CPC 464

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

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

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 706 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* 782 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

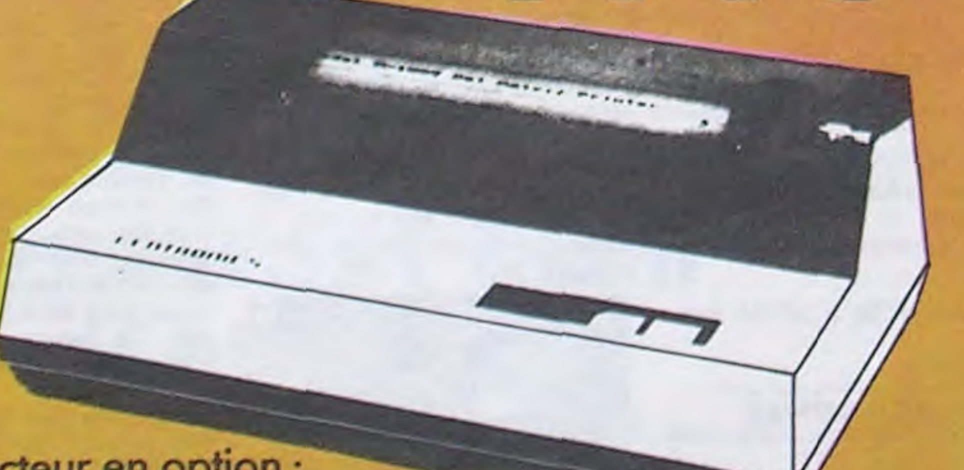
CARTES D'EXTENSION COMPATIBLES POUR APPLE II* et IIE*
CARTE Z 80 435 F
CARTE 80 COLONNES POUR II+ 695 F
CARTE D'EXTENSION RAM 128K POUR IIE et II+ 1895 F
CLAVIER MULTITECH APPLE (90 touches) pour II+ et IIE 1170 F
CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C 795 F
CARTE DE PROGRAMMATION 2716/2752/2764 pour IIE 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 + Z80 + 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 499 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.

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

~~2790F~~ **1995F**



Tracteur en option : **360F**

MAGASIN DE VENTE GENERAL

ouvert tous les jours sauf dimanche
de 9 h 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

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

édito

COCHON QUI S'EN DÉDIT

Annoncé pour le 8 septembre, puis le 23, puis disparu des antennes, TF 1 joue au film fantôme avec L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI. On se fout de la gueule de qui ? Et Canal + n'est pas en reste, le porno est repoussé lui aussi. Les boules. On vous annonce le retour d'un vieux symbole : le carré blanc. Vous espérez de la fesse et déboule au grand large "SHANGAI SKIPPER" un polar hyper violent". Argh... !

Dépité, vous somnolez devant votre baby-sitting électronique lorsque soudain... du cul, du hard. La bouche béante, les aisselles moites, et les yeux écarquillés, vous êtes le témoin privilégié d'un événement historique dans la vie culturelle de notre beau pays : la pénétration à un rythme mensuel, dans l'intimité des foyers français, de la tragique histoire de la bête à deux dos. Début pédagogique et prometteur avec GORGE PROFONDE.

BOMBYX

Lundi 30 Octobre

20h30	C +	: **DETECTIVE COMME BOGART** *(polar bogué)*
20h35	FR 3	: **LA GUERRE EST FINIE** *(voir article)*
20h35	TF 1	: **UN MOMENT D'EGAREMENT** *(voir CURIOSITES)*
20h35	A2	: **V n° 4**
22h10	A2	: **LE JAPON :** *l'ouverture de Meiji*
22h20	TF 1	: **ETOILES ET TOILES** *(cinoche à la téloche)*

Mardi 1 Octobre

20h30	C +	: **LE BON PLAISIR** *(le pouvoir est un plaisir solitaire)*
20h35	FR 3	: **LA JAVA DES OMBRES** *(valse hésitation)*
20h35	TF 1	: **LE CRIME DE PIERRE LACAZE n° 2** *(redif)*
20h35	A2	: **LA POLITIQUE EST UN METIER** *(la télé aussi)*
22h05	TF 1	: **VERITES INTERDITES** *(dos. judiciaires)*
22h30	C +	: **LA GUERRE DES ETOILES** *(voir Curio 101)*

Mercredi 2 Octobre

20h30	TF 1	: **ARSENE LUPIN** *(série)*
20h35	FR 3	: **POLLEN** *(variétés)*
20h35	A2	: **L'HEURE DE VERITE**
21h00	C +	: **REVANCHE A BALTIMORE** *(c'est du billard)*
21h30	TF 1	: **VERITES INTERDITES**
21h35	FR 3	: **THALASSA** *(magazine qui change de jour)*
21h45	A2	: **MOI...JE** *(voir CURIOSITES)*
22h35	C +	: **LA SMALA**
22h55	FR 3	: **SHANGAI SKIPPER** *(voir CURIOSITES)*

Jeudi 3 Octobre

20h30	C +	: **LES ROIS DU STADE** *(panouille et circences)*
20h35	FR 3	: **MANGERONT-ILS** *(théâtre) de V. Hugo*
20h35	TF 1	: **LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 4**
20h35	A2	: **L'OMBRE ROUGE** *(voir article)*
22h00	TF 1	: **INFOVISION**
22h10	C +	: **MARTIN** *(c'est pas dimanche)*

Vendredi 4 Octobre

20h35	A2	: **L'ORDRE** *(voir 100)*
20h35	FR 3	: **BRIGADES VERTES n° 8** *(ouf ! la fin)*
20h35	TF 1	: **PATRICK SEBASTIEN** *à l'Olympia*
21h00	C +	: **LE DEMON DANS L'ILE** *(beurk)*
21h35	A2	: **APOSTROPHES**
21h35	FR 3	: **VENDREDI**
21h50	TF 1	: **TAPAGE NOCTURNE :** *émission pluridisciplinaire*
22h20	C +	: **LES VOLEURS DE LA NUIT** *(voir curio 101)*
22h55	FR3	: **MONTAGNE** *(magazine qui tombe à pic)*
23h00	A2	: **LE SOLEIL BRILLE POUR TOUT LE MONDE** *(voir article)*

Samedi 5 Octobre

20h35	TF 1	: **LES OEUFS DE L'AUTRUCHE**
20h35	A2	: **FINALE CHIFFRES ET LETTRES**
20h35	FR 3	: **DISNEY CHANNEL**
22h15	A2	: **LES ENFANTS DU ROCK**
22h15	FR 3	: **DYNASTIE**
22h25	TF 1	: **DROIT DE REPONSE**
00h00	C +	: **GORGE PROFONDE** *(voir article)*

Dimanche 6 Octobre

20h35	A2	: **LE GRAND ECHIQUIER**
20h35	TF 1	: **TROIS HOMMES A ABATTRE**
20h35	FR 3	: **ISE MIHAKE :** *docu haute couture*
21h00	C +	: **L'AMOUR A MORT**
22h30	FR 3	: **LA VIE PRIVEE D'ELISABETH ET D'ESSEX (1939),** *film de M. Curtiz avec Bette Davis, Errol Flynn et Olivia de Havilland.*

LA GOULUE

Gorge profonde

Film de G. Damiano (1972) avec Linda Lovelace.

Rien à voir avec un documentaire sur Padirac ou tout autre gouffre humide. Il s'agit d'un long-métrage his-to-ri-que. Le premier film pornographique exploité publiquement aux Etats-Unis, un hit commercial

qui déchaîna les foudres des bien-pensants et entraîna la vague des films Hard.

Une jeune infirmière bien en chair, Linda a la chair triste. Elle n'arrive pas à l'orgasme. Elle se confie à son amie Hélène qui a beau leur organ-iser un week-end bien foutu, ça ne vient pas. Elle consulte alors le Dr Young qui découvre l'absence d'un accessoire féminin qu'on ne trouve pas en VPC chez Damart. Poursuivant son intro-inspection thermo-dactyle, il découvre l'organe réfugié au fin fond de la bouche de la patiente impatiente. Dorénavant, Linda connaîtra le plaisir en s'adonnant à une pratique que la morale et mon dentiste réprouvent. Mais comme dit ma concierge : "qui ne pipe mot consent".

Si la morale du film est mince, le scénario n'est guère plus épais; juste le prétexte à une enfilade de scènes assez répétitives. Heureusement l'ambiance décontractée, voire film d'amateur, conjuguée à un humour fantaisiste rendent le spectacle ré-jouissant. Un divertissement agréable, sans prétention et bon enfant. Un document clitoresque au parfum nostalgique, un peu comme les films de Méliès.

Diffusion le 5-6 à 00h00 sur C + .

LA LUMIÈRE DES JUSTES

Le soleil brille pour tout le monde

Film de John Ford (1953) avec Charles Winniger, Arleen Whelan, John Russel et Step'In Fetchit.

"Si nous les sudistes, on avait été plus nombreux, vous les nordistes, vous auriez pris la pâtée". Des années après la fin de la guerre, l'animosité demeure vive entre les partisans des deux camps dans cette petite ville du Kentucky, Fairfield, où le juge Priest, ancien

Photo A2.

partisan des confédérés, doit remettre en jeu son mandat face à un candidat nordiste.

Un jeune noir, accusé du viol d'une fillette, est menacé de lynchage (art décoratif arboricole) par une association de fermiers pour la beauté des sites. Fervent écologiste, Priest empêche ce crime contre Nature, boucle le nègre et fait jurer aux fermiers de ne plus toucher aux arbres.

D'autre part, Lucy, une des plus belles plantes de la ville, en apprend de belles sur sa mère à l'occasion du retour de cette dernière en ville : a) sa naissance est illégitime b) son grand-père est le fondateur de la ville, le général Fairfield, c) sa mère était une péripatéticienne renommée, d) elle l'est toujours, e) elle vient de claquer dans le claque de la ville.

L'Amérique des pionniers telle que l'a connue John Ford : rude mais chaleureuse, versatile mais récompensant l'honnêteté, une lutte quotidienne où le Bien finit par triompher du Mal.

Diffusion le 4 à 23h00 sur A2.

PARTISANS SANS PARTI

L'ombre rouge

Film de J.L Comoli (1981) avec C. Brasseur, J. Dutronc, N. Baye et A. Ferréol

1937. La guerre d'Espagne bat son plein et le gouvernement du Fronte Popular fait appel aux bonnes oeuvres de Moscou (Kalachnikov, Faucille, Marteau...).

Photo A2

Tu vas la prendre la carte du parti !

Anton (Brasseur), agent soviétique, est chargé de faire passer des armes aux espagnols. Piégé par la gestapo, son ami Léo (Dutronc) l'échange contre un nazi. 15 partout la balle au centre, Anton reprend aussitôt du service. Mais, la secrétaire d'Anton découvre le poteau rose et, par conséquent, le pote aux rouges, et contre toutes les règles de sécurité, Anton entonne le récit de ses activités.

A Moscou, des mesures sont prises pour que les armes arrivent uniquement aux communistes. Les autres peuvent crever la gueule ouverte et un lance-pierre à la main en chantant l'Internationale, c'est le cadet de leurs soucis. Même si les anarchistes, les socialistes et les autres se battent contre les franquistes, c'est niet. Une kalachnikov contre une carte du parti, un point c'est tout.

Un jour, tous les agents soviétiques en action en Occident sont rappelés à Moscou. Anton se doute qu'on le demande non pour une partie de carte mais plutôt pour 15 balles au centre. Il refuse de partir malgré les injonctions de Léo.

Plein de bonnes intentions, le film nécessite néanmoins un solide bagage historique sur la période de l'entre-deux guerres.

Diffusion le 3 à 20h35 sur A2

BASTA LES BASTOS

la guerre est finie

Film de A. Resnais (1965) avec Y. Montand, I. Thulin.et G. Bujold. et J. Bouise.

Tu l'as dit, camarade travailleur, mais continuons le combat anti-franquiste au-delà des Pyrénées. Et 30 ans après l'OMBRE ROUGE, Franco est toujours vivant.

Un résistant anti-franquiste passe la frontière avec un passeport au nom de René Sallanches. Il (Y. Montand) s'appelle en réalité Dominguo, Carlos voire Diego pour les intimes. Justement la fille de Sallanches, Nadine (G. Bujold) ne demande qu'à le devenir. De retour à Paris, il voit Nadine, puis Marianne sa maîtresse, puis les camarades du réseau. Il n'a pas une minute à lui ce type. Justement, il s'interroge "c'est pas une vie !".

Et en plus, il doit courir après Juan, parti en mission alors qu'un piège est tendu, après les copains de Nadine, des jeunots exaltés qui veulent faire la bombe, après Marianne qu'en a marre de l'attendre sans savoir...

Photo FR3

Plus qu'une banale histoire d'amour et d'espionnage, voilà un bel exercice de style sur 'la vie est belle, et comment la gâcher'.

Diffusion le 30 à 20h35 sur FR3

curiosités :

UN MOMENT D'EGAREMENT

Film de C. Berri (1978) avec J.P. Marielle, V. Lanoux, M. Sarcey et A. Soral

Photo TF1

Allez, on vous parle une dernière fois des vacances, et après, c'est fini, juré ! Or donc, le sieur Marielle et son compère Lanoux sont en vacances au bord de la mer, deux mâles en goguette, la quarantaine en bandoulière, juste nantis de leurs fifilles respectives. Voilà-t-il pas que la virginale progéniture de Lanoux (A. Soral) se met en tête (restons décents) de se taper le copain de son père. Marielle a beau faire le mariolle, il craque un soir sur la plage (poncif plus qu'éculé).

Berri nous gratifie d'un film un peu léger, mais sensible et émouvant grâce à Marielle, sur la solitude et le désarroi de l'anthropo-zoïque (ère quadragénaire).

Diffusion le 30 à 20h35 sur TF1

SHANGAI SKIPPER

Téléfilm de Michel Andrieu avec Claude Nougaro, Dominique Blanc, Philippe Dormoy et Catherine Arditi.

Une nouvelle série néo-polar très proche dans l'inspiration, sinon dans l'esprit, de SERIE NOIRE sur TF 1 : des histoires d'aujourd'hui écrites par de jeunes auteurs français. Violence, argent et sang sont au rendez-vous, à l'exception du premier, Shangaï-Skipper, le moins pessimiste.

Skipper (C. Nougaro) est un doux rêveur manipulé par ses amis pour un cambriolage. Naïf, mais pas bête, il les abandonnera à leur cupidité et partira vivre ses rêves... avec l'argent. Na.

Photo FR 3.

Diffusion le 2 à 22h55 sur FR3.

MOI..JE

Emission de P. Breugnot et B. Bouthier

Moi... je change de programmation. Au lieu d'être diffusée le troisième mercredi de chaque mois, elle est diffusée le premier. Intellectuel, non ?

-"L'amour à la récré". Pour les enfants de 6 à 10 ans. Ben mon colon ! Derrière des regards innocents, se cachent des coeurs qui battent avec une violence inouïe. Ils draguent, ils rêvent de dormir avec le sujet de leurs désirs, ils s'embrassent, bref ils n'ont rien à nous envier... Et il faut tout l'aplomb d'un gamin à la bouche édentée, pour dire : pour nous, l'amour c'est du sérieux, pour les adultes, c'est un jeu. Ca laisse rêveur, non ? Pédophiles s'abstenir.

-Gag : une nuit, une équipe de Moi..je trace les marques d'un corps à la craie sur un trottoir, rajoute un peu d'hémoglobine et de sciure, et revient le lendemain sur les lieux du "crime". Personne n'a rien vu, mais tout le monde a quelque chose à dire...

-Faire un enfant sans homme serait possible grâce à la découverte d'un savant belge. Ca a marché avec des souris alors...

Un numéro de rentrée plein de tonus auquel on décerne une note d'encouragement.

Diffusion le 2 à 21h45 sur A2 Photo A2

CINOCHE !

édito

Et vous croyez qu'avec tout ça j'ai la place de vous en mettre plus, hein, non mais vous me prenez pour qui, un Jivaro réducteur de textes (faute de frappe) ?
Allez quand même voir RAN, le dernier Kurosawa, même si je n'en cause pas cette semaine.

CLOU

MAD MAX 3

de George Miller et George Ogilvie

MAD MAX 3 AU-DELA DU DOME DU TONNERRE de George MILLER et George OGILVIE

Avec Mel GIBSON (aussi dynamique qu'une SG et aussi beau qu'une LesPaul Deluxe), Tina TURNER (superbe ! Après 20 ans de carrière, elle est toujours en tête des charts), Angry ANDERSON (le chanteur tatoué de Rose Tatoo) et Serling HAYDEN. 2H00. USA.

Acteurs :	* * *
Réalisation :	* * * *
Scénario :	* * *
Photo :	* * * *
Divertissement :	* * * *

Ouééé ! Le nouveau Mad Max ! Mieux que le deuxième, mieux que le premier !
Mad Max est la seule "série" où le film est de mieux en mieux !
Faut dire que George Miller, ex-médecin, est un mec particulièrement sérieux, vu qu'il continue à prendre des cours de cinéma pendant ses vacances.

L'histoire se passe 10 ans après le 2. Max se fait faucher sa caisse et son attirail et se rend à Bartertown, la ville de l'échange commandée par Tina Turner/Entity. Vu qu'il n'y a rien à échanger, il est contraint d'accepter de se fritter contre un énorme mastar dans le Thunderdome, à la suite de quoi il est abandonné dans le désert et récupéré par une communauté d'enfants délirants qui le prennent pour un messie chargé de les ramener à Sidney ravagé par la bombe 15 ans plus tôt.
Bon, j'ai essayé, hein ! J'ai essayé de ne pas vous dévoiler le film entièrement, croyez-moi y vous manque pleins de détails et en fait j'vous en cache beaucoup là-dedans, alors n'allez pas me dire qu'il n'y a plus de surprise, parce qu'honnêtement, y'en a un pacson et pas des moindres. Ce Max-là, il est tout nouveau, tout bon. Miller s'est vraiment amélioré et Ogilvie et lui font une fameuse équipe, alors que très souvent, quand on a 2 réalisateurs sur un même film, ils ont une grande tendance à se taper sérieusement sur la gueule mais, à ce qu'il parait, y'a eu aucun problème.
Ils se sont vraiment démenés tous les deux, et question direction d'acteurs, chapeau ! Faire tourner des gosses, c'est super-dur et le seul à savoir bien le faire c'était Truffaut qui donnait pour cela des conseils à tour de bras (à Spielberg par exemple). Mais là, en plus, ils les faisaient tourner quasiment à poil par -15° ! Et on y croit dur comme fer à cette communauté de gosses. Chapeau les mecs !
Le reste du film est tout aussi bien fait, Bartertown est tout à fait crédible de par son organisation féodalo-capitaliste et ses personnages clés (Turner/Master-Blaster, le géant nain qui contrôle la production d'énergie/le caissier/ les gardes) sont plus que

convaincants. A noter que les décors et costumes, particulièrement chiadés, n'y sont pas pour rien.
Moralité, le dernier Mad Max est super, Max lui-même est plus humaniste qu'avant, le scénario est bien plus complexe que les précédents et on attend avec impatience le prochain, si prochain il y a, ce que j'espère très fort.
Allez-y vous ne serez pas déçu.

DANGEREUSEMENT VOTRE

de John Glen

Avec Roger MOORE (comme si vous le saviez pas !), Tanya ROBERTS (la bien nommée), Grace JONES (itou, mais noire), Christopher WALKEN (Monsieur Cheveux Oxygénés '84), Patrick MACNEE (CM et BdC, à ne pas confondre avec SM et Bondage) et Patrick BAUCHAU (Ach !). 2H15. USA.

Acteurs :	* * *
Réalisation :	* *
Scénario :	* *
Photo :	* *
Divertissement :	* * *

Un nouveau James Bond !
Une histoire originale, les bons contre les méchants, avec le méchant en chef qui veut, bien entendu, devenir le maîaîaîaître du monde en faisant sauter Silicon Valley (Ah ! Qu'elle est PRINT DATA ma vallée !). Et en plus, à la fin il gagne, comme que si vous vous y attendiez pas !
Alors toutes les mauvaises langues qui racontent que ce JB (pouah ! ça vaut pas un bon Glen Mac'hpro) est ennuyeux se taisent. Un JB c'est un JB, d'ailleurs, j'le trouve meilleur qu'Octopussy, qu'était aussi réalisé par John Glen.
Question acteurs, ça va, Roger Moore a des rides mais ne semble pas aussi essouflé que dans le précédent. Grace Jones en tueuse maniaque, simili-mante religieuse est aussi impressionnante que sa carrure, Christopher Walken, j'adore et Patrick Macnee porte bien son embonpoint.
J'm'y suis pas ennuyé une minute.
Y'a d'l'action, des belles gonzesses et une ouverture dans l'Alaska à pas piquer des IF THEN ELSE.

Bon, bien sûr, y'a mieux à voir cette semaine, n'empêche qu'une fois que vous aurez vu tous les autres....

ALAMO BAY

de Louis Malle

Avec Amy MADIGAN (la gentille), Ed HARRIS (le méchant, qu'est le mec de la précédente dans le film et dans la vie) et Ho NGUYEN (le Viet qui s'prend pour un cow-boy. C'est son premier rôle). 1H43. USA.

Acteurs :	* * *
Réalisation :	* *
Scénario :	* *
Photo :	* *
Divertissement :	*

Louis Malle a fait plein de films curieux, Lacombe Lucien ou La Petite avec Brooke Shields, entre autres. Dans celui-ci, on reconnait un peu sa patte au côté documentaire qu'il ajoute.
Ca se passe dans une petite ville de pêcheurs du Texas et Malle s'est apparemment passionné pour la vie de ces pêcheurs, surtout pour les techniques de pêche à la crevette au chalut. D'ailleurs Ed Harris aussi, vu qu'il a passé 3 semaines avant le tournage à apprendre à pêcher comme y faut, un acteur qui apparemment utilise les mêmes techniques que DeNiro (pour son métier d'acteur, bien sûr).
C'est l'histoire de Dinh, un réfugié vietnamien qui rapplique dans cette ville pour faire fortune (zi amériqueune drime). Il s'installe chez des Viets déjà sur place et bosse pour un boss blanc et sa fille. Très vite les pêcheurs du cru grognent avec les classiques rengaines racistes : "ils ôtent le pain de la bouche". Ils se font monter la tête par un représentant du Klan et par Shang (un blanc, vous gourez pas), tête brûlée, vétéran du Vietnam.
Le KKK et Shang chassent les "Gooks" de la ville. Mais opposés à tout ça, il y a Dinh, le dernier cow-boy et la fille, toujours amoureuse de Shang.
Evidemment ça finit dans un bain de sang.
Un scénario très classique, des films comme ça, y'en a eu à la pelle dans tous les pays, ici ce sont des Viets et

Malle ne met même pas l'accent sur le ressentiment des Ricains envers ces Viets qu'ils assimilent aux Viets-Congs.
Un film raté de plus, un !

3 HOMMES ET UN COUFFIN

de Coline Serreau

Avec Roland GIRAUD (l'architecte rapidement gaga. Super), Michel BOUJENAH (le dessinateur de BD aussi rapidement gaga. Non moins super), André DUSSOLIER (le steward volage, 3 semaines avant d'être gaga parce qu'il était en vacances. Encore super), Philippine LEROY-BEAULIEU (celle par qui la sandale arrive, belle et bien) et Gwendoline MOURLET et Jennifer MORET (la bébé). 1H40. FRA.

Acteurs :	* * * * *
Réalisation :	* * * *
Scénario :	* * * * *
Photo :	* * *
Divertissement :	* * * * *

Allez, calmez-vous, c'est pas parce qu'il y a 2 noms pour le bébé Marie qu'il s'agit en fait d'une histoire de jumelles. Non, c'est que l'histoire se déroule sur plusieurs mois et qu'un bébé ça grandit vachement vite, donc y zallaient pas attendre que le premier bébé grandisse pour continuer le film, imaginez qu'ils se soient arrêtés pendant 4 mois, vous savez le fric que ça leur aurait coûté ? Non ? Et ben vaut mieux pas qu'vous sachiez, parce qu'à 15 briques par jour.... J'vous raconte pas comme la production aurait fait la gueule, sans compter que les acteurs aussi, ils ont souvent autre chose à faire, et puis, bon, tout ça, quoi.
C'est l'histoire de 3 types, assez bien nantis, qui partagent un grand appart' dans le Marais. Leur devise c'est "Pas de nana dans la maison, sauf pour une nuit !", ils veulent sauvegarder leur précieux célibat et ne pas s'emmerder avec le mariage ou autre délire pseudo-familial.
Jacques, le steward, se tire en vacances pour 3 semaines et prévient ses potes qu'un paquet doit être déposé le lendemain puis repris quelques jours plus tard.
Le paquet en question s'avère être un couffin avec le bébé Marie (3 mois) à l'intérieur et Pierre et Michel se trouvent comme des cons, parce que les bébés, c'est pas leur rayon. Et puis dans l'après-midi arrive un 2ème paquet, plein de coke. Les dealers viennent prendre livraison de la marchandise et se font refiler le bébé, qu'ils refusent.
Les poulagas trouvent ça louche et surveillent nos lascars, alors que les deals' s'impatientent et mettent l'appart' à sac. Grâce à un habile stratagème Michel se débarrasse de la coke, des condés et des malfrats par la même occase. Jacques revient, la gueule enfarinée et la bouche en cul de poule et se fait vertement affranchir par les 2 autres.
Et c'est pas fini ! Les 3 mecs décident d'attendre le retour de la mère partie 6 mois aux US pour son taff'. Ils s'organisent en tours de garde pour les 5 mois restants.
Le jour fatal arrive, la mère reprend la gosse et c'est toujours pas fini !
Bon j'vous laisse la fin dans la boîte, parce qu'y faut pas déconner non plus.
Coline Serreau et ses acteurs ont bien dû se fendre pendant le tournage, ça c'est sûr et ça se voit. Ce qui plait dans le film c'est que l'histoire n'en finit pas de recommencer : nombre de réalisateurs ne se s'raient pas fait chier et auraient terminé le film sur la coke ou sur le retour de Jacques, elle non, plus c'est complesque et varié plus elle aime et moi de même.
Niveau acteurs, c'est tout bon, les 3 mecs ne s'volent pas la vedette l'un l'autre alors que ça leur aurait été fa-

cile, ce qui fait qu'ils sont encore mieux que tout bons.
Voilà. C'est **le film français de la rentrée et de loin, et vous avez plus que largement intérêt à courir le voir.**
Et toc, un bon film de plus dans la poire !

BREAKFAST CLUB

de John Hughes

Avec Judd NELSON (le marginal loubard), Emilio ESTEVEZ (le sportif con, vu dans Repo Man), Anthony Michael HALL (le puceau grosse tête), Molly RINGWALD (la bourgeoise puante) et Paul GLEASON (le principal maniaque). 1H35. USA.

Acteurs :	* * *
Réalisation :	* * *
Scénario :	* * *
Photo :	* *
Divertissement :	* * *

Apparemment, ce n'est qu'un film de plus sur des collégiens comme les Ricains nous en servent à la pelle chaque année, voir les Porky's et autres films de ce genre, enfin bref, vous voyez c'que j'veux dire.
Mais là, y'a un lézard qui se réveille dès le début : il ne s'agit pas d'une classe entière mais de 5 élèves qui sont collés un samedi matin. 2 nanas et 3 mecs qui se connaissent certainement des yeux, mais ni des lèvres, ni des dents, et qui pour rien au monde ne se seraient rencontrés volontairement auparavant.
Bon, vous m'direz : "Ouais, mais les huis-clos c'est commun, et tralala zim boum !" et, je vous répondrai... "Oui."
Bon, d'accord, c'est vrai, mais attention les mecs, là c'sont des élèves dans un lycée, et John Hughes (que c'est son premier film) s'est creusé la cervelle pour donner dans le différent et par là même de donner une image un peu plus intéressante des adolescents. Evidemment, c'est fait au détri-

ment de l'image des adultes, ici représentés par le proviseur maniaque et sadique, et on ne peut s'empêcher de le prendre pour le dernier des cons.
Mais à part ce petit détail, ça va. Les acteurs sont bons et c'est sûr qu'on les reverra prochainement dans pleins d'autres films.
Sympa.

B.D!

ebdito

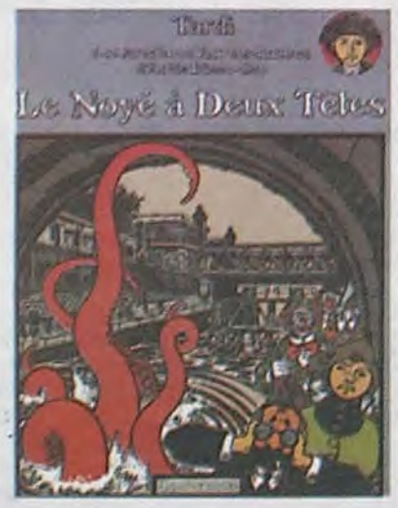
Ha aaaah, destroy, kill. Destructrice, cette semaine. Hergé, le grand, le beau, le riche, le fort, puissant, l'omnipotent Hergé est descendu en flammes. Il n'avait qu'à pas faire de faux pas, espèce de belge. Quick et Flupke, c'est le genre de truc qui fait qu'arrivé à un certain point dans une collection, on décide d'arrêter.
"Eh, j'ai presque tous les Hergé !
- Comment ça, presque ? Qu'est-ce qu'il te manque ?
- Les Quick et Flupke.
- Ah ben je les ai. Regarde.
- Ah c'est ça ? Ah ben j'arrête ma collec', dis donc. Je suis fort marri."
C'est un drame. Et attendez, cette semaine, vous avez le tome 2, seulement. Il y en a trois et on vous les dévoilera dans le désordre. Rassurez-vous, les deux autres sont nuls aussi.
Je vais me faire massacrer, moi. De temps en temps, on me dit : "Dis donc, Milou, n'en prends-tu pas quelque peu à ton aise avec les bandes dessinées ? Estimes-tu vraiment avoir le droit de critiquer tel ou tel auteur ?" Ben tiens, que j'ai le droit. Je vais me gêner. Là, je tape sur Hergé, ça va être la levée de boucliers. "Hergé, c'est un maître, il a influencé toute la bd moderne". Je sais, mais là il s'est planté. Il avait qu'à pas.
Regardez Ciel d'Enfer : c'est kitsch comme pas possible. Mieux que Guy l'Eclair, pire que Ming, plus sexy que Narda, plus intello que Zarkov. Regardez aussi Tonton Marcel parce que tels que je vous connais, vous l'avez raté quand il est passé en mensuel, et jetez un coup d'oeil à La Maison du Temps qui Passe ou c'est moi qui vous jette sans coup d'oeil.
Hergé s'est viandé en beauté. Hin ! Hin ! Pov' Papa !

Milou

SALUT LA PROMO! VOIR PAGE 21

LE BOURSOUFLÉ BICÉPHALE

Tardi, haaaa Tardi. Son Brindavoine, haaaa, son Brindavoine. Son Adèle Blanc-sec, haaaaa, son Adèle. Ses dessins, ses dialogues, ses suspenses, haaaa suspenses. Ses situations désuètes, ses astérisques renvoyant à ses anciens albums, haaaaa albums. Ses monstres à deux têtes, haaaaaaaaaa. J'aime, ça me rappelle mon enfance, Tintin, Spirou et tout ça mais en moins niais quand même, faut pas déconner. Achetez tôt, achetez tard mais achetez Tardi.



LE NOYE A DEUX TETES DE JACQUES TARDI, HAAAAA, JACQUES, chez CASTERMAN 38,50 têtes de monstres.

AU HASARD

En général les oeuvres qui reçoivent une récompense lors d'un festival ou d'un concours quelconque sont d'indicibles merdes. Il suffit de regarder le palmarès du festival de Cannes, chaque année pour s'en convaincre. Les oeuvres qui sont sponsorisées ou patronnées par un organisme officiel sont pires : d'incompréhensibles masturbages d'intellos réacs. Attention, il y a des exceptions, elles sont rares, ce qui est le propre d'une exception, mais il y en a, la preuve : "Ciel d'enfer" dont je vais vous causer dans le poste ce jourd'hui en fait partie. L'album a reçu le soutien du Centre National des Lettres et il n'est pas pourri, loin s'en faut, il est même complètement génial.
"Ciel d'enfer" regroupe trois aventures de Johnny Hazard de Frank Robbins. Ces trois histoires vous emmenéront successivement dans la jungle à la recherche d'animaux bizarres, en Mer de Chine en compagnie d'un génial gamin inventeur de soucoupes volantes et dans un étrange pays pour libérer la fille d'un milliardaire américain. Vous le voyez, rien de bien original dans les thèmes de cet album, le dessin en noir et blanc est par contre inimitable ainsi que le scénario et le rythme de la narration. Si vous vous emmerdez une seconde tout au long des cent pages de cet album réalisé avec soin par les éditions Gilou, je vous paye une glace : comme ça pendant que vous sucerez, vous pourrez pas vous plaindre.

CIEL D'ENFER de FRANK ROBBINS aux éditions GILOU, 75 subventions.

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE, BOBOLOGUE	BRETECHER	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CIEL D'ENFER	ROBBINS	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
A STORY OF WAR	SEVERIN	15
CARAGAL	PAAPE	15
TONTON MARCEL	FRANC	15
HANS	ROSINSKY	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LE NOYE A DEUX TETES	TARDI	15
LES DEMONS DU MISSOURI	CHARLIER/WILSON	15
LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	VERN/CHRISTIN	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
PALMER LE PRINCE DE LA BD	PETILLON	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
FONDU ENCHAINE	DELINX/GODARD	13

EH BEN, MAÎTRE, QU'EST-CE QU'IL VOUS ARRIVE ?

Je ne sais que penser de cet album. Il est de Hergé ou il n'est pas de Hergé ? Dans l'affirmative, le pauvre a dû avoir des moments difficiles, des passages à vide où il était nul, le pauvre. Parce que l'album, attention ! C'est nul à un point rarement atteint ! On dirait "Bibi Fricotin pour les moins de 4 ans" !
Ceci dit, une mention sur la couverture indique : "Adaptation Studios Hergé". Ce qui veut peut-être dire que le pauvre Hergé n'a rien fait, mais nous ne le saurons jamais.
Première histoire (deux pages, huit cases) :
Quick-Vas-y, Flupke, prends l'une de ces poires que nous a laissé Maman.
Flupke-Non, après toi.
Quick-Mais... Puisque je te les présente, sers-toi !
Flupke-Jamais, Quick ! Sers-toi d'abord !
Quick-Je suis le plus âgé, tu dois m'obéir : prends-en une.
Flupke-Bon, si tu m'y forces... (il prend la plus grosse des deux poires).
Quick-Ce n'est pas bien, ce que tu viens de faire, pas bien du tout. Tu choisis la plus grosse poire et tu me laisses la plus petite.
Flupke-Ah, ce n'est pas bien ? Je ne savais pas ! Laquelle aurais-tu prise si tu avais choisi le premier ?
Quick Assurément, j'aurais choisi la plus petite !
Flupke-La plus petite ? Eh bien ! Tu l'as maintenant ! De quoi te plains-tu ?
Alors, soit Hergé a écrit ça à sept ans, soit il est devenu fou entre deux Tintin, soit le Très Célèbre Et Très Redouté Agent Du Fisc rodait dans les parages, soit le studio prend des initiatives sans consulter le syndicat (excusez-moi)

Tout est comme ça. Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression que c'est Schlingo qui a fait les scénarios. En tout cas, c'est ce qu'il faut se dire si on veut rire.

TOUT VA BIEN (QUICK ET FLUPKE), de HERGE et son STUDIO chez CASTERMAN, 33 nègres qui ne savent pas quoi faire pour relancer l'Industrie.

META OU PATA ?... PHYSIQUE, EN TOUT CAS !

Voilà un album qui a été fait sans penser à l'Agent Du Fisc. Ça se voit au soin apporté aux cadrages, à la finesse du scénario, au trait fouillé, à un espece de je-ne-sais-quoi qui fait qu'on a envie de goûter la différence.
Une maison, ou une demeure seigneuriale, s'écroule sous l'oeil d'un représentant de commerce, qui se rappelle qu'il y a vingt ans, il était déjà venu... Il avait alors regardé les tableaux de famille du salon, et son imagination l'avait conduit dans des endroits que, justement, le lecteur va être amené à connaître.
Christin a fait assez de scénarios pour Bilal pour pouvoir apporter la caution de son nom. Quant à Vern, il est certes moins connu, mais pas moins efficace. Pour vous donner une idée du dessin, disons qu'il a certainement été très influencé par Alexis et Bilal.
C'est très bien, figurez-vous. Et c'est poétique en diable, ma bonne amie. Pourquoi ne pas l'acheter ?

LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE, de VERN et CHRISTIN chez DARGAUD QUI FAIT DES EFFORTS CETTE SEMAINE, 56 francs qui passent de votre poche à celle de l'A. D. F.

PALMER EST MOU

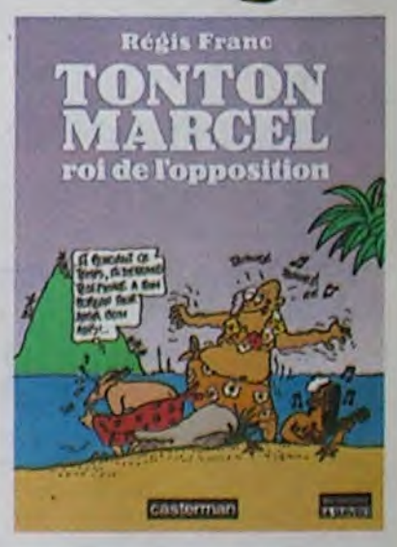
Le dernier Pétillon, "Palmer, le Prince de la BD", est léger. Non pas que son nombre de pages soit inférieur à la moyenne, mais il y a beaucoup moins d'encre que dans les précédents. Le trait est plus aérien, plus éthéré, plus simple. Mais ce n'est pas une qualité ! En fait, lorsqu'on feuillette l'album, on a l'impression de regarder une brochure touristique pour l'Ethiopie.
Pétillon nous avait (m'avait, vous faites ce que vous voulez, je ne vais pas en plus parler en votre nom) m'avait habitué à une débauche de détails hilarants dans tous les coins. Il fut même une époque où on sentait qu'il avait envie de dessiner des cases octogonales pour avoir plus de coins à remplir.

En plus, parce que les reproches ne sont pas terminés, l'histoire est légère. Non pas qu'elle soit moins complexe que les précédentes, mais elle est plus ténue, plus filigranesque, plus en second plan. En fait, lorsqu'on feuillette l'album, on a l'impression de consulter la feuille d'impôts de Pétillon.
Ce qui nous fournit au moins une explication, que je vais nommer "parabole de l'artiste" : au commencement, était l'Artiste. Seul, il créait, avait tout son temps, fignolait, perfectionnait, poil-de-cutait, point-virgulait, gommait, reprenait et Oeuvrait. Un éditeur vint, lui proposa un quignon de pain et quelque pourcentage sur les hypothétiques ventes. Or, voilà que le public trouva cela génial, et génial trouva le public (pardon). Il l'acheta donc, et l'escarcelle de l'Artiste se remplit d'espèces sonnantes et trébuchantes. Fou de joie, il se mit à lancer ses pièces en l'air, comme dans les films. Mais le tintinnabulement des sequins et autres sols sur le dur pavé où il avait l'habitude de coucher attira bien vite un démon nommé Agent Du Fisc. Celui-ci arriva d'un pas allégorique et dit : "Tu me dois cent-soixante Louis d'Or !" L'Artiste (qui n'est autre que Pétillon, si vous m'avez bien suivi) le regarda d'un air effaré, compta ses sequins, il en avait 42, compta ses sols, il en avait 30, 10 sols égalent 1 sequin, il avait donc 45 sequins et 10 sequins égalent un Louis d'Or et il ne possédait donc que 4,5 Louis d'Or. Il était loin des 160 demandés par l'Agent du Fisc. Il découvrait la dure réalité de la vie, et chopait les boules comme ça. Alors, il fut obligé de crayonner un album vite fait, de lui rajouter de la couleur pour la parution de l'album et de le vendre en utilisant un subterfuge que tous ceux qui ont été victimes de l'Agent Du Fisc lui pardonneront : il vendait son second album en disant "achetez-le, il est aussi bien que le précédent", ce qui était faux. Il gagna ainsi assez d'argent pour payer l'A. D. F.
N'achetez que si vous avez déjà toute la collec', si ce n'est que pour ne pas en rater un. Sinon, euh, ah merde, achetez quand même, c'est du Pétillon, après tout. Même bâclé, ça reste très bien.

JACK PALMER, LE PRINCE DE LA BD, de PETILLON chez DARGAUD, 37 tiers provisionnels.

TOUT EST POLITIQUE

Cet album contient un risque latent. Si l'Agent Du Fisc est politisé, le pauvre Régis Franc va se prendre des rappels de tous les côtés.
Toutes ces planches sont déjà parues dans A Suivre. C'est l'histoire d'un type qui est vieux, de droite, qui a le crâne chauve, qui s'est fait nationaliser en 1981, qui construit des avions, dont le prénom est Marcel et dont le nom ressemble à Dasso. Je n'en dis pas plus pour laisser planer un doute.
Et ce magnat passe son temps à essayer d'arnaquer les syndicats, de gagner quelques pépètes de plus, à faire "Hin ! Hin !" sur un ton tout à fait énervant, à engueuler son secrétaire particulier, à refuser de donner de l'argent de poche à son baba de neveu pour qu'il parte à Katmandou, à emmerder sa femme, bref, à se rendre insupportable à tout son entourage.
Phénomène étrange : il fut un temps où je n'aimais pas vraiment le dessin de Franc. Cet album m'a complètement réconcilié avec lui. On se marre à toutes les pages, même celles qui sont entre deux histoires et qui ne contiennent qu'un dessin.



Attention toutefois : des personnes mal intentionnées qui prétendent avoir tout lu lors de la parution disent que ça ne tient pas la distance en album. De toutes façons, vous ne l'achèterez que si vous ne l'avez pas lu, alors tout va bien.

TONTON MARCEL, ROI DE L'OPPOSITION de REGIS FRANC chez CASTERMAN, 46 Hin ! Hin ! par page.

NUL OLIVIER

Le quatorzième album de Génial Olivier contient un récit complet de 28 pages et trois autres courts récits, en tout 44 pages. Touche pas, c'est caca.

LE PASSE RECOMPOSE de DEVOS chez DUPUIS, 33 raisons de ne pas acheter.

LES FABULEUX

FREAK BROTHERS

par SHELTON & MAVRIDES

© R.O.P. INC. 1985

FAT FREDDY, VOILA DES SOUS ET LES CLÉS DE MA NOUVELLE VESPA! VA AU MARCHÉ AUX PUCES ET RAMÈNE-NOUS DES ŒUVRES D'ART POUR LES MURS DU SALON! J'EN AI MARRE DE CES VIEUX POSTERS!

IL NE CONNAÎT RIEN EN PEINTURE! IL VA SÛREMENT SE FAIRE AVOIR!

HÉ BEN, T'AS QU'À ALLER AVEC LUI!

KEEP ON TRUCK

L'APPRÉCIATION DES BEAUX-ARTS NÉCESSITE UNE SUBTILITÉ DE PERCEPTION, UN GOÛT, ET UN DISCERNEMENT CRITIQUE AIGU!

BEURK!

HÉ! VOICI UNE SUPERBE TOILE D'UN CHAT SUR FOND VELOURS! VOYONS VOIR... ÇA S'APPELLE "FABRIQUÉ À TAÏWAN"!

C'EST KITSCH, FREDDY! NE SOIS PAS AUSSI BARBARE!

VOICI UNE MIGNONNE PETITE PUTE SIGNÉE "PIGALLE"!

CONTINUE À CHERCHER!

PIGALLE

(MERDE! ON DIRAIT UN VRAI REMBRANDT! IL POURRAIT PROVENIR DE LA COLLECTION DISPARUE DES ROMANOV!)

CE VIEUX MACHIN? LE CADRE SEUL VAUT DEUX MILLE FRANCS!

VOUS POUVEZ GARDER LE PUTAIN DE CADRE! JE VOUS FILE DEUX CENT CINQUANTE POUR LA TOILE SEULE!

NON MONSIEUR! JE NE LES VENDS PAS SÉPARÉMENT! TROIS MILLE FRANCS POUR LES DEUX, PAS UN SOU DE MOINS!

D'ACCORD! JE LE PRENDS!

OUAIS! JE L'AI BIEN EU CE MEC! CE CHEF-D'ŒUVRE DOIT VALOIR DES MILLIONS DE FRANCS! PEUT-ÊTRE MÊME PLUS! TIENS-LE BIEN FREDDY!

MERDE! LA TOILE FOUT L'CAMP!

POIT!

AÏÏÏÏÏE!!!

BONK

CRUNCH!

HÉ, C'EST VACHEMENT DANS LE COUP! JE SUIS HEUREUX QUE VOUS N'AYEZ PAS ACHETÉ UNE VIELLE MERDE COMME D'HABITUDE!

UN AUTHENTIQUE REMBRANDT PERDU D'UNE VALEUR DE 750,000,000 DE FRANCS, TROUVÉ DANS UN ARBRE PAR UNE VIELLE DAME.

CHEZ MICRODIFFUSION VIVE LA RENTRÉE...

ON PROGRAMME LES MEILLEURS PRIX TTC !

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

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE « QUALITÉ-PRIX »

MD PARIS et Région Parisienne

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

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

VAL DE MARNE COMPUTER
62 bis, av. Gal Clémenceau
94700 MAISONS ALFORT
Tél. (1) 378.00.72

MELUN INFORMATIQUE
9, rue de l'Éperon
77000 MELUN
Tél. (6) 452.45.88

REGIE TRONIC
19, rue Saint Honoré
78000 VERSAILLES
Tél. (3) 951.60.31

MD TOURS

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

MD BORDEAUX

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

MD TOULOUSE

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

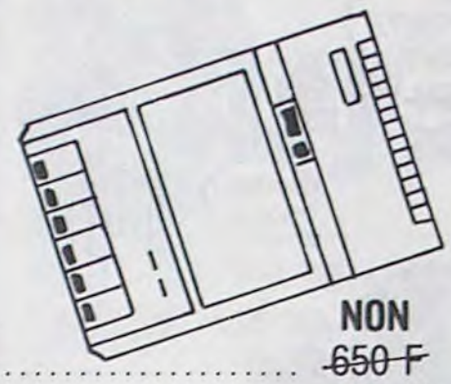
MD LYON

DRTM
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. (7)852.26.64

MD MAUBEUGE

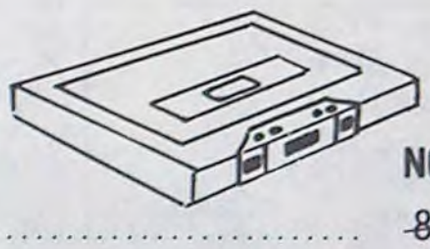
Pringault
39 ter, route de Fénignies
59600 MAUBEUGE
Tél. (27)64.85.26

LECTEURS DE CASSETTES



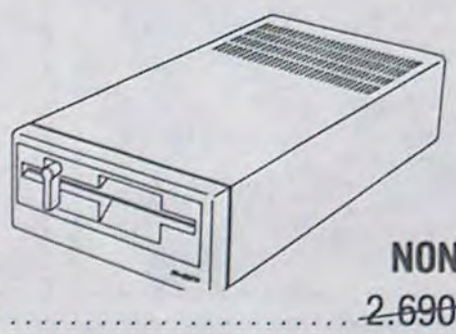
	NON	OUI
○ Pour Thomson MO5	~~650 F~~	390 F
○ Pour Commodore 64	~~490 F~~	260 F
○ Pour MSX	~~490 F~~	260 F
○ Pour Amstrad	~~540 F~~	280 F
○ Pour « Universel » Alice, Oric, Sainclair	~~490 F~~	260 F

CASSETTES INFORMATIQUE



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

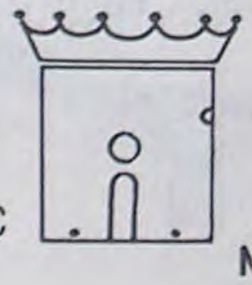
LECTEURS DE DISQUETTES



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

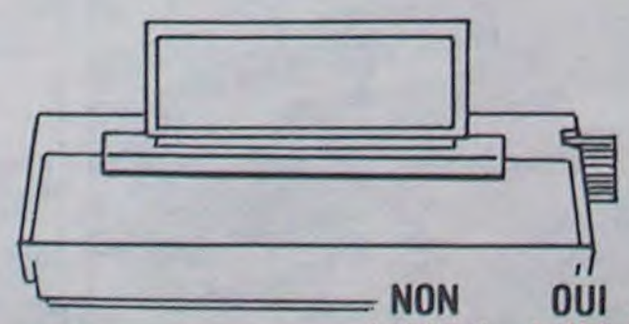
DISQUETTES 5 1/4

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



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

IMPRIMANTES



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

EXCEPTIONNEL !

En avant-première du SICOB

LASER 3000
AZERTY

Jouez la double compatibilité !

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

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

4.990 F

LASER SUPER PCXT
COMPATIBLE MS DOS

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

DOS 2.11

9.990 F

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

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

DEMONSTRATION ET VENTE
DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

IMPORTANT

Et aussi, Vente par Correspondance par le magasin affilié de votre choix.

Pour commander par Correspondance :
1) Cochez la (les) pastille(s) en face de chaque article désiré.
2) Découpez l'ensemble de cette annonce et retournez-la à l'un des magasins affiliés de votre choix.

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

total de ma commande _____

Mode de paiement : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ C.C.P.

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

HG 27/09

GUILLEMOT International Software

LES SUPER NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT ARRIVÉES!

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

Appelez-nous vite!

BON de COMMANDE

GUILLEMOT International Software
B P 2
56200 LA GACILLY

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

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

(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 !

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 ture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL :160, rue Legendre 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

	N° 98	N° 99	N° 100	N° 101
APPLE II	JEEP 123	JEEP 123	DÉFENSEUR	DÉFENSEUR
CANON X-07	CALCULATRICE	EDF	RUNNER	DESTRUCTION
CASIO FX 702-P	FX FROGGY	TORPEDO	WUMPUS	OTHELLO
COMMODORE 64	COMMOTRON	SUPER BOWLING	KAVALKAD	CAR WAR
COMMODORE VIC 20	MEUTRE AU MANOIR	MEUTRE AU MANOIR	TUCK IN RACE	TUCK IN RACE
HECTOR	RITON LE MINEUR	RITON LE MINEUR	PANGOO	PANGOO
ORIC	TOMMY	ORIC JACK	TIGRE	ORICA
EXL 100	NOCTURNES	NOCTURNES	THE STRIFE	GUÉGUERRE
SPECTRUM	ENQUÊTE	ENQUÊTE	AIR FORCE	AIR FORCE
ZX 81	POKER 2000	D.A.O	APOCALYPSE	APOCALYPSE
TI 99/4A (basic simple)	COURSE	L	MINI LOGO	MINI LOGO
TI 99/4A (basic étendu)	PLONGEON	SUPER FROG	THÉSÉE	SCROFULSE
T07	TOFILE	DECALHLON	L'INFLEXIBLE	L'INFLEXIBLE
AMSTRAD	GARFUNKEL	GING BALL	BEBETTE SHOW	PIT
MSX	JACK'MINE	JACK'MINE	RAID OVER	RAID OVER

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.

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous!
La marche à suivre est simple:
- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

A renvoyer avant le 10 Octobre à minuit à HEBDOGICIEL.
Concours mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile!

Date limite d'envoi du Bulletin de vote le Jeudi 10 Octobre à minuit

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 10 Octobre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT:
NOM DE L'ORDINATEUR:

NOM DU PROGRAMME:

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT:
NOM DE L'ORDINATEUR:

NOM DU PROGRAMME:

NOM ET PRENOM:

ADRESSE:

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

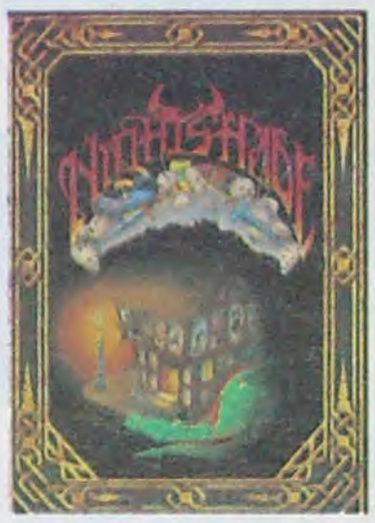
Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les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

HOLD-UP

Les programmeurs français de l'Apple s'en donnent à coeur joie : après Froggy Software, c'est Infogrames qui sort son jeu d'aventure en français in ze texte. Doté d'une centaine d'images, de gags inénarrables (parfois méchants) et d'une analyse syntaxique en béton, ce casse du siècle vous demandera de nombreuses heures de réflexion pour que vous puissiez le mener à bout. Un soft d'une qualité comparable à ses homologues américains, une référence en la matière.

NIGHTSHADE

A la poursuite d'un but inavouable, vous devrez découvrir les dizaines d'armes disponibles dans ce dédale machiavélique et les utiliser à bon escient si vous souhaitez survivre plus de quelques minutes dans cet univers moyenâgeux. Ce soft présente pour la première fois une gestion d'écran où les couleurs ne bavent pas, ce qui représente une performance unique sur le Spectrum. Un must à ne pas manquer.



DARK STAR

Le jeu, au départ sur Spectrum, a gagné en qualité lors de son transfert sur Amstrad. Cette expédition galactique vous emmènera aux confins de l'univers et de votre imagination. Libérer neuf planètes de neuf systèmes solaires différents ne pose de problème qu'à celui qui ne sait utiliser tous les moyens à sa disposition : hyperespace, bombardement de cités, guerre spatiale... Un excellent jeu où se mêlent étroitement arcade et stratégie, une brillante réussite dans la qualité graphique et sonore.

SUMMERGAMES II

Tous les pros du sport en chambre vont pouvoir s'en donner à coeur joie : les huit nouvelles épreuves proposées dans ce logiciel vous convaincront de la difficulté de devenir un champion olympique. La qualité de l'animation a encore progressé par rapport au premier épisode de ces jeux d'été, ainsi que la présentation sonore de chacune des épreuves. Ne ratez surtout pas la cérémonie de clôture des jeux, jusqu'alors oubliée par les programmeurs d'Epyx, qui ne manque pas de piquant.

CLASSEMENT APPLE

	TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
1	MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	*****	*****
2	CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	*****	*****
3	HOLD-UP	DISK	F V R	315	****	*****
4	SKYFOX	DISK	A J M	275	******	****
5	DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	****	****
6	MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	****	****
7	LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	***	****
8	AZTEC	DISK	A J M	350	***	****
9	OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	**	****
10	CONAN	DISK	A J	275	*****	***
11	PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	*****	***
12	PARANOIAK	DISK	F V R	350	****	***
13	EPIDEMIE	DISK	F V R	350	****	***
14	ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	****	***
15	HARD HAT MACK	DISK	A J M	300	****	***
16	BRUCE LEE	DISK	A J M	245	***	***
17	BC'S QUEST FOR TIRES	DISK	A J	190	**	**
18	LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	*	**
19	AQUATRON	DISK	A J	190	*	**
20	JAW BREAKER II	DISK	A J	190	*	**

CLASSEMENT AMSTRAD

1	CONFUZION	K7	A J R M	105	***	******
2	SORCERY	K7	A J M	95	******	*****
3	MACADAM BUMPER	K7	F J	140	*****	*****
4	MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A V	65	*****	*****
5	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	****	*****
6	HOUSE OF USHER	K7	A V	110	****	*****
7	DARK STAR	K7	A J	95	****	*****
8	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	*****
9	BEACH HEAD	DISK K7	A J	185/110	****	****
10	KONG STRIKES BACK	K7	A J M	95	****	****
11	JAMMIN'	K7	A J M	140	***	****
12	FIGHTER PILOT	DISK K7	A J M	145/115	***	****
13	SUPER PIPELINE II	K7	A J M	105	***	****
14	ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	***	****
15	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	F J M	115	***	****
16	ALIEN 8	K7	A J R M	110	*****	***
17	NODES OF YESOD	K7	A J M	130	****	***
18	THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	130	****	***
19	SURVIVOR	K7	A J	105	***	***
20	DEFEND OR DIE	K7	A J	95	****	**

CLASSEMENT ORIC

1	HOBBIT	K7	A V R	210	****	******
2	AIGLE D'OR	K7	F V R	160	****	****
3	MISSION DELTA	K7	F J R	85	***	****
4	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	****
5	BIG BASTON	K7	F J	120	*	****
6	TROIS D FONGUS	K7	F J	140	****	***
7	COBRA PINBALL	K7	F J	120	****	***
8	DOGGY	K7	F J	120	***	***
9	SUPER JEEP	K7	F J	140	***	***
10	FRELON	K7	F J	120	***	***
11	DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	145	**	***
12	ULTIMA ZONE	K7	A J	95	***	**
13	TENDRE POULET	K7	F V R	120	**	**
14	MR WIMPY	K7	F J	50	*	**
15	PSYCHIATRIC	K7	F J	120	*	**
16	LANCELOT	K7	F J	150	***	*

CLASSEMENT COMMODORE

1	REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK K7	A V M	195/145	******	******
2	SUMMERGAMES II	DISK K7	A J M	185/115	******	******
3	WEB DIMENSION	K7	F J R M	105	*****	******
4	SUMMERGAMES	DISK 2K7	A J M	245/165	*****	******
5	THE HOBBIT	K7	A V R	135	****	******
6	CASTLES OF DOCTOR CREEP	K7	A J R M	135	****	******
7	LODE RUNNER	MODULE K7	A J M	290/100	**	******
8	MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****
9	SPY VS SPY	K7	A J M	95	*****	*****
10	SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	275	****	*****
11	DALLAS QUEST	DISK	A V R	190	****	*****
12	BOULDER DASH	K7	A J M	95	***	*****
13	THE DAMBUSTERS	K7	A R M	95	***	*****
14	ELITE	K7	A J V	155	***	*****
15	CONFUZION	K7	A J R M	130	***	*****
16	SKYFOX	K7	A J M	120	******	****
17	MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M	105	*****	****
18	THING ON A SPRING	K7	A J M	105	*****	****
19	SHADOWFIRE	K7	A V	115	****	****
20	ENTOMBED	K7	A J V M	105	****	****
21	RAID OVER MOSCOW	K7	A J M	95	****	****
22	SPELUNKER	DISK	A J M	275	****	****
23	BATAILLE POUR MIDWAY	DISK K7	F J R M	150/115	***	****
24	LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	**	****
25	ELIDON	K7	A J R M	95	****	***
26	GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	****	***
27	UP'N DOWN	DISK K7	A J M	135/95	***	***
28	CINQ SUR CINQ	K7	F J M	69	***	***
29	MEGAHITS	K7	F J M	125	***	***
30	THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	115	******	**

CLASSEMENT THOMSON

1	FOX	K7	F J M	145	******	******
2	MANDRAGORE	K7	F V	250	******	*****
3	LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	****	****
4	FBI	K7	F J M	190	****	****
5	AIRBUS	module	F J M	475	****	****
6	AIGLE D'OR	K7	F V	160	***	***
7	ELIMINATOR	K7	F J M	120	***	***
8	SPACE SHUTTLE MO5	K7	F R J	260	***	***
9	INVASION	K7	F J	155	**	***
10	VOX MO5	K7	F L	160	*	***
11	PULSAR II	K7	F J M	120	**	**
12	STANLEY MO5	K7	F J M	125	**	**
13	YETI	K7	J M	140	**	**

CLASSEMENT SPECTRUM

1	HOBBIT	K7	A V R	135	**	******
2	DARK STAR	K7	A J	95	******	*****
3	NIGHTSHADE	K7	A J R	125	*****	*****
4	STARION	K7	A J V	125	****	*****
5	PSYTRON	K7	A R J	85	***	*****
6	TROIS D MOVER	K7	F L	160	**	*****
7	ALIEN 8	K7	A J R	110	*****	****
8	SHADOWFIRE	K7	A V	115	****	****
9	NODES OF YESOD	K7	F J	130	****	****
10	UNDERWURLDE	K7	A V	85	****	****
11	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	***	****
12	BRUCE LEE	K7	A J	85	***	****
13	INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	85	***	****
14	VOX	K7	F L	160	******	***
15	ATIC ATAC	K7	A J M	75	*****	***
16	SPY HUNTER	K7	A J	85	****	***
17	SABRE WULF	K7	A J	85	****	***
18	CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	***	***
19	MEGAHITS	K7	A J	125	***	***
20	LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V	65	***	***
21	THE EDGE	K7	A J V	105	***	***
22	BEACH HEAD	K7	A J	85	**	***
23	MANOIR Dr GENIUS	K7	F V R	140	**	***
24	ZAXXON	K7	A J	85	***	**
25	MATCH POINT	K7	A J M	85	**	**

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

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

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

SALUT LA PROMO!

Premièrement, Tragiques Destins de Vuillemin est épuisé. C'est de votre faute, tas de nouilles, vous en avez commandé trop. Heureusement, il est en cours de réimpression.
Deuxièmement, si vous achetez la promo de la semaine, à savoir le nouveau Tardi, on vous refile le sida, pardon, cinq cartes postales gratos reprenant les couvertures des cinq albums précédents.
Troisièmement, si vous achetez les 6 albums d'Adèle Blanc-sec, on vous offre le septième, "Adieu Brindavoine" plus une série de 8 cartes postales.
Quatrièmement, le port est gratuit à partir de quatre albums.
Cinquièmement, sinon il est de 6 francs.
Sixièmement, cochez toutes les cases vides ci-dessous. Ne cherchez pas à comprendre, cochez.

TRAGIQUES DESTINS -EPUISE-	49,00	LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	56,00
ZEPPELIN	45,00	NATHALIE	40,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00	GUERRES FROIDES	49,00
HISTOIRES A LA CON	46,00	DEDICATED TO CORTO MALTESE	69,00
DOCTEUR VENTOUSE	45,00	LES DEMONS DU MISSOURI	35,00
GLAMOUR BOOK LIBERATORE	215,00		
CE QUI EST EN HAUT	35,00		
CHEZ LUCIEN	30,00		
CLARKE ET KUBRICK	38,00		
A STORY OF WAR	25,00		
CARAGAL	33,50		
TONTON MARCEL	xx,00		
HANS	33,50		
DESTIN FARCEUR	64,00		
REGLEMENT DE CONTES	34,00		
L'OMBRE QUI TUE	33,00		
PALMER LE PRINCE DE LA BD	37,00		

Messieurs,
Ma femme m'a quitté, mon fils est pédé, ma chienne est gouine, j'ai un cancer généralisé, et suis au chômage.. Pouvez-vous m'envoyer "Tragiques destins" de Vuillemin s.v.p.? merci.
Jean Martin

☐ Premièrement, je commande le nouveau Adèle Blanc-sec, qui se trouve être de Tardi. Deuxièmement, j'aimerais bien recevoir mes cinq cartes postales. Troisièmement, je joins 38,50 balles. Quatrièmement, je paie 6 francs de port par album.

☐ Premièrement, je voudrais les 6 Adèle Blanc-sec. Deuxièmement, tant qu'à faire, mettez-moi le septième. Troisièmement, comme ça fait plus de quatre, je ne paie pas le port.

☐ Premièrement, je voudrais un des albums de la liste ci-dessus. Deuxièmement, peut-être même plusieurs. Troisièmement, arrêtez de la changer tout le temps, cette liste, je suis paumé.

☐ Premièrement, je ne veux rien. Deuxièmement, envoyez-moi votre catalogue. Troisièmement, je ne paie rien. Quatrièmement, cinquièmement.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal + ville : .....
.....

Envoyer ce bon à : **IMPRESSIONS** 3 Impasse du Colombier. 95230. SOISY.

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.

LOGIC-STORE

VENEZ, JOUEZ, GAGNEZ

à notre nouvelle adresse
92 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS
Tel:(1) 338.52.49
Métro St-Ambroise ou St-Maur

THOMSON AMSTRAD ATARI PHILIPS SANYO commodore

VENEZ voir nos locaux toujours plus grands avec toujours plus de choix (des centaines de logiciels disponibles).

JOUEZ du 1er au 12 octobre en déposant dans l'urne de notre magasin le bon à découper ci-joint qui vous donnera accès au tirage et vous permettra de repartir avec un cadeau de bienvenue.

GAGNEZ si le tirage vous désigne l'un des 3 micro-ordinateurs suivants 1 MSX SANYO PHC28 ou 1 MO5 ou 1 ATARI 600 XL.

BON A DECOUPER ET A DEPOSER EN NOTRE MAGASIN

Posséder-vous un micro ☐oui ☐non
Si oui, lequel? .....
Etes-vous déja client de Logic-store ☐oui ☐non
Si oui éventuellement indiquez votre numéro de Logicarte .....

Pour pouvoir participer au tirage au sort du 12.10.85 et recevoir votre cadeau de bienvenue, remplissez soigneusement ce bon et déposez-le chez **Logic-Store, 92, rue du Chemin Vert, 75011 PARIS** avant le 12.10.85 à 16 H. Un seul bulletin par personne, aucun envoi ne sera accepté.

Hebdogiciel

LOGIC-STORE, 92, rue du Chemin Vert, 75011 PARIS
Tel: (1) 338.52.49 . Métro St-Ambroise ou St-Maur

PETITES ANNONCES GRATUITES

AMSTRAD

CHERCHE la notice en français de l'assembleur pour Amstrad CPC 464, ainsi que personnes sympas, même très sympas à la rigueur pour me donner (ou vendre mais pas cher) des programmes pour CPC 464. Tel : (97) 75 14 85. *NDLJC: Tu m'as fait peur, j'ai encore cru qu'c'était une histoire de c... !*

ECHANGE tous programmes pour Amstrad CPC 464. Fabrice BERGEAT, 1 allée de Corse, 91300 Massy. Tel : (6) 920 53 66.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 pour échange de logiciels. Jérome Le TYRANT, la corderie, 22200 Pommerit-le-Vicomte.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur, joystick, livres, programmes, à prix sacrifiés. Fabrice MEUNIER, 8 rue Ferdinand-Buisson, 45200 Montargis.

CHERCHE tous programmes, trucs, astuces, contacts, sur Amstrad. Landry, 10 Quai de la Courtille, B349, 77011 Melun. *NDLJC: QUOI ? contacts sur Amstrad ça doit pas être très confortable c'est comme la moquette, ça brûle !*

ORIC

VENDS toutes sortes de logiciels pour Atmos à prix intéressant. Tél. : 961 70 58 après 18H.

CHERCHE correspondants Oric 1 ou Atmos pour échanges de programmes et utilitaires. Vends des programmes à 12F pièce. Jean HARTMAN, 16 rue St Jean, 31130 Balma Toulouse. Tél. : (61) 24 35 81.

CHERCHE programmes en tous genres pour Atmos. Louis JOHAN, 2 avenue Victor Hugo, 38130 Echirolles.

VENDS Oric 1 48K péritel, manuel anglais, magnétophone Thomson, câbles, alimentation. Erik MARTINEZ, 61 avenue Jean Jaurès, 94250 Gentilly. Tél. : 665 95 21.

ECHANGE logiciels pour Oric 1 et Atmos. Martin Gaël, 10130 Eaux-Puiseaux. Tél. : (25) 42 13 23.

VENDS K7 Oric, Invaders, Xenon 1, Probe 3, Le diamant de l'île maudite, 80 F. l'une ou les 3 pour 200 F. Tél. : 24 58 20 ou 24 30 68.

VENDS pour Atmos, Driver, Ultima zone, Defence force, House of death, Chess, le tout 200 F. ou 30 F. pièce. Philippe ROLLIN, 40 Route de montbeugne, 03400 Yzeure. Tél. : (70) 46 14 07.

ACHETE magnétophone Oric Atmos, HHHHebdos No 57, 67, 72, 77, 82, 87, pour 30 F., Manuel de référence, "Au coeur de l'Oric", "Clefs pour Oric". Hua Khiev, 1 rue Berthelot, 01100 Oyonna.

ECHANGE ou vends nombreux programmes pour Atmos. Lionel REY, L66 résidence magenta, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS programmes pour Atmos, 65 F. pièce, Chess 2, Flight 401, Xenon 1, Harrier attack, originaux en bon état. Christophe LUCAND, St Bernard, 21700 Nuits St Georges. Tél. : (80) 62 81 62.

ECHANGE ou vends logiciels Oric Atmos. Cherche imprimante à bas prix. Philippe au 346 91 12.

CHERCHE contacts pour échange de programmes sur Oric 1. Jean Louis BUSIN, 26 bis avenue des chataigniers, 94470 Boissy St Léger.

VENDS Atmos péritel, K7 de présentation, documentation, 15 logiciels, 1500 F. Tél. : (37) 45 98 19 après 20H.

VENDS EPROM 27128 Oric 1 ou Atmos, 150 F., vierge, 100 F. Jean-Luc au (99) 98 10 15 aux heures de repas.

VENDS ou échange nombreux programmes pour Oric 1 et Atmos. Christophe GARCIA, 21 rue de là dehors, Servon, 77170 Brie Comte Robert . Tél. : 405 10 58.

VENDS Oric 1 48K péritel, câbles, alimentation, magnétophone, livres, jeux, 2500 F. Tél. : (6) 088 20 04.

TEXAS

ECHANGE programmes pour TI 99/4A en Basic simple, Basic étendu et Minimem sur K7. Christian LUCAS, 27 rue Galilée, 75116 Paris. Tél. : (1) 723 83 50 entre 19H et 22H.

VENDS TI 99/4A, 1984, prise péritel, magnétophone, cordon, 2 manettes de jeu, K7, Car wars, Parsec, Othello, Jawbreaker II et des livres, valeur 3100 F. à débattre. Tél. : 726 27 25.

VENDS TI 99/4A, télévision N/B portable, magnétophone, Basic étendu, TI invaders, Chisholm Trail, 7 livres, 120 jeux, excellent état, 1650 F. J. M. SOISSONG, 52 rue du bourg, 57510 Ernestviller.

VENDS TI 99/4A, Basic étendu (manuel français), Parsec, cordon magnétophone, joystick, interface péritel, 80 logiciels sur K7, modulateur UHF N/B avec son, le tout en très bon état pour 1600 F. Philippe GANDIN, Malabeau, 47800 Miramont. Tél. : (53) 93 83 79.

CHERCHE photocopie des programmes pour TI '99/4A (basic simple et étendu) parus dans Hebdogiciel n° 20 à 77. Franck PEYTHIEU 3 allée des Bordes 94430 CHENNEVIRES. Tel: 576 56 16.

VENDS TI 99/4A console + Boîte extension + lecteur et contrôleur diskettes + interface Imprimante + imprimante Seikosha GP 100 A + synthétiseur de parole + extension mémoire 48K + extension basic + manettes + jeux aventure, Parsec et autre. Donne papier, revues et programmes. Prix intéressant, le tout ou séparément. Christophe Tel: (20) 06 49 10.

VENDS TI 99/4A Péritel + TI basic étendu français + TI LOGO 2 + mémoire 32K externe + magnéto TI et 2 câbles + n° 1 à 8 99 magazine avec K7 + module échecs + gestion fichiers + gestion privée + paire manettes jeu TI + Basic par soi-même + livres

VENDS TI 99/4A, câble péritel, cordon K7, lecteur K7, manuel d'utilisation, nombreux programmes de l'HHHHebdo et d'autres, 1000 F. ou 7000 FB. Romain Thierry, 75 rue de l'Abbaye, 5918 Hélécine, Belgique. Tél. : 019 65 57 56.
NDLJC : Pour ceux qui sauraient pas, FB ça veut dire Francs Belges ! Et non pas Frites au Beurre !

THOMSON

VENDS TO7 avec prise péritel, cartouche Basic mémo7, magnéto, livre Basic, extension 16K, 4500F. Tel: (32) 43 23 51. Hervé Fauqueux, Courbepine, 27300 Bernay.

VENDS TO7, lecteur enregistreur, cartouche Basic, Trop, Logicod, Tridi 444, extension musicale, manettes de jeu , assembleur et son manuel, 2 livres sur le Basic, 3 livres sur le langage machine, nombreuses K7, prix à débattre. Tel: (63) 55 56 53 après 18H.

VENDS TO7, magnéto, Basic, extension 16K, livres, 2 utilitaires, nombreux jeux cotés, 2900F. Vends HP auto Pioneer 90W à tweeter réglable, 700F. Vends Bulworker X, 200F. Cherche à acheter planche abdominale Adams à prix modique. Tel: 537 06 53. NDG: Vends salade laitue 3 francs 45, dans l'état.

CHERCHE manettes de jeu pour TO7 à prix modéré dans la région de Reims si possible. Faire offre au (26) 07 68 26.

VENDS TO7, basic, extension 16K, lecteur de disquettes simple, nombreux programmes sur disquettes et livres, le tout en excellent état, valeur réelle 6000F, vendu 4300F. Tel: 989 63 82 après 8H.

VENDS TO7, mémoire 16K, clavier mécanique, cartouche Basic, extension manettes, extension communication, imprimante impact , magnéto K7, contrôleur de lecteur de disquettes, logiciels, nombreux ouvrages sur TO7. Tel: 202 43 45 de 20H à 21H.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum + , (27.12.84), interface manette de jeu, modulateur N/B, 32 programmes (dont Manic miner, Cobalt, assembleur-désassembleur, Atic atac, Copyplus, etc.), 2300F50 (suis prêt à discuter pour les 0.50F). Olivier au (1) 330 48 59 après 16H.

ECHANGE programmes pour Spectrum 48K. Envoyez votre liste à Michel CHIAVASSA, 20 avenue de Barbarin, Le Merlan, 13014 Marseille.

VENDS ZX Spectrum 48K péritel, cordons, manuel de programmation, K7 de démonstration Horizons, magnétophone informatique, joystick Quickshot 1, No 7 de la revue Ordi 5, No 18 de Micro 7, 4 livres, en très bon état, 3000 F. Tél. : (61) 66 25 56 dès 19 heures.

VENDS Spectrum 48K pal, 2 microdrives, 2 manettes de jeu, moniteur monochrome, interface Vox, 5000F, nombreux logiciels et livres gratuits. Tél. : 583 39 75 après 20H.

VENDS Spectrum 48K, magnétophone, livres, nombreux jeux, listings, 2000F à débattre. Pierre JUGI, 77 avenue Carnot, 94100 St Maur. Tél. : 883 99 69 après 18H.

VENDS pour ZX Spectrum, synthétiseur de paroles (français, anglais, allemand, etc.), 400F. Olivier DUBUISSON, 6 bis rue du Brand Hallines, 62570 Wizernes.

CHERCHE, échange ou achète à bas prix, des programmes pour ZX Spectrum 48K. Cherche club de spectrumistes. Philippe ZILL, 399 rue de Fources, 67820 Wittisheim. Tél. : (88) 85 25 08 après 18H.

VENDS ou échange plus de 200 logiciels pour Spectrum 48K contre tout matériel. Ludovic JEANNIN, 76 rue des Vernes, 25700 Valentigney.

ECHANGE de logiciels pour Spectrum. Pour tout échange de logiciels, se rendre chaque Mercredi au Printemps, métro Opéra, rayon informatique, devant le Spectrum. Annonce réservée uniquement aux pirateurs. Signé : La Desse.

VENDS ZX Spectrum 48K pal (1 an), magnétophone, 4 K7 de jeux, livres, 2300F. Tél. : (61) 84 32 78 aux heures de repas. Thierry à Toulouse.

VENDS clavier pro pour ZX Spectrum (2.85), 52 touches mécaniques dont pavé numérique, barre espace, ampli son (x10) et joystick incorporé, à débattre. Tél. : (63) 38 24 14.

VENDS Spectrum 48K, interface couleur péritel, interface N/B, 8 livres, 170 programmes sur K7, 1500F. J.P. GUENO au (1) 500 04 17 après 19H.

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 VILLABE)

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

ZX 81

VENDS ZX 81 16K, clavier mécanique, K7 de jeux, nombreuses revues d'informatique, livre de programmation, 600F (prix neuf 1100F). Tél. : (80) 23 65 62 après 20H.

VENDS ZX 81 32K, clavier ABS, nombreux programmes, livres, revues, à débattre. Tél. : (97) 65 23 77 (après 19H30).

VENDS ZX 81 16K, clavier ABS, carte son, carte graphique, 3 jeux (Chess, Orgue, 3 jeux), 900F soit 50% du prix normal. M et Mme TATTI, 141 Le grand chemin du ranquet, 13800 Istres.

VENDS ZX 81 (12.85), extension 16K, clavier mécanique, 3 manuels, logiciels (3D formule 1, Mission Defense, Meteor Storm), valeur 1400F, 900F à débattre. V. GUINET, 42 rue Chateaubriand, 17000 La Rochelle. Tél. : (46) 42 28 01.

VENDS carte couleur pour ZX 81, avec notice, cordon péritel, entre 350 et 400F. Tél. : (41) 61 10 73.

VENDS ZX 81 16K, clavier ABS, 3 livres, 9 K7 de jeux, alimentation, cordons, manuel, revues, programmes, 1400F. Bruno au (88) 36 99 82 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, magnétophone Radiola, manuel d'utilisation, clavier mécanique, Pilotez votre ZX, excellent état, 950F. Tél. : 928 30 94.

VENDS ZX 81 (1 an et quelques mois), clavier mécanique, extension 16K, magnétophone, guide de programmation, 3 livres sur le langage machine, Rex Tyranosaure, Simulateur de vol, Intercepteur Cobalt, Argolath, et beaaucoup de programmes de jeux de l'HHHHebdo, 4 Ordi 5, 1100F. Frédéric DEVOYON, 6 impasse des arts, 34500 Béziers. Tél. : (67) 76 07 24 aux heures de bureaux.

VENDS ZX 81 16K, clavier mécanique, K7 de programmes, K7 vierges, manuel d'utilisation avec cours de programmation, cordon TV et cordon magnétophone, divers programmes de jeu, alimentation, transformateur, le tout en excellent état, 640F (prix neuf 1180F). Tél. : (56) 89 38 49.

VENDS ZX 81 16K, avec 3 logiciels sur K7, programmes 1K et 16K, valeur 1500F, vendu 1000F encore sous garantie. Jean Marc DEBARGE, 10 allée des Vameaux, 62710 Courrieres. Tél. : (21) 75 35 74.

VENDS 4 K7 pour ZX 81 16K, 40F l'une, Echec, Patrouille de l'espace, Panique, Cobalt interceptor, et 30F une K7 1K Super Software No 2. Olivier au 82 07 47.

VENDS ZX 81 ne servant jamais, 16K, nombreux listings, livres, et cordons, 500F. Philippe BROGNIART au (7) 856 68 09 après 17H.

VENDS ZX 81 32K, clavier mécanique, TV N/B, imprimante Alphacom 32, nombreux programmes, nombreux livres, nombreuses K7, 2000F. Tél. : (91) 68 55 54 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, alimentation, cordons, manuel, livre sur le language machine, 8 Ordi 5, 5 K7 de jeux, nombreux programmes sur K7, valeur 2000F, vendu 900F, en très bon état. Tél. : (40) 46 60 48 après 18H.

VENDS ZX 81 16K, manette, K7 de jeux, livre de jeux, TV N/B, encastré dans un meuble, 2000F le tout. Tél. : 09 82 63.

VENDS ZX 81, 16K fixé par vis, livre de jeux, livres de cours avec K7, 2 K7 de jeux (Rex et Space invaders), manette, une cinquantaine d'HHHHebdos et divers autres bouquins, le tout 1000F, ainsi que TV N/B, 1000F, soit téléviseur et ZX, 1900F. Philippe au (6) 046 49 86.

VENDS ZX 81 16K, TV portable N/B, programmes, manuel et cordons, 1700F à débattre. Gabriel GRANGE, HLM le Furin, 38290 St Quentin Fallavier. Tél. : (74) 94 25 92.

VENDS ZX 81 16K, câbles, nombreuses K7 de jeux (Cobalt, Rex, ZX Galaxian, Krazy Kong, etc.), manuel d'utilisation, livre de 70 programmes de jeux, 700F à débattre. Tél. : (58) 78 71 65. Jean Luc HARRIBEY, 25 rue Jules Ferry, 40600 Biscarrosse.

VENDS ZX 81 16K, clavier ABS, inversion vidéo, reset, 130 logiciels, 4 manuels, nombreux listings, 1100F à débattre. Tél. : 283 20 94 après 19H.

DIVERS

VENDS Sanyo PHC 25, péritel, câbles, manuels, 12 K7, programmes, 2000F. Tel : (94) 57 26 61 après 19H demandez Franck.

VENDS Prof 80, complet, 64K, 2 disques, double densité, carte couleur 48K, synthé, nombreuses documentations et programmes, kit CPM 2.2. Muller, 3 impasse des pins, 86340 La Villedieu du Clain. Tel : (49) 42 51 71 le soir ou (49) 61 01 90 aux heures de bureau.

VENDS EXL 100, manettes, programmes, livre, 2000F. Vends Oric 1 péritel, programmes, livre, 700F.

VENDS Aquarius 4K, câble, livres, alimentation, neuf, très bon état, 700F. S.Valiela, 128 quai d'Avesnières, 53000 Laval. Tel : (43) 53 08 20 entre 18 et 20H.

VENDS Sanyo 555 (01.85), 192 K, Azerty, MS-DOS, 2 drives 180K, 640x200 points, 8 couleurs, divers langages et logiciels professionnels, 9500F. Y.Bacquet, 17 place Marty, 34200 Sete. Tel : (67) 74 38 81.

VENDS Sinclair QL, dernière version anglaise, avec cordons péritel, UHF, 4 logiciels intégrés, 4 microcassettes vierges, 3 livres (dont un sur l'assembleur du 68000), moniteur ambre (Zénith), le tout sous emballage d'origine et garanti encore 8 mois, 5800F. Tel : (99) 64 53 55 (Olivier).

VENDS pour Aquarius 1, extension 4K, 200F, extension 16K, 300F, cartouche Basic étendu, 300F. Tel : 533 24 05 l'après-midi.

VENDS Electron, coffret d'extensions Plus 1 (imprimante, 2 joysticks, 2 cartouches ROM), magnéto, 2 joysticks, câble péritel et K7, nombreux logiciels de jeux et utilitaires, manuels, sous garantie, 4500F. Tel : (27) 31 73 66 (Olivier).

VENDS Laser 310, 18K, fin Mars 85, sous garantie, magnéto Laser Data, acheté 1990F, prix à débattre, crédit possible. Tel : (32) 39 74 82 après 17H.

VENDS EXL 100 sous garantie, 2 joysticks, manuel Exelbasic, livre de 25 programmes, K7 d'initiation à l'Exelbasic, programme pour graphisme, cartouche de jeux Tennis, 50 jeux et utilitaires sur K7, 3000F. J.F.Kling, batiment Begonia, 13140 Miromas. Tel : (90) 58 38 00 après 17H.

VENDS VG 5000 vieux de 2 mois seulement, 3 de ses meilleurs logiciels (Football, Fou volant, Monstre), nombreux livres et documentations, valeur 2400F, vendu 1650F. Tel : (73) 83 02 21 après 18H.

VENDS listings pour tous les ordinateurs (du Goupil au ZX81), 1F. Liste sur demande à Cyril Hebert, 51 rue St Léger, 78100 St Germain en Laye.

CHERCHE programmes de l'HHHHebdo No 2, No 5 à 14 inclus. Je rembourse les photocopies ou les échange contre d'autres programmes. M.Buiret, 93 avenue de la république, 69160 Tassin La Demi-Lune.

CHERCHE logiciels pour VG 5000. Didier Vigouroux, 3 rue Emile Chevé, 29100 Douarnenez.

VENDS Alphatronic P2, 2 lecteur de disquettes, imprimante Triumph-Hadler DRH80, 8500F. Tel : (54) 82 40 48.

VENDS Laser 200, 16K, une K7 de jeux, 2 livres de programmes, 1500F. François Aurat, 1 rue des Chalussons, 37290 Yzeures sur Creuse. Tel : (47) 94 60 59.

VENDS QL Sinclair acheté en Mars, microcartouches, manuels, moniteur monochrome, 5300F. Appelez au 847 56 78 ou au 849 09 37.

RECHERCHE interface ZX2 et ZX1 pour ZX Spectrum pas trop chères ! Envoyez-moi aussi vos listes de logiciels en vue d'échange Tél : (3) 986 21 18. (Après 19h) demandez Fabrice.

CHERCHE tout renseignement sur la création sur Amstrad en langage machine de caractères ou de personnages multicolores ainsi que le scrolling. Ecrire a Emmanuel PACAUD "La Motte aux Merles" Artaix 71110 Marcigny. PS : cherche Amstradiens pour échanges de logicicls. Même adresse.

ECHANGE 20 programmes (Buck Rogers, Super Chess, Ninja, Etc...) contre autres jeux ou utilitaires sur K7. Ivan OLIVERO Les Mas de Lobelia, Villa n° 7, Chemin des Poissonniers, 06130 Grasse. Tél : (93) 70 22 82.

CHERCHE hebdogiciel n° 2, 32, 61 et micro 7 n° 15/20. Vends L'oi, L'op, jeux et stratégies, Tilt ainsi que K7 pour TI99/4A en bs et be ou échange contre programmes. Pierre GOUGELET 20, rue Guillaumet 51400 Livry Louvercy.

RECHERCHE clavier mécanique en bon état touche type J. Renaud. Prix maximum : 170 F. BACHELOT Gwenael 22, rue de la victoire 77330 Ozoir la Ferriere.

VENDS autoformation basic, 2K7 : 200 F. (donne avec K7 20 jeux LM. RM). Tél : (99) 99 89 80.

VENDS K7 CBS colécovision entre 200 F. et 300 F. pièce Tél : 886 65 81.

VENDS imprimante "Seikosha GP100 VC spécifique VIC 20 et CBM 64. Matériel neuf. Prix : 2000 F. en prime un traitement de texte, Val : 450 F. expédition toutes destinations Tél : (66) 82 44 51

VENDS console CBS complète TBE avec Donkey kong et Décathlon et en plus, j'ajoute un adaptateur UHF. Valeur neuf : 1845 F. Vendu : 800 F., port compris + 130 F. ainsi qu'un jeu double écran : Pinball de nitendo ou échange contre O. I. J'attends vos lettres ! TOURNADE Laurent 55, avenue de verdun 12200 Villefranche de Rouergue.

CHERCHE généreux donateur d'un Quick shot II (même cassé). Remerciement d'avance. Envoie à Claude JULIEN 2 rue J.B et H croq 29100 Dararnenez.

VENDS Exelvision EXL 100, manettes de jeu , documentation importante. Prix à débattre. Tél : 256 46 12. 57110 YUTZ.

ECHANGES programmes (alien 8, décathlon...) contre accessoires pour Amstrad CPC 464 (30 programmes contre synthétiseur vocal; 180 programmes contre DD1 ou FD1...). Michel : (1)241 40 24. après 18h30.

ECHANGE ou VENDS à très bas prix de nombreux (+ de 130) logiciels sur K7 avec d'autres possesseurs d'Oric 1. Ecrire à : Stéphane FREREBEAU Gilly les Côteaux 21640 Vougeot. Tél : (80) 62 88 40.

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**

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

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 paralèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :

Basic Français	150
Cours de Basic	150
Compilateur LM	172
J'apprends le Forth	172
LOGO	150
Assembleur	260
Moniteur 1.0	140

Educatifs :

Conjugaisons	100
Planète bleue (Géogr.)	120
CALORIC (diététique)	100
Calcul Mental	120
Course aux lettres	95
J'apprends l'anglais	140
TIC TAC	120

Dessin :

D.A.O	100
ORIGRAPHE	290
J'apprend la CAO	180
Images	
VORTEXTE (trait.texte)	240 F
Musique :	
Editeur musical	95

et les jeux...

Cobra pinball	140
Meurtre à grande vitesse	180
1815 (Wargame)	160
Super Jeep	120
Scuba Dive	80
Green Cross Toad	85

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 94 101
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 avons développé dans ce cours deux parties, aussi étroitement imbriquées l'une dans l'autre qu'il était possible. L'une s'occupait de vous éclairer sur le côté matériel de la micro-informatique alors que l'autre se chargeait de montrer ce qu'un programmeur peut tirer de ces machines. Nous avons abordé tous les chapitres importants de cette manipulation de l'outil informatique, dans le but de démontrer la simplicité intrinsèque de ce système malgré son apparence de complexité. Les règles de programmation que j'ai tenté de dégager de ce discours devraient vous permettre de vous introduire sans trop de difficultés dans le monde fermé de la programmation en langage machine grâce à la compréhension de l'ordinateur que vous avez nouvellement acquise.

Il nous reste à différencier les outils à la disposition du programmeur pour que vous soyez fins prêts à affronter votre microprocesseur les yeux dans les yeux. Pour développer un programme avec une efficacité maximale, il est nécessaire de connaître les différentes ressources logicielles auxquelles le programmeur peut faire appel à tout moment. D'un point de vue littéraire, il est indispensable de disposer d'un certain nombre d'ouvrages de référence concernant votre machine.

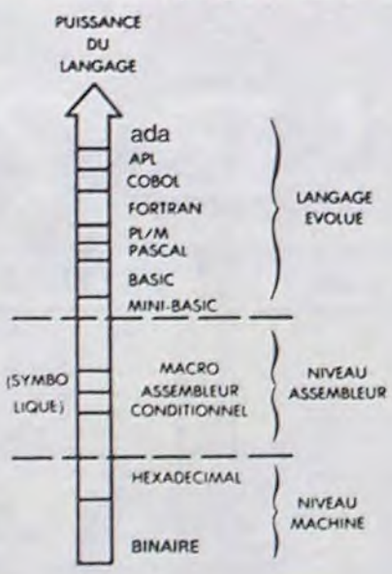
Je vous donnerai ici, brièvement, une liste non exhaustive de ce qui devrait devenir votre credo de l'informatique, ou votre évangile (si vous préférez). Un premier ouvrage indispensable contiendra toutes les règles de la programmation du micro-processeur qui préside aux actions de votre micro-ordinateur. Ainsi, que vous fassiez appel aux oeuvres de Zaks (l'auteur essentiel de chez Sybex) ou celles de Leventhal (son homologue aux Editions Radio) vous pourrez trouver la liste complète des instructions, des modes d'adressage et des mnémoniques utilisables par votre microprocesseur. Votre nouvel évangile sera un bouquin contenant le listing des ROMs de votre micro-ordinateur. Cet ouvrage vous permettra de découvrir et connaître les adresses de toutes les routines utiles dans votre machine, celle de l'édition d'un caractère à l'écran par exemple ou celle qui s'occupe du chargement d'un programme à partir du lecteur de cassettes ou de disquettes.

A partir de ces deux livres, vous devriez être capables de désosser le fonctionnement de votre micro-ordinateur. Le reste de votre découverte de la machine passera forcément par la programmation. La me'.eure école que vous puissez suivre pour développer vos connaissances de la programmation se base sur ce que l'on appelle communément le déplombage. La majorité des programmes mis dans le commerce par des maisons d'édition sont protégés par des modifications des systèmes d'exploitation de la cassette ou de la disquette ou encore par une modification de la méthode de stockage des informations sur le support magnétique. Si vous êtes capables de retransformer ces informations de telle façon qu'elles deviennent accessibles et compréhensibles, c'est que vous aurez compris bien des règles de la programmation.

Les choix fondamentaux de programmation se font suivant des critères que j'avais évoqués, sans m'y attarder, au début de ce cours. Nous dégagerons de l'ensemble des possibilités qui nous sont offertes pour programmer trois grandes catégories : l'écriture en binaire ou hexadécimal, en assembleur ou enfin dans un langage évolué. A chacun de ces types de programmation correspond une architecture logicielle différente.

Le schéma ci-dessous vous donne une idée du rapport d'un langage avec la machine au niveau de sa complexité. Ce rapport détermine un calcul de rentabilité entre la complexité du langage, le temps de programmation et la rapidité d'exécution du programme réalisé.

Les choix de programmation



A partir de ce schéma, vous découvrirez que le langage le plus complexe de mise en oeuvre ne sera pas forcément le moins rentable, loin de là.Tous les langages compilés ouvrent la voie à des méthodes de programmation très complexes qui néanmoins sont d'une efficacité redoutable car une fois le programme passé dans le compilateur, le programme objet obtenu se compose d'instructions binaires exécutables à la vitesse du langage machine. Mais passons en revue ces différentes méthodes de programmation.

Le codage hexadécimal

Cette méthode de programmation, pratiquement complètement abandonnée de nos jours, se pratique encore dans des cas très précis. Des machines comme l'Apple // ou le Commodore 128 disposent, en ROM, d'un logiciel nommé moniteur. Le moniteur autorise un nombre limité d'opérations se résumant généralement à lister le contenu de la mémoire sous la forme hexadécimale, avec une équivalence en mnémoniques. La programmation ne pourra se faire que sous la forme de codes hexadécimaux.

Listing obtenu à partir d'un moniteur

```
D400-  30 FA     BMI  $D0FC
D402-  68        PLA
D403-  A8        TAY
D404-  68        PLA
D405-  C4 70     CPY  $70
D407-  90 06     BCC  $D40F
D409-  D0 05     BNE  $D410
D40B-  C5 6F     CMP  $6F
D40D-  B0 01     BCS  $D410
D40F-  60        RTS
D410-  A2 4D     LDX  £$4D
D412-  24 D8     BIT  $D8
D414-  10 03     BPL  $D419
D416-  4C E9 F2  JMP  $F2E9
D419-  20 FB DA  JSR  $DAFB
D41C-  20 5A DB  JSR  $DB5A
D41F-  BD 60 D2  LDA  $D260,X
D422-  48        PHA
D423-  20 5C DB  JSR  $DB5C
D426-  E8        INX
```

Pour réaliser une routine avec cette méthode de programmation, vous allez être obligés de commencer par l'écrire à l'aide des mnémoniques puis, grâce à une table de référence, vous transformerez ce programme en une série de codes hexas que vous implanterez directement en mémoire. Ce genre de manipulations ne peut bien entendu pas se pratiquer sur des programmes dépassant une centaine d'instructions. En effet, dès que vous dépassez ce nombre, les possibilités d'erreurs deviennent tellement importantes que le temps passé à les corriger dépasse de loin celui consacré à la programmation.

Cette méthode de programmation sera plus généralement utilisée pour corriger un programme déjà rentré dans la mémoire de l'ordinateur, plutôt que pour la programmation en direct de ce même programme.

Le langage d'assemblage

Cette fois, le travail se passera à deux niveaux. Tout programme poura être rentré dans la machine soit sous la forme hexadécimale, soit sous la forme d'assembleur symbolique. Nous n'avons, jusqu'à présent, jamais précisé la signification de ce terme d'assembleur symbolique. Supposons qu'un assembleur se trouve actuellement dans la mémoire de notre ordinateur. L'assembleur va lire chacune des instructions du programme sous la forme d'une mnémonique et la traduire sous la forme binaire équivalente. Le codage de l'instruction spécifie, lors de cette traduction, le nombre d'octets nécessaire (un, deux ou trois suivant les modes d'adressage utilisés).

Un bon assembleur ne se limite pas à vous offrir cette capacité de traduction des mnémoniques en une série de codes binaires. Les adresses symboliques peuvent être utilisées tout comme des branchements à des étiquettes symboliques seront possibles. Je vous parle de symbolisme, mais vous ne voyez pas encore à quoi correspond ce terme. Imaginons que nous écrivions une routine dans laquelle un branchement conditionnel doit s'effectuer. Lorsque vous programmez à l'aide d'un moniteur, vous devez calculer combien d'octets le programme doit sauter pour se brancher au bon endroit.

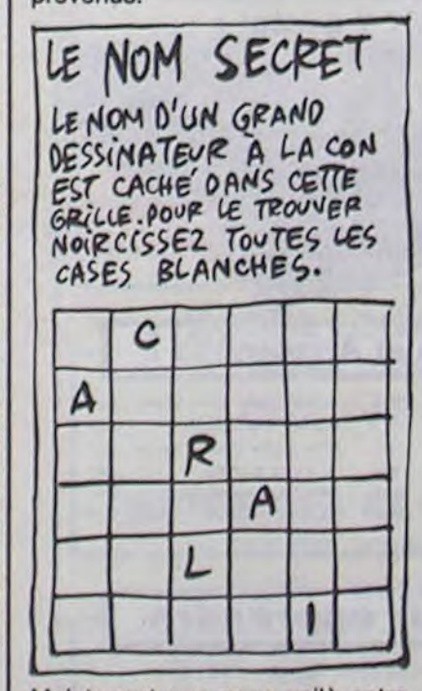
Si vous placez une étiquette symbolique (TOTO par exemple) devant l'instruction à laquelle vous vous voulez brancher votre programme, vous pourrez alors écrire une instruction telle que : "BMI TOTO" (branche-toi à l'instruction TOTO si le bit N du registre d'état est à 1). Vous n'avez donc plus de calculs à effectuer pour tous les branchements, le programme d'assembleur se chargeant de les faire.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur APPLE

Encore un petit tour chez les Zapple-Maniaques pour causer de graphisme. Je vous ai déjà touché deux mots sur les grands principes de l'animation en flippant. J'espère que ça ne vous a pas mis le moral à zéro. Je vous ai expliqué l'utilité et l'intérêt des tables d'adresses de lignes. Ca commence à s'éclaircir. Aujourd'hui, je trace les grandes lignes des pre-shifted shapes. Si l'anglais vous fait gerber, je peux assurer la traduction : les formes pré-dessinées. De quoi t'est-ce encore que ces choses barbares ? Il s'agit simplement d'un nombre de dessins définis à l'avance et qui servent à obtenir une animation qui tient la route. Je m'esseplique. Lorsque vous voulez donner la sensation qu'un personnage avance sur l'écran, vous pouvez le dessiner une fois (dans une seule position) et le déplacer de colonne en colonne. Avec les pre-shifted shapes, on avance pixel par pixel en changeant la forme à chaque fois. Ce qui nous permet presque de faire la nique au vieux Walt. Mais avant d'attaquer les pre-shifted, je vais vous parler des blocs-shapes : des formes simples qu'on peut placer et déplacer n'importe où sur l'écran.

Je rappelle aux sniffeurs d'oubli que l'écran de l'Apple II comporte 40 colonnes. Dont acte. En clair, on peut déplacer une forme fixe par bonds de 7 pixels (1 colonne = 7 pixels). Le résultat est vachement laid, très nul et nettement pas beau. Mais c'est par là qu'il faut commencer pour aborder des choses plus compliquées. Si ça ne vous plait pas c'est pareil et les ceusses qui sont pas joysses peuvent sortir de cet article d'autant qu'aujourd'hui je suis de mauvais poil. Ceux qui restent sont prévenus.



Maintenant que nous voilà entre nous (bande de petits salopards) écoutez bien ce que je vais vous dire sur les formes : le principe des shapes tel qu'il est expliqué dans le vieux manuel de l'Apple est totalement imbitable et complètement chiant. Pourquoi s'emmerder à créer des vecteurs hyper-compliqués et à dessiner point par point alors que de jolis programmes nous permettent d'utiliser la souris ou le joystick pour faire des oeuvres d'art ? Je vous le demande ! Par conséquent, chaque fois que vous voudrez animer une forme, ne vous cassez pas les burnes. Prenez Koala ou Blazing Paddle et dessinez votre forme dans le coin supérieur gauche du dessin. Sauvez l'image, ça peut servir. Ensuite, il s'agit de déterminer un bloc d'octets contenant la forme et d'emballer le tout en mémoire pour une utilisation ultérieure. Comment faire ça (qui n'est QUE la première ETAPE de l'animation) en langage machine sans se péter les neurones ou faire gicler son cerveau par les oreilles ? Pas difficile. Suivez le programme assembleur ci-dessous : il vous permet de sauver un bloc dont la largeur en octets est exprimée dans DROITE et la hauteur en lignes est exprimée dans BAS. Largeur multipliée par hauteur ne doit pas dépasser 255 octets dans ce cas précis. Sinon, c'est le merdier dans le Buffer que j'ai arbitrairement placé en $ 4000. A vous de fignoler pour faire des blocs plus longs. La forme à sauvegarder débute donc en $ 4000 et sa longueur est : (Droite* Bas). Ici, elle est de 90 octets. Pour se servir de ce programme :
1 charger une image en $ 2000 où se trouve un petit dessin en haut à gauche.
2 lancer le programme en $ 6000
3 sauver la forme qui se trouve en $ 4000
4 retour au Basic et nettoyage : HGR
5 call-151 et 603CG : la forme doit réapparaître sur l'écran.
Vous allez pédaler comme des fous pour comprendre le bon fonctionnement, mais une fois que ce sera digéré, tout baignera. Vous serez alors en mesure d'améliorer et de compléter ce programme pour vous fabriquer un véritable utilitaire de shapes en bloc... avant d'attaquer les Pre-shifted...

```
PEPE LOUIS RAME POUR
L'HEBDO
*CREE UNE FORME *
*EN BLOC ET LA  *
*STOCKE EN      *
*MEMOIRE A      *
*PARTIR DE $4000*

 ORG $6000

HPOSN = $F411
AD = $18
BUFFER = $4000


*DEBUT DU PROGRAMME*

DEBUT JSR INIT ;INITIALISATION
                DU BLOC
 JSR TABLE ;CREE LA TABLE
        D'ADRESSES DES LIGNES

*BOUCLE PRINCIPALE*
SAUVEBLOC LDX HAUT
 JSR ADR
 LDX £$00
 LDY £$00
S2 LDA (AD),Y
 STA BUFFER,X
 INX
 INY
 CPY DROITE
 BEQ SAUVE2
 JMP S2
SAUVE2 STX TEMPX
 INC HAUT
 LDA HAUT
 CMP BAS
 BEQ SAUVE3
 LDX HAUT
 JSR ADR
 LDY £$00
 LDX TEMPX
 JMP S2
SAUVE3 RTS


EDITEBLOC JSR INIT
 LDX HAUT
 JSR ADR
 LDX £$00
 LDY £$00
E2 LDA BUFFER,X
 STA (AD),Y
 INX
 INY
 CPY DROITE
 BEQ EDITE2
 JMP E2
EDITE2 STX TEMPX
 INC HAUT
 LDA HAUT
 CMP BAS
 BEQ EDITE3
 LDX HAUT
 JSR ADR
 LDY £$00
 LDX TEMPX
 JMP E2
EDITE3 RTS

*CALCUL DU DEBUT DE LA LIGNE*

ADR LDA TBA,X
 STA AD
 LDA THA,X
 STA AD+1
 RTS


*INITIALISATION DE LA TAILLE
                DU BLOC*
INIT LDA £$03
 STA DROITE
 LDA £30
 STA BAS
 LDA £$00
 STA GAUCHE
 STA HAUT
 RTS


*SOUS ROUTINE DE CREATION DE LA
 TABLE D'ADRESSES DES LIGNES*

TABLE LDA £$00
 STA LIGNE
TAB2 JSR ADRESSES
 INC LIGNE
 LDA LIGNE
 CMP £192
 BNE TAB2
 RTS


ADRESSES LDX £$00
 LDY £$00
 JSR HPOSN
 LDX LIGNE
 LDA $26
 STA TBA,X
 LDA $27
 STA THA,X
 RTS

*OCTETS RESERVES*

LIGNE DS 1
GAUCHE DS 1
HAUT DS 1
TBA DS 192
THA DS 192
TEMPX DS 1
DROITE DS 1
BAS DS 1
```

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° 101

```
14285 EXEC COPECRAN
14290 GOTO 24200
14999 END
24000 A$="A2T503DODOMIMIREREDOP":'MUSIQU
E DEBUT CALCUL
13160 GOSUB24000
13170 GOSUB400
13180 GOSUB24500
13190 SA=4*PI*R1^2:LINE(164,113)-(164,14
6),1
13200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
13210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
13212 GOSUB450
13214 IFZ$="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$="o"THEN13275ELSEGOSUB
500:GOTO13265
13275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
13285 EXEC COPECRAN
13290 GOTO 24200
13999 END
14000 CLS:SCREEN2,0,0:REM AIRE DE L'ELLI
PSE
14004 NE=NE+1
14010 LOCATE 11,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE DE
 L'ELLIPSE":COLOR2,0
14020 CO=264:LO=50:A=40:B=24
14030 LINE(224,50)-(304,50),1:LINE(264,2
6)-(264,74),1
14040 PSET(CO+A,LO),1:FOR T=0 TO 6.3 STE
P.01
14050 C1=CO+A*COS(T):L1=LO+B*SIN(T)
14060 LINE-(C1,L1),1:NEXTT
14070 LOCATE32,5:PRINT"O":LOCATE38,5:PRI
NT"A":LOCATE32,2:PRINT"B"
14080 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=PI*a*b
":COLOR2,0
14090 LOCATE3,4:COLOR0,5:PRINT"OA=a":COL
OR2,0:LOCATE12,4:COLOR0,5:PRINT"OB=b":CO
LOR0,2
14100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
 sont en cm":COLOR2,0
14110 LOCATE3,5:INPUT"a=",R1
14120 LOCATE3,7:INPUT"b=",R2:IF R2>R1 TH
EN14120
14130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
14140 PRINT"Calculez l'aire de l'ellipse
 dont vous avez donne les dimensions:"
14150 LOCATE29,7:COLOR0,0:PRINT"S=PI*a*b
":COLOR2,0:LINE(264,26)-(264,74),1
14160 GOSUB24000
14170 GOSUB400
14180 GOSUB24500
14190 SA=PI*R1*R2:LINE(164,113)-(164,146
),1
14200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
14210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
14212 GOSUB450
14214 IFZ$="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$="o"THEN14275ELSEGOSUB
500:GOTO14265
14275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
14285 EXEC COPECRAN
14290 GOTO 24200
14999 END
24000 A$="A2T503DODOMIMIREREDOP":'MUSIQU
E DEBUT CALCUL
24010 PLAY A$+A$
24020 RETURN
24100 'MESSAGE FELICITATIONS
24110 LOCATE 25,16:COLOR0,3:PRINT"FELICI
TATIONS":COLOR2,0:NJ=NJ+1
24120 C$="A503L24DODODOPPA004L5D005REMIP
04D005REMIP04D005REMI":PLAYC$+C$
24130 RETURN
24200 LOCATE7,19:COLOR0,5:PRINT"Voulez v
ous recommencer(O/N):";
24205 D$=INKEY$:IFD$=""THEN24205
24210 IF D$="O" THEN LOCATE37,19:COLOR2,
0:GOTO15
24220 IF D$="N" THEN LOCATE37,19:COLOR2,
0:GOSUB40000:GOSUB500:GOTO24235
24230 GOTO 24200
24235 IFZ$="N"ORZ$="n"THENENDELSEGOTO15
24240 END
24500 B$="A2T405DOMISOLASIFADOP":'MUSIQU
E FIN DE CALCUL
24510 PLAY B$+B$
24520 RETURN
24600 PLAY"L503A1L64DODOL24DODOA0L64RE#L
48RERE0D0D002SI03D0"
24610 NF=NF+1:LOCATE 22,14:COLOR0,3:PRIN
T"Votre calcul est":COLOR2,0
24620 LOCATE21,15:COLOR0,3:PRINT"faux:La
 solution ":COLOR2,0
24630 LOCATE21,16:COLOR0,3:PRINT"etait S
=";:PRINTUSING"#####.##";SA:RETURN
24700 CO=264:LO=48:R1=32
24710 PSET(CO+R1,LO),1
24720 FOR T=0 TO 6.3 STEP .01
24730 C1=CO+R1*COS(T):L1=LO+R1*SIN(T):LI
NE-(C1,L1),1:NEXT T
24740 RETURN
40000 REM ******************************
40001 REM       PAGE BILAN
40002 REM ******************************
40005 CONSOLE0,24:CLS
40010 LOCATE 14,2:PRINT"*********"
40015 LOCATE 14,4:PRINT"*********"
40020 LOCATE 16,3:COLOR5:PRINT"BILAN":CO
LOR2
40025 LOCATE13,6:PRINT"Calcul d'aires"
40035 LOCATE2,0:COLOR0,7:INPUT"NOM:",NM$
:COLOR2,0:LOCATE20,0:COLOR0,7:INPUT"CLAS
SE:",CL$:COLOR2,0
40040 LOCATE6,10:PRINT"Nombre d'exercice
s faits :";NE
40050 LOCATE6,13:PRINT"Nombre d'exercice
s justes :";NJ
40060 LOCATE6,16:PRINT"Nombre d'exercice
s faux :";NF
40065 NN=INT(NJ/NE*20)
40070 LOCATE20,20:COLOR0,7:PRINT"NOTE(/2
0)= ";NN:COLOR2,0
40080 IF NJ/NE>=.75 THEN40085
40082 LOCATE 20,22:COLOR0,2:PRINT"NON AC
QUIS":COLOR2,0:GOTO40090
40085 LOCATE20,22:COLOR0,2:PRINT"ACQUIS"
40090 GOSUB500
40100 IFZ$="N"ORZ$="n"THENEND
40110 IFZ$="O"ORZ$="o"THENCONSOLE23:CLS:
CONSOLE0,24:EXECCOPECRAN:END
40120 GOSUB500:GOTO40100
```

LISTING 2

Volumes

```
1 GOSUB 2:CLEAR,M-1:GOSUB 2:COPECRAN=M:F
ORM=M TO M+143:READ K:POKEM,K:NEXT:GOTO
4
2 FORM=57200 TO 32624 STEP-8192:POKEM,1:
IF PEEK(M)=1 THEN RETURN ELSE NEXT:RETUR
N
3 DATA52,54,198,64,247,96,43,189,232,18,
37,120,182,231,195,138,1,183,231,195,142
,95,64,134,120,111,128,74,38,251,198,8,2
47,96,43,189,232,18,37,92,142,64,0,134,4
0,52,2,52,16,134,8,52,2,198,64,166,228,5
2,2,166,132,68,106,228,38,251,50,97,48,1
36,40,86,36,237
4 DATA 86,189,232,18,37,52,48,137,254,23
2,106,228,38,221,50,97,53,16,48,1,106,22
8,38,205,50,97,198,10,189,232,18,37,25,4
8,137,0,240,140,95,64,37,183,204,4,10,18
9,232,18,37,8,74,38,248,198,15,189,232,1
8,52,1,198,16,247,96,43,189,232,18,53,18
3
7 REM ***********************************
8 REM CH.DINET 7,Rue A.Croizat 60740 ST
MAXIMIN
9 REM ***********************************
10 LOCATE0,0,0:CLS:NE=0:NJ=0:NF=0
15 PI=3.14159
20 SCREEN 2,0,0
200 CLS:GOSUB1000:LOCATE7,7:COLOR0,3:'PA
GE VOLUME
210 PRINT"CUBE";TAB(30);"1":COLOR2,0:LOC
ATE7,8:COLOR0,5
220 PRINT"PARALLELEPIPEDE";TAB(30);"2":C
OLOR2,0:LOCATE7,9:COLOR0,3
230 PRINT"PRISME DROIT";TAB(30);"3":COLO
R2,0:LOCATE7,10:COLOR0,5
240 PRINT"CYLINDRE";TAB(30);"4":COLOR2,0
:LOCATE7,11:COLOR0,3
250 PRINT"CONE";TAB(30);"5":COLOR2,0:LOC
ATE7,12:COLOR0,5
260 PRINT"TRONC de CONE";TAB(30);"6":COL
OR0,2:LOCATE7,13:COLOR0,3
270 PRINT"PYRAMIDE";TAB(30);"7":COLOR2,0
:LOCATE7,14:COLOR0,5
280 PRINT"TRONC de PYRAMIDE";TAB(30);"8"
:COLOR2,0:LOCATE7,15:COLOR0,3
290 PRINT"SPHERE";TAB(30);"9":COLOR2,0
300 LOCATE7,19:COLOR0,7
310 INPUT"Indiquez votre choix:",D:LOCAT
E0,0,0
320 IF D<=0 OR D>=10 THEN 400
330 ON D GOTO 15000,16000,17000,18000,19
000,20000,21000,22000,23000
400 REM ***MESSAGE DE CHANGEMENT DE PAGE
**
410 LOCATE0,22:COLOR3:PRINT"Appuyer sur
une touche pour continuer.";
420 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN420
430 CONSOLE21,23:CLS:CONSOLE0,24:RETURN
450 REM ** MESSAGE CONFIRMATION SOLUTION
 **
460 LOCATE0,23:COLOR3:PRINT"Confirmez-vo
us votre reponse?(O/N)";
470 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN470
480 RETURN
500 LOCATE0,23:PRINT"L'imprimante est-el
le branchee?(O/N)";
510 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN510
520 RETURN
1000 BOXF(12,4)-(20,24),3:BOXF(21,4)-(43
,12),5
1010 BOXF(44,4)-(52,24),3:BOXF(53,16)-(7
5,24),5
1020 BOXF(76,4)-(84,24),3:BOXF(85,4)-(10
7,12),5
1030 BOXF(108,4)-(116,24),3:BOXF(117,16)
-(141,24),5
1040 BOXF(140,4)-(148,24),3:BOXF(149,4)-
(171,12),5
1050 BOXF(172,4)-(180,24),3:BOXF(181,16)
-(203,24),5
1060 BOXF(204,4)-(212,24),3:BOXF(213,4)-
(237,12),5
1070 BOXF(236,4)-(244,24),3:BOXF(245,16)
-(269,24),5
1080 BOXF(268,4)-(276,24),3:BOXF(277,4)-
(301,12),5
1090 BOXF(300,4)-(308,24),3
1100 BOXF(12,171)-(20,195),3:BOXF(21,187
)-(43,195),5
1110 BOXF(44,171)-(52,195),3:BOXF(53,171
)-(75,179),5
1120 BOXF(76,171)-(84,195),3:BOXF(85,187
)-(107,195),5
1130 BOXF(108,171)-(116,195),3:BOXF(117,
171)-(139,179),5
1140 BOXF(140,171)-(148,195),3:BOXF(149,
187)-(171,195),5
1150 BOXF(172,171)-(180,195),3:BOXF(181,
171)-(203,179),5
1160 BOXF(204,171)-(212,195),3:BOXF(213,
187)-(235,195),5
1170 BOXF(236,171)-(244,195),3:BOXF(245,
171)-(267,179),5
1180 BOXF(268,171)-(276,195),3:BOXF(277,
187)-(299,195),5
1190 BOXF(300,171)-(308,195),3
1200 RETURN
15000 NE=NE+1
15002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU CUB
E--
15010 LOCATE13,0:COLOR0,3:PRINT"VOLUME D
U CUBE"
15020 COLOR1,0:LINE(243,35)-(292,35):LIN
E-(292,84):LINE-(243,84):LINE-(243,35)
15030 LINE(243,35)-(261,18):LINE-(310,18
):LINE-(292,35):LINE(310,18)-(310,67):LI
NE-(292,84)
15040 FORI=18TO62STEP8:LINE(261,I)-(261,
I+4):NEXTI:FORI=261TO301STEP8:LINE(I,67)
-(I+4,67):NEXTI:N=0:FORI=243TO256STEP6:L
INE(I,I-159-N)-(I+3,I-163-N):N=N+12:NEXT
I:COLOR2,0
15050 LOCATE29,4:PRINT"A":LOCATE32,1:PRI
NT"B":LOCATE29,11:PRINT"F":LOCATE36,11:P
RINT"E"
15060 LOCATE1,3:PRINT"AB=AF=FE=a"
15090 LOCATE15,4:COLOR0,5:PRINT"V=a^3":C
OLOR2,0
15100 LOCATE2,11:COLOR0,5:PRINT"Les cote
s sont en cm":COLOR2,0
15110 LOCATE2,7:INPUT"a=",A
15130 LOCATE 3,13:COLOR0,3
15140 PRINT"    Calculez le volume du cu
be dont vous avez donne les dimensions"
15150 LOCATE15,4:COLOR0,0:PRINT"V=a^3":C
OLOR2,0
15160 GOSUB24000
15170 GOSUB400
15180 GOSUB24500
15190 SA=A^3:LINE(164,129)-(164,162),1
15200 LOCATE1,16:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
15210 LOCATE7,18:INPUT"V=",SB
15212 GOSUB450
15214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN15210
15216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN15220ELSEGOSUB
450:GOTO15214
15220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N15250
15230 GOSUB24100
15240 GOTO24200
15250 LOCATE15,4:COLOR0,5:PRINT"V=a^3":C
OLOR2,0
15260 GOSUB24600
15262 GOSUB500
15265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN15290
15270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN15275ELSEGOSUB
500:GOTO15265
15275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
15285 EXEC COPECRAN
15290 GOTO 24200
15999 END
16000 NE=NE+1
16002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU PAR
ALLELEPIPEDE--
16016 LOCATE9,0:COLOR0,3:PRINT"VOLUME DU
 PARALLELEPIPEDE":COLOR2,0
16020 COLOR1,0:LINE(202,35)-(278,35):LIN
E-(278,78):LINE-(202,78):LINE-(202,35)
16030 LINE(202,35)-(226,11):LINE-(302,11
):LINE-(302,54):LINE-(278,78):LINE(278,3
5)-(302,11)
16040 FORI=11TO51STEP8:LINE(226,I)-(226,
I+4):NEXTI:FORI=226TO298STEP8:LINE(I,54)
-(I+4,54):NEXTI:N=0:FORI=202TO218STEP8:L
INE(I,I-124-N)-(I+4,I-128-N):N=N+16:NEXT
I:COLOR2,0
16050 LOCATE24,4:PRINT"A":LOCATE24,10:PR
INT"B":LOCATE34,10:PRINT"C":LOCATE38,6:P
RINT"E"
16060 LOCATE1,3:COLOR0,5:PRINT"AB=h":COL
OR2,0:LOCATE7,3:COLOR0,5:PRINT"BC=L":COL
OR2,0:LOCATE13,3:COLOR0,5:PRINT"CE=l":CO
LOR2,0
16090 LOCATE15,6:COLOR0,5:PRINT"V=L*l*h"
:COLOR2,0
16100 LOCATE2,11:COLOR0,5:PRINT"Les cote
s sont en cm":COLOR2,0
16110 LOCATE2,6:INPUT"h=",H:LOCATE2,7:IN
PUT"L=",L1:LOCATE2,8:INPUT"l=",L2
16120 IF L2>=L1 THEN16110
16130 LOCATE 3,13:COLOR0,3
16140 PRINT"    Calculez le volume du par
allelepipede dont vous avez donne les di
mensions"
16150 LOCATE15,6:COLOR0,0:PRINT"V=L*l*h"
:COLOR2,0
16160 GOSUB24000
16170 GOSUB400
16180 GOSUB24500
16190 SA=H*L1*L2:LINE(164,129)-(164,162)
,1
16200 LOCATE1,16:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
16210 LOCATE7,18:INPUT"V=",SB
16212 GOSUB450
16214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN16210
16216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN16220ELSEGOSUB
450:GOTO16214
16220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N16250
16230 GOSUB24100
16240 GOTO24200
16250 LOCATE15,6:COLOR0,5:PRINT"V=L*l*h"
:COLOR2,0
16260 GOSUB24600
16262 GOSUB500
16265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN16290
16270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN16275ELSEGOSUB
500:GOTO16265
16275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
16285 EXEC COPECRAN
16290 GOTO 24200
16999 END
17000 NE=NE+1
17002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU PRI
SME DROIT--
17010 LOCATE10,0:COLOR0,3:PRINT"VOLUME D
U PRISME DROIT":COLOR2,0
17020 COLOR1,0:LINE(242,34)-(258,18):LIN
E-(293,18):LINE-(301,26):LINE-(301,62):L
INE-(277,70):LINE-(242,70):LINE-(242,34)
:LINE-(277,34):LINE-(277,70):LINE (277,3
4)-(301,26)
17030 FORI=18 TO 50 STEP 8:LINE(258,I)-(
258,I+4):NEXTI:FORI=258TO288STEP8:LINE(I
,54)-(I+4,54):NEXTI
17040 FORI=18TO50STEP8:LINE(293,I)-(293,
I+4):NEXTI:N=0:FORI=242TO254STEP6:LINE(I
,I-172-N)-(I+4,I-176-N):N=N+12:NEXTI
17050 FORI=293TO299STEP3:LINE(I,I-239)-(
I+3,I-236):NEXTI:COLOR2,0
17060 LOCATE29,4:PRINT"A":LOCATE31,1:PRI
NT"B":LOCATE36,1:PRINT"C":LOCATE38,3:PRI
NT"D":LOCATE38,7:PRINT"J":LOCATE34,3:PRI
NT"E":LOCATE34,9:PRINT"F":LOCATE30,9:PRI
NT"G"
17070 LOCATE0,3:COLOR0,5:PRINT"ABCDE=Sur
face de base(S)":COLOR2,0:LOCATE0,4:COLO
R0,5:PRINT"DK=hauteur tr.CED(non tracee)
":COLOR2,0:LOCATE0,5:COLOR0,5:PRINT"AG=E
paisseur de la piece":COLOR2,0
17090 LOCATE16,8:COLOR0,5:PRINT"V=S(base
)*E":COLOR2,0
17100 LOCATE2,11:COLOR0,5:PRINT"Les cote
s sont en cm":COLOR2,0
17110 LOCATE2,7:INPUT"AB=",L1:LOCATE2,8:
INPUT"AE=",L2:LOCATE2,9:INPUT"DK=",H
17120 LOCATE2,10:INPUT"AG=",E
17130 LOCATE 3,13:COLOR0,3
17140 PRINT"Calculez le volume du prism
e droit dont vous avez donne les dimensi
ons"
17150 LOCATE16,8:COLOR0,0:PRINT"V=S(base
)*E":COLOR2,0
17160 GOSUB24000
17170 GOSUB400
17180 GOSUB24500
17190 SA=((L1*L2)+(L1*H)/2)*E:LINE(164,1
29)-(164,162),1
17200 LOCATE1,16:COLOR0,5:PRINT"Rentrez
la solution":COLOR2,0
17210 LOCATE7,18:INPUT"V=",SB
17212 GOSUB450
17214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN17210
17216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN17220ELSEGOSUB
450:GOTO17214
17220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THE
N17250
17230 GOSUB24100
17240 GOTO24200
17250 LOCATE16,8:COLOR0,5:PRINT"V=S(base
)*E":COLOR2,0
17260 GOSUB24600
17262 GOSUB500
17265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN17290
17270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN17275ELSEGOSUB
500:GOTO17265
17275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
17285 EXEC COPECRAN
17290 GOTO 24200
17999 END
18000 NE=NE+1
18002 CLS:SCREEN2,0,0:REM--VOLUME DU CYL
INDRE--
```

A SUIVRE...

MOON WAR

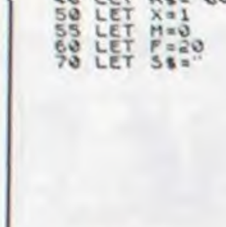
ZX 81

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

Seul et en trois tableaux, venez à bout de la présence ennemie basée sur la lune.

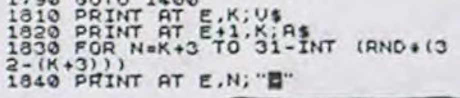
Laurent ONGARO


```
10 RUN 9010
30 LET C$="■"
40 LET A$="000"
50 LET X=1
55 LET M=0
60 LET F=20
70 LET S$="
```



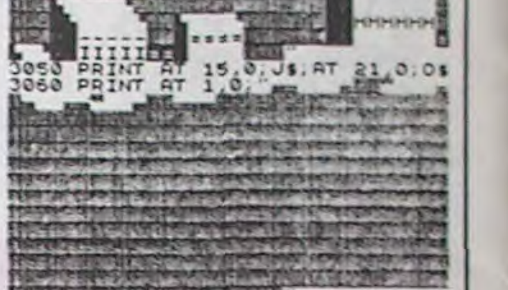
```
80 FAST
90 FOR N=1 TO 140
100 LET R=10+INT (RND*340)
110 LET S$(R TO R+6)="  ■ "
120 NEXT N
130 SLOW
140 PRINT AT 1,0;"
```

```
160 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
170 PRINT AT 0,0;"LASERS:";LASER-M
180 FOR Y=1 TO LEN S$-31
190 PRINT AT 21,0;S$(Y TO Y+31)
200 IF INKEY$="0" THEN GOSUB 300
210 IF INKEY$="7" THEN GOSUB 500
220 IF F=20 THEN GOSUB 600
230 PRINT AT F,X;C$
240 PRINT AT F+1,X;A$
250 LET POINT=POINT+125
260 PRINT AT F,X;"   "
270 PRINT AT F+1,X;"   "
280 NEXT Y
290 GOTO 900
300 IF M<=LASER THEN GOTO 350
310 PRINT AT 17,10;"PLUS DE LASERS"
320 PAUSE 20
330 PRINT AT 17,10;"
"
340 RETURN
350 PRINT AT 0,0;"
"
360 PRINT AT 0,0;"LASERS:";LASER-M
390 FOR N=X+3 TO 31-INT (RND*(32-(X+3)))
400 PRINT AT 21,N;"-"
410 PRINT AT 21,N;" "
420 LET S$(Y+N TO Y+N)=" "
430 NEXT N
440 LET M=M+1
450 RETURN
500 LET X=X+5
510 IF X>26 THEN LET X=1
520 LET F=F-2
530 PRINT AT F,X;C$
540 PRINT AT F+1,X;A$
550 PRINT AT F,X;"   "
560 PRINT AT F+1,X;"   "
570 LET F=20
580 RETURN
600 IF S$(Y+X TO Y+X+2)="   " THEN RETURN
605 LET VIE=VIE-1
610 FOR N=0 TO 10
620 PRINT AT F-1,X;"■■"
630 PRINT AT F,X;"■"
640 PRINT AT F+1,X;"■■"
650 PRINT AT F-1,X;"O■"
660 PRINT AT F,X;"O■"
670 PRINT AT F+1,X;"O■"
680 NEXT N
690 PRINT AT 0,0;"SCORE:";POINT
695 PRINT AT 0,25;"
700 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
710 PRINT AT F-1,X;"  "
720 PRINT AT F,X"  "
730 PRINT AT F+1,X;"  "
740 LET X=1
760 IF VIE>0 THEN RETURN
770 GOTO 8500
790 PRINT AT 6,5;"VOUS AVEZ ECHOUER DANS"
800 PRINT AT 10,6;"MISSION VOULEZ-VOUS"
810 PRINT AT 14,7;"REJOUER (O/N) ?"
820 INPUT I$
830 IF I$="O" THEN GOTO 9050
840 IF I$="N" THEN NEW
850 GOTO 820
900 CLS
910 LET BONUS=4000-(40*(LASER+M))
920 PRINT AT 0,0;"SCORE:";POINT
930 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
940 PRINT AT 10,11;"$$$$$$$$$
$ BONUS: $
$$$$$$$$$"
950 PRINT AT 11,20;BONUS
960 PAUSE 100
970 CLS
980 PRINT AT 0,9;"2 TABLEAU"
990 PRINT AT 2,9;"========="
1000 LET A$="$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$VOUS DEVEZ DETRUIRE VOS ENNEMIS,MAIS ATTENTION IL NE FAUT PAS QUE VOUS VOUS SUPERPOSIEZ CAR VOUS EXPLOSERIEZ.$$$$$$$$$BONNE CHANCE$$$$$$$$$$"
1010 PRINT AT 5,15;"HAUT";AT 6,16;"■";AT 15,15;"BAS";AT 16,16;"■";AT 10,11;"■";AT 10,4;"GAUCHE";AT 10,21;"■ DROITE";AT 15,0;"TIRS";AT 16,0;"A GAUCHE";AT 17,4;"■";AT 15,28;"TIRS";AT 16,24;"A DROITE";AT 17,27;"■"
1020 FOR N=1 TO LEN A$-31
1030 PRINT AT 3,0;A$(N TO N+31)
1040 PRINT AT 3,0;A$(N TO N+31)
1050 NEXT N
1070 PRINT AT 19,6;"ENTREZ LE NOMBRE DE"
1080 PRINT AT 21,0;" VAISSEAUX A DETRUIRE (3-20)"
1085 INPUT VAISSEAU
1090 IF VAISSEAU<3 OR VAISSEAU>20 THEN GOTO 1040
1095 LET J=-1
1100 PRINT AT 1,0;"
```



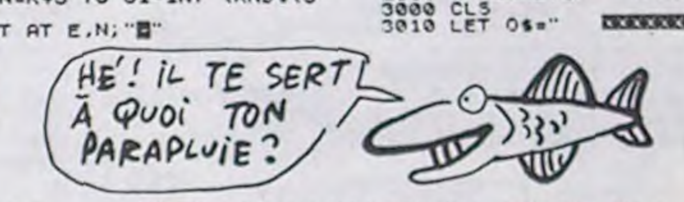
```
1120 LET V$="■"
1130 LET A$="■"
1140 LET E$="■"
1160 PRINT AT 0,0;"SCORE:";POINT
1170 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
1210 LET E=2+INT (RND*17)
1220 LET K=INT (RND*29)
1230 PRINT AT E,K;V$
1240 PRINT AT E+1,K;A$
1250 PRINT AT E,K;"■■"
1260 PRINT AT E+1,K;"■■"
1310 LET J=J+1
1320 LET G=2+INT (RND*18)
1330 LET H=INT (RND*29)
1340 PRINT AT G,H;E$
1350 PRINT AT G,H;"■■"
1410 LET R=3+0.4*J
1420 IF H<K THEN LET H=H+INT (RND*R)
1430 IF G<E THEN LET G=G+INT (RND*R)
1440 IF G>E THEN LET G=G-INT (RND*R)
1450 IF H>K THEN LET H=H-INT (RND*R)
1460 IF H>29 THEN LET H=29
1470 IF G>20 THEN LET G=20
1480 IF G<2 THEN LET G=2
1490 IF H<0 THEN LET H=0
1500 PRINT AT G,H;"(O)"
1610 PRINT AT G,H;E$
1620 IF INKEY$="8" THEN LET K=K+2
1630 IF K>29 THEN LET K=29
1640 IF INKEY$="5" THEN LET K=K-2
1650 IF K<0 THEN LET K=0
1660 IF INKEY$="7" THEN LET E=E-2
1670 IF E<2 THEN LET E=2
1680 IF INKEY$="6" THEN LET E=E+2
1690 IF E>18 THEN LET E=18
1700 IF INKEY$="9" THEN GOSUB 1800
1710 IF INKEY$="4" THEN GOSUB 1900
1720 IF E=G AND K=H THEN GOTO 2000
1730 PRINT AT E,K;V$
1740 PRINT AT E+1,K;A$
1750 PRINT AT E,K;"  "
1760 PRINT AT E+1,K;"  "
1770 PRINT AT G,H;"  "
1780 LET POINT=POINT+200
1790 GOTO 1400
1810 PRINT AT E,K;V$
1820 PRINT AT E+1,K;A$
1830 FOR N=K+3 TO 31-INT (RND*(32-(K+3)))
1840 PRINT AT E,N;"■"
1850 PRINT AT E,N;"■"
1860 IF E=G AND N=H THEN GOTO 2200
1870 NEXT N
1880 RETURN
1910 PRINT AT E,K;V$
1920 PRINT AT E+1,K;A$
1930 FOR N=K TO INT (RND*K) STEP -1
1940 PRINT AT E,N;"■"
1950 PRINT AT E,N;"■"
1960 IF E=G AND N=H+3 THEN GOTO 2200
1970 NEXT N
1980 RETURN
2010 LET VIE=VIE-1
2020 FOR N=0 TO 10
2030 PRINT AT E,K;V$
2040 PRINT AT E+1,K;A$
2050 PRINT AT E,K;"■■"
2060 PRINT AT E+1,K;"■■"
2070 NEXT N
2080 PRINT AT 0,0;"
"
2090 PRINT AT 0,0;"SCORE:";POINT
2100 PRINT AT 0,25;"
2110 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
2120 PRINT AT E,K;"■■"
2130 PRINT AT E+1,K;"■■"
2140 IF VIE<=0 THEN GOTO 8500
2150 GOTO 1150
2210 FOR T=0 TO 10
2220 PRINT AT G,H;E$
2230 PAUSE 10
2240 PRINT AT G,H;"  "
2250 NEXT T
2260 PRINT AT G,H;"■■"
2270 PRINT AT 0,0;"
"
2280 PRINT AT 0,0;"SCORE:";POINT
2290 PRINT AT 0,25;"
2300 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
2310 LET POINT=POINT+500
2320 IF J>=VAISSEAU THEN GOTO 2700
2330 GOTO 1150
2710 CLS
2720 LET BONUS=(900*J)
2730 LET POINT=POINT+BONUS
2740 PRINT AT 0,0;"SCORE:";POINT
2750 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
2760 PRINT AT 10,11;"$$$$$$$$$
$ BONUS $
$$$$$$$$$"
2770 PRINT AT 11,20;BONUS
2780 PAUSE 200
2790 CLS
2800 PRINT AT 2,9;"========="
2810 PRINT AT 0,9;"3 TABLEAU"
2820 PRINT AT 5,15;"HAUT";AT 6,16;"■";AT 15,15;"BAS";AT 16,16;"■";AT 10,11;"■";AT 10,4;"GAUCHE";AT 10,21;"■ DROITE";AT 17,5;"POUR BOMBARDER:■"
2830 LET A$="((((((((((((VOUS DEVEZ DETRUIRE LA BASE ENNEMIE TOUT EN EVITANT LES MINES QUI TRAVERSENT L ECRAN.ATTENTION LES BOMBES SONT LIMITEES.((((((((BONNE CHANCE)))))))))"
2840 FOR N=1 TO LEN A$-31
2850 PRINT AT 3,0;A$(N TO N+31)
2860 PRINT AT 3,0;A$(N TO N+31)
2870 NEXT N
2880 PRINT AT 21,4;"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
2890 IF INKEY$="" THEN GOTO 2890
3000 CLS
3010 LET O$="  XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
3020 LET E$="■"
3030 LET BOMBES=550-INT (RND*100)
3040 PRINT AT 15,0;"
```

```
3050 PRINT AT 15,0;J$;AT 21,0;O$
3060 PRINT AT 1,0;"
```



```
3070 LET U$="■"
3080 LET A$="■"
3090 LET I$="■"
3095 LET N=10
3110 LET M=11
3210 PRINT AT 14,0;"■■■■■■■■■■■■■■■■"
3220 PRINT AT 0,0;"
";AT 0,0;"BOMBES:";BOMBES;AT 0,25;"VIE:";VIE
3310 LET R=INT (RND*11)+2
3315 LET T=INT (RND*28)
3320 FOR O=T TO 28 STEP 2.3
3330 IF INKEY$="7" THEN LET N=N-1
3340 IF N<2 THEN LET N=2
3350 IF INKEY$="6" THEN LET N=N+1
3360 IF N>11 THEN GOTO 4020
3370 IF INKEY$="8" THEN LET M=M+1+INT (RND*2)
3380 IF M<0 THEN LET M=0
3390 IF INKEY$="5" THEN LET M=M-(1+INT (RND*2))
3400 IF M>28 THEN LET M=28
3410 PRINT AT R,O;E$
3420 IF INKEY$="9" THEN GOSUB 3700
3440 IF O+2>=M AND O<=M+4 THEN GOTO 4000
3450 PRINT AT R,O;"  "
3460 PRINT AT N,M;U$
3470 PRINT AT N+1,M;A$
3480 PRINT AT N+2,M;I$
3490 PRINT AT R,O;"■"
3500 PRINT AT N,M;"■■"
3510 PRINT AT N+1,M;"■■"
3520 PRINT AT N+2,M;"■■"
3530 NEXT O
3600 GOTO 3210
3705 PRINT AT N,M;U$;AT N+1,M;A$;AT N+2,M;I$
3710 FOR U=N+1 TO 20 STEP 2
3720 PRINT AT U,M+1;"■"
3725 PRINT AT U+1,M+1;"■"
3730 PRINT AT U,M+1;"■"
```


suite page 28



CBM 64

suite de la page 7


```
50112 DATA154,195,173,047,193,237,0999
50118 DATA111,193,141,155,195,173,0968
50124 DATA153,195,208,030,173,155,0914
50130 DATA195,208,008,173,152,195,0931
50136 DATA205,154,195,176,017,173,0920
50142 DATA158,195,041,247,141,158,0940
50148 DATA195,173,152,195,141,156,1012
50154 DATA195,076,252,195,173,158,1049
50160 DATA195,041,251,141,158,195,0981
50166 DATA173,154,195,141,156,195,1014
50172 DATA173,112,193,056,237,048,0819
50178 DATA193,141,152,195,173,048,0902
50184 DATA193,056,237,112,193,141,0932
50190 DATA154,195,173,152,195,205,1074
50196 DATA154,195,176,017,173,158,0873
50202 DATA195,041,253,141,158,195,0983
50208 DATA173,152,195,141,157,195,1013
50214 DATA076,055,196,173,158,195,0853
50220 DATA041,254,141,158,195,173,0962
50226 DATA154,195,141,157,195,201,1043
50232 DATA016,176,030,173,156,195,0746
50238 DATA201,016,176,023,173,050,0639
50244 DATA193,201,080,208,008,206,0896
50250 DATA050,193,169,005,141,118,0676
50256 DATA193,206,114,193,169,001,0876
50262 DATA141,159,195,096,162,001,0754
50268 DATA032,239,193,173,115,193,0945
50274 DATA201,000,240,007,206,115,0769
50280 DATA193,032,207,193,096,173,0894
50286 DATA114,193,208,053,173,101,0842
50292 DATA194,208,006,160,010,136,0714
50298 DATA208,253,096,173,046,193,0969
50304 DATA141,110,193,173,048,193,0858
50310 DATA141,112,193,173,047,193,0859
50316 DATA141,111,193,173,132,194,0944
50322 DATA141,113,193,169,001,141,0758
50328 DATA217,196,141,114,193,032,0893
50334 DATA015,194,032,063,194,032,0530
50340 DATA207,193,096,169,000,141,0806
50346 DATA133,194,169,001,172,102,0771
50352 DATA194,032,008,195,169,004,0602
50358 DATA172,113,193,032,008,195,0713
50364 DATA173,133,194,208,007,032,0747
50370 DATA015,194,032,207,193,096,0737
50376 DATA169,002,141,115,193,169,0789
50382 DATA000,141,114,193,032,081,0561
50388 DATA194,032,207,193,096,000,0722
50394 DATA000,169,008,141,102,194,0614
50400 DATA173,050,193,201,080,208,0905
50406 DATA004,032,134,194,096,169,0629
50412 DATA000,141,101,194,206,050,0692
50418 DATA193,208,245,169,001,141,0957
50424 DATA218,196,032,081,194,096,0817
50430 DATA160,000,169,000,153,000,0482
50436 DATA212,200,192,025,208,246,1083
50442 DATA169,015,141,024,212,169,0730
50448 DATA000,141,005,212,141,012,0511
50454 DATA212,096,120,169,049,141,0787
50460 DATA020,003,169,234,141,021,0588
50466 DATA003,088,096,141,086,197,0611
50472 DATA138,072,024,173,088,197,0692
50478 DATA109,086,197,141,088,197,0818
50484 DATA173,087,197,109,004,220,0790
50490 DATA141,087,197,173,088,197,0883
50496 DATA077,087,197,141,088,197,0787
50502 DATA170,173,086,197,032,089,0747
50508 DATA197,142,086,197,104,170,0896
50514 DATA173,086,197,096,000,000,0552
50520 DATA000,141,153,197,142,154,0787
50526 DATA197,169,000,141,155,197,0859
50532 DATA141,156,197,141,157,197,0989
50538 DATA078,153,197,173,153,197,0951
50544 DATA208,009,176,007,173,156,0729
50550 DATA197,174,157,197,096,144,0965
50556 DATA019,024,173,156,197,109,0678
50562 DATA154,197,141,156,197,173,1018
50568 DATA157,197,109,155,197,141,0956
50574 DATA157,197,014,154,197,046,0765
50580 DATA155,197,076,106,197,000,0731
50586 DATA000,000,000,000,045,045,0090
50592 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50598 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50604 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50610 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50616 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50622 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50628 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50634 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50640 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50646 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50652 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50658 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50664 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50670 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50676 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50682 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50688 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50694 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50700 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50706 DATA045,045,045,045,045,045,0270
50712 DATA045,045,045,000,000,000,0135
50718 DATA169,000,141,027,198,141,0676
50724 DATA028,198,238,029,198,173,0864
50730 DATA029,198,201,050,208,005,0691
50736 DATA169,000,141,029,198,010,0547
50742 DATA170,189,158,197,133,250,1097
50748 DATA189,159,197,133,251,169,1098
50754 DATA032,160,000,145,250,138,0725
50760 DATA168,169,025,162,040,032,0596
50766 DATA037,197,032,089,197,141,0693
50772 DATA027,198,142,028,198,169,0762
50778 DATA040,032,037,197,024,109,0439
50784 DATA027,198,133,250,153,158,0919
50790 DATA197,169,052,109,028,198,0753
50796 DATA133,251,153,159,197,169,1062
50802 DATA046,160,000,145,250,096,0697
50808 DATA160,000,169,000,153,110,0592
50814 DATA193,200,192,008,208,248,1049
50820 DATA169,255,120,032,037,197,0810
50826 DATA088,041,001,208,031,169,0538
50832 DATA255,120,032,037,197,088,0729
50838 DATA141,110,193,169,120,120,0853
50844 DATA032,037,197,088,109,110,0573
50850 DATA193,141,110,193,144,016,0797
50856 DATA238,111,193,076,184,198,1000
50862 DATA169,255,120,032,037,197,0810
50868 DATA088,141,112,193,169,080,0783
50874 DATA141,114,193,032,015,194,0689
50880 DATA032,063,194,096,000,169,0554
50886 DATA002,141,196,198,174,196,0907
50892 DATA198,032,239,193,173,114,0949
50898 DATA193,201,080,208,017,032,0731
50904 DATA044,199,032,207,193,238,0913
50910 DATA196,198,173,196,198,201,1162
50916 DATA008,208,227,096,201,000,0740
50922 DATA240,033,172,102,194,169,0910
50928 DATA001,032,008,195,032,015,0283
50934 DATA194,206,114,193,173,114,0994
50940 DATA193,157,039,208,208,022,0827
50946 DATA032,081,194,169,050,141,0667
50952 DATA115,193,076,024,199,206,0813
50958 DATA115,193,208,006,032,120,0674
50964 DATA198,076,218,198,160,050,0900
50970 DATA136,208,253,076,218,198,1089
50976 DATA055,199,243,199,059,200,0955
50982 DATA059,200,212,199,130,199,0999
50988 DATA138,010,168,185,029,199,0729
50994 DATA072,185,028,199,072,096,0652
51000 DATA172,102,194,169,001,032,0670
51006 DATA008,195,173,102,194,201,0873
51012 DATA008,208,025,169,255,120,0785
51018 DATA032,037,197,088,072,238,0664
51024 DATA116,193,173,116,193,233,1024
51030 DATA128,104,144,025,024,105,0530
51036 DATA004,076,115,199,169,200,0763
51042 DATA120,032,037,197,088,201,0675
51048 DATA020,144,220,173,102,194,0853
51054 DATA024,105,004,041,007,168,0349
51060 DATA169,003,032,008,195,032,0439
51066 DATA015,194,032,160,195,032,0628
51072 DATA166,200,096,172,102,194,0930
51078 DATA169,001,032,008,195,032,0437
51084 DATA160,195,173,156,195,074,0953
51090 DATA205,157,195,176,008,173,0914
51096 DATA158,195,009,012,141,158,0673
51102 DATA195,172,158,195,185,103,1008
51108 DATA194,168,238,116,193,173,1082
51114 DATA116,193,201,200,208,015,0933
51120 DATA169,000,141,116,193,173,0792
51126 DATA117,193,201,006,240,003,0760
51132 DATA238,117,193,173,117,193,1031
51138 DATA074,074,208,005,173,116,0650
51144 DATA193,041,001,032,008,195,0470
51150 DATA032,015,194,032,166,200,0639
51156 DATA096,172,102,194,169,001,0734
51162 DATA032,008,195,032,160,195,0622
51168 DATA173,157,195,074,205,156,0960
51174 DATA195,176,182,173,158,195,1079
51180 DATA009,003,141,158,195,076,0582
51186 DATA159,199,172,102,194,169,0995
51192 DATA001,032,008,195,173,102,0511
51198 DATA194,201,008,208,027,169,0807
51204 DATA255,120,032,037,197,088;0729
51210 DATA041,003,072,238,116,193,0663
51216 DATA173,116,193,233,128,104,0947
51222 DATA176,020,024,105,004,076,0405
51228 DATA044,200,169,200,120,032,0765
51234 DATA037,197,088,201,020,144,0687
51240 DATA218,173,102,194,168,169,1024
51246 DATA002,032,008,195,032,015,0284
51252 DATA194,032,160,195,032,166,0779
51258 DATA200,096,172,102,194,169,0933
51264 DATA001,032,008,195,032,160,0428
51270 DATA195,173,116,193,208,061,0946
51276 DATA169,200,120,032,037,197,0755
51282 DATA088,201,050,144,015,201,0699
51288 DATA100,176,019,173,158,195,0821
51294 DATA009,003,141,158,195,076,0582
51300 DATA110,200,173,158,195,009,0845
51306 DATA012,141,158,195,172,158,0836
51312 DATA195,185,103,194,141,117,0935
51318 DATA193,173,156,195,074,141,0932
51324 DATA156,195,173,157,195,074,0950
51330 DATA024,109,156,195,141,116,0741
51336 DATA193,206,116,193,172,117,0997
51342 DATA193,173,116,193,041,003,0719
51348 DATA056,233,003,240,002,169,0703
51354 DATA001,032,008,195,032,015,0283
51360 DATA194,032,166,200,096,000,0688
51366 DATA169,000,141,165,200,173,0848
51372 DATA110,193,056,237,054,193,0843
51378 DATA141,152,195,173,111,193,0965
51384 DATA237,055,193,208,015,173,0881
51390 DATA152,195,201,013,176,008,0745
51396 DATA173,165,200,009,001,141,0689
51402 DATA165,200,173,054,193,056,0841
51408 DATA237,110,193,141,152,195,1028
51414 DATA173,055,193,237,111,193,0962
51420 DATA208,015,173,152,195,201,0944
51426 DATA013,176,008,173,165,200,0735
51432 DATA009,001,141,165,200,173,0689
51438 DATA112,193,056,237,056,193,0847
51444 DATA201,013,176,008,173,165,0736
51450 DATA200,009,002,141,165,200,0717
51456 DATA173,056,193,056,237,112,0827
51462 DATA193,201,013,176,008,173,0764
51468 DATA165,200,009,002,141,165,0682
51474 DATA200,173,058,193,208,001,0833
51480 DATA096,173,165,200,201,003,0838
51486 DATA240,001,096,206,114,193,0850
51492 DATA169,050,032,050,201,169,0671
51498 DATA001,141,159,195,096,000,0592
51504 DATA000,000,142,152,195,174,0663
51510 DATA087,201,120,032,089,197,0726
51516 DATA088,024,109,047,201,141,0610
51522 DATA047,201,138,109,048,201,0744
51528 DATA141,048,201,173,049,201,0813
51534 DATA105,000,141,049,201,174,0670
51540 DATA152,195,096,000,001,001,0445
51546 DATA000,000,001,173,092,201,0467
51552 DATA074,141,152,195,169,011,0742
51558 DATA056,237,152,195,141,087,0868
51564 DATA201,238,090,201,173,090,0993
51570 DATA201,205,089,201,208,021,0925
51576 DATA169,000,141,090,201,173,0774
51582 DATA092,201,205,088,201,240,1027
51588 DATA008,206,091,201,208,003,0717
51594 DATA206,092,201,172,091,201,0963
51600 DATA174,092,201,136,208,253,1064
51606 DATA202,208,250,169,001,032,0862
51612 DATA050,201,096,173,159,195,0874
51618 DATA208,006,173,081,202,208,0878
51624 DATA039,096,169,120,141,081,0646
51630 DATA202,169,240,141,006,212,0970
51636 DATA141,083,202,169,000,141,0736
51642 DATA004,212,169,000,141,000,0526
51648 DATA212,141,001,212,141,085,0792
51654 DATA202,141,159,195,169,129,0995
51660 DATA141,004,212,096,206,081,0740
51666 DATA202,240,029,173,085,202,0931
51672 DATA024,105,112,141,085,202,0669
51678 DATA141,001,212,201,016,208,0779
51684 DATA012,173,083,202,056,233,0759
51690 DATA032,141,083,202,141,006,0605
51696 DATA212,096,169,000,141,004,0622
51702 DATA212,096,173,217,196,208,1102
51708 DATA006,173,082,202,208,039,0710
51714 DATA096,169,120,141,082,202,0810
51720 DATA169,240,141,013,212,141,0916
51726 DATA084,202,169,000,141,011,0607
51732 DATA212,169,000,141,007,212,0741
51738 DATA141,008,212,141,086,202,0790
51744 DATA141,217,196,169,033,141,0897
51750 DATA011,212,096,206,082,202,0809
51756 DATA240,029,173,086,202,024,0754
51762 DATA105,048,141,086,202,141,0723
51768 DATA008,212,201,016,208,012,0657
51774 DATA173,084,202,056,233,032,0780
51780 DATA141,084,202,141,013,212,0793
51786 DATA096,169,000,141,011,212,0629
51792 DATA096,000,000,000,000,000,0096
51798 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51804 DATA000,255,000,247,000,255,0757
51810 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51816 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51822 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51828 DATA000,255,004,255,000,255,0769
```


suite page 29

DESTRUCTION

CANON X 07

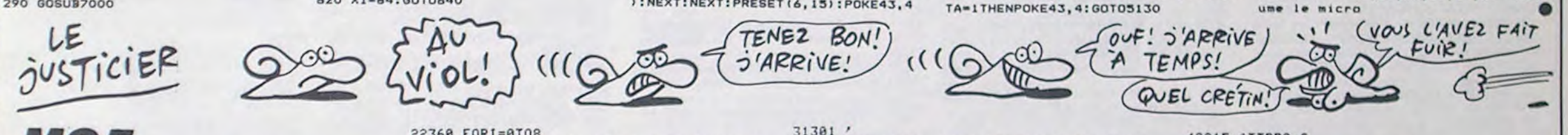
Destructeurs habiles et raffinés, voici trois missions à votre mesure.

Frédéric FARGEOT

SUITE DU N° 101

LISTING 3

```
0 '*********************************
1 'DESTRUCTION sur CANON X-07 (8k)
2 'AUTEUR: FARGEOT Frederic
3 'DATE  : 06 mai 1985
4 '*********************************
5 CLEAR50,7899:DEFINTA-Z:DEFDBLN,R
:CONSOLE,,,0:GOSUB50000
20 N1=45:N3=50:N4=4:N5=26:N6=10:SC
=0:VI=5:NB=9:BEEP48,1
30 N8=.9:TA=0:R=RND(0)
97 ' ***************
98 ' ** TABLEAU 1 **
99 ' ***************
100 '***************
110 D=25:F=5:CLS:GOSUB5000
120 '*** DECOR T-01
130 OUT244,255:FORC=0TO119:A=INT(R
ND(1)*5)-2:B=INT(RND(1)*5)-2:D=D+A
:F=F+B
140 IFD>310RD<N5THEND=D-A*2
150 IFF<0ORF>N4THENF=F-B*2
160 LINE(C,0)-(C,F):LINE(C,31)-(C,
D):OUT242,C*2:NEXT
170 FORI=1TO9:A=INT(TND(1)*I+I*11)
:BEEPA,1
180 FORC=A-1TOA+1:FORD=29TO31:PRES
ET(C,D):NEXT:NEXT:PSET(A,31):NEXT
190 FORC=0TON1:A=INT(RND(1)*119):B
=INT(RND(1)*27):PSET(A,B):NEXT
199 '*** JEU T-01
200 Y=15
210 FORX=1TO115:PRESET(X-1,Y):A=ST
ICK(0):B=STRIG(0):IFBTHENGOSUB290
220 IFA=1ORA=5THENGOSUB280
230 IFITHENGOSUB310
240 Y=Y+(A=1)-(A=5)
250 IFPOINT(X+2,Y)THENGOSUB6000
260 LINE(X+1,Y)-(X+2,Y)
270 NEXT:PRESET(X-1,Y):PRESET(X,Y)
:PRESET(X+1,Y):GOTO210
280 PRESET(X,Y):PRESET(X+1,Y):RETU
RN
290 GOSUB7000
300 I=1:PRESET(X1,Y1):X1=X:Y1=Y:RE
TURN
310 I=1:PRESET(X1,Y1):IFY1=31THENI
=0:RETURN
320 Y1=Y1+1:IFPOINT(X1,Y1)THEN340
330 PSET(X1,Y1):RETURN
340 IFY1=31THEN360
350 I=0:PRESET(X1,Y1):PRESET(X1,Y1
+1):RETURN
360 OUT244,255:FORF=0TO5:FORG=0TO2
55STEP50:OUT242,G:NEXT:NEXT:I=0
370 OUT244,0:PRESET(X1,Y1):NB=NB-1
:IFNB<1THEN400ELSESC=SC+50:RETURN
397 '***************
398 '** TABLEAU 2 **
399 '***************
400 '***************
410 CLS:GOSUB5000
420 '*** DECOR T-02
430 FORX=0TO119:LINE(X,0)-(X,N6):L
INE(X,20)-(X,31):NEXT
440 N7=INT((20-N6)/2+N6)
450 FORX=50TO54:LINE(X,N6)-(X,N7-1
):LINE(X,N7+1)-(X,20):NEXT
455 FORX=60TO65:PRESET(X,N6):PRESE
T(X+24,N6):PRESET(X+48,N6):NEXT
460 X1=48:Y1=N6+1:D=1:X=0
469 '*** JEU T-02
470 IFX>=48THEN550
480 PRESET(X1,Y1):X1=X1-1:Y1=Y1+D:
IFY1=N6+1ORY1=19THEND=-D:BEEP48,1
490 IFX1<XTHENSC=SC+25:X1=48:GOTO4
70
500 IFPOINT(X1,Y1)THENGOSUB6000
510 PSET(X1,Y1):A=STICK(0)
520 IFA=3THENPRESET(X,N7):X=X+1:IF
X>119THENGOSUB5000
530 PSET(X,N7)
540 GOTO470
550 A=STICK(0):PRESET(X,N7)
560 IFA=3THENX=X+1
570 IFA=7THENX=X-1
580 PSET(X,N7):IFRND(1)>N8THEN600
590 IFX=119THEN700ELE550
591 GOTO550
600 A=INT(RND(1)*4):ONAGOTO610,620
,630
610 X1=60:GOTO640
620 X1=84:GOTO640
630 X1=108
640 OUT244,255:FORY1=N6+1TO19STEP2
:LINE(X1,Y1)-(X1+5,Y1):OUT242,Y1*1
3:NEXT
650 OUT244,0:IFX>=X1ANDX<=X1+5THEN
GOSUB6000
660 FORY1=N6+1TO19STEP2:FORX2=X1TO
X1+5:PRESET(X2,Y1):NEXT:NEXT
670 GOTO550
697 '***************
698 '** TABLEAU 3 **
699 '***************
700 '***************
710  CLS:R=1/6:R1=2/3:GOSUB5000:DE
FDBLX,Y
715 '*** DECOR T-03
720 Y=10
730 ONERRORGOTO920
740 FORX=0TO60:Y=Y-R:Y1=Y:A=INT(RN
D(1)*3)-1:Y1=Y1+A
750 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-(X
,31-Y1):BEEPX,1:NEXT
760 FORX=60TO119:Y=Y+R:Y1=Y:A=INT(
RND(1)*3)-1:Y1=Y1+A
770 LINE(X,0)-(X,Y1):LINE(X,31)-(X
,31-Y1):BEEPX,1:NEXT
780 X=10:FORY=0TO15:X=X-R1:Y1=X:A=
INT(RND(1)*3)-1:Y1=Y1+A
790 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)-(
119-Y1,Y):BEEP-Y,1:NEXT
800 FORY=15TO31:X=X+R1:Y1=X:A=INT(
RND(1)*3)-1:Y1=Y1+A
810 LINE(0,Y)-(Y1,Y):LINE(119,Y)-(
119-Y1,Y):BEEP-Y,1:NEXT:BEEP48,1
820 X=60:X1=X:FORY=5TO15:X=X-4.5:X
1=X1+4.5:LINE(X,Y)-(X1,Y):NEXT
840 FORY=15TO24:X=X+4.5:X1=X1-4.5
850 LINE(X,Y)-(X1,Y):NEXT
860 FORX=0TON3
870 A=INT(RND(1)*119):B=INT(RND(1)
*31)
880 IFPOINT(A,B)THEN870
890 PSET(A,B):NEXT:DEFINTX,Y
900 FORX=59TO61:FORY=14TO16:PRESET
(X,Y):NEXT:NEXT:PSET(60,15)
910 GOTO930
920 RESUME NEXT
930 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PSET(X,Y
):NEXT:NEXT:PRESET(6,15):POKE43,4
940 FORX=4TO8:FORY=13TO17:PRESET(X
,Y):NEXT:NEXT:PSET(6,15):Y=15:X=6:
E=1
949 '*** JEU T-03
950 PRESET(X,Y)
960 A=STICK(0):Y=Y-(A=5)+(A=1):X=X
+E
970 IFPOINT(X,Y)THENGOSUB6000
980 PSET(X,Y)
990 IFX<50RX>113THENE=-E:SC=SC+100
1000 B=STRIG(0):IFBTHENGOSUB1050
1010 IFI=1THENGOSUB1030
1020 GOTO950
1030 PRESET(X1,Y1):Y1=Y1+1:IFPOINT
(X1,Y1)THEN1070
1040 PSET(X1,Y1):RETURN
1050 GOSUB7000
1060 I=1:PRESET(X1,Y1):X1=X:Y1=Y:R
ETURN
1070 IFX1=60ANDY1=15THENGOSUB1100:
GOTO1090
1080 I=0:FORW=X1TOX1+1:FORV=Y1TOY1
+2:PRESET(W,V):NEXT:NEXT:RETURN
1090 N1=N1+5:N3=N3+5:N4=N4+2:N5=N5
-2:N6=N6+1:N8=N8-.05:NB=9:GOTO100
1100 OUT244,255:FORX=1TO2:FORY=1TO
500STEP5:OUT242,ABS(255-Y):OUT242,
X:NEXT
1110 NEXT:OUT244,0:RETURN
4998 '**<CHANGEMENT DE TABLEAU>**
4999 '**************
5000 EXEC7900:TA=TA+1:IFTA<10THENT
A$=" 0"ELSETA$=" "
5010 TA$=TA$+MID$(STR$(TA),2):CLS
5020 PRINT" ******************
5030 PRINT" ****          ****
5040 PRINT" ****          ****
5050 PRINT" ******************";
5060 FORX=23TO16STEP-1:LINE(35,X)-
(82,X):NEXT:EXEC7906
5061 LOCATE6,1:PRINT"STAGE";TA$
5065 OUT244,255:FORX=0TO255STEP2:O
UT242,X:NEXT:FORX=0TO255STEP10:OUT
242,X:NEXT
5066 FORX=0TO255STEP10:OUT242,X:NE
XT:FORX=20TO255STEP2:OUT242,X:NEXT
:OUT244,0
5070 LOCATE6,1:PRINT"STAGE";TA$:IF
TA=1THENPOKE43,4:GOTO5130
5080 CLS: TE=VAL(MID$(TIME$,7,2))+
VAL(MID$(TIME$,3,2))*60
5100 BO=INT(BO*(10/TE)*1E3)
5110 PRINT" Apres"TA-1"stages :"
5120 PRINT"score :"SC,"Vies  :";VI
,"Bonus :";BO:POKE43,4
5130 TIME$="00:00:00":CLS:RETURN
5999 '***<ACCIDENT>***
6000 OUT244,255:FORG=255TO10STEP-2
0:OUT242,G:EXEC7900:EXEC7906:NEXT
6010 FORG=255TO10STEP-20:OUT243,G:
EXEC7900:EXEC7906:NEXT
6020 VI=VI-1:IFVI<>0THENOUT242,0:B
EEP48,1:RETURN
6021 OUT242,0:BEEP48,1
6025 '*****************************
6026 '****** FIN DU JEU
6027 '*****************************
6030 CLS:LOCATE2,1:PRINT"G A M E
O V E R";:FORX=0TO1000:NEXT
6035 OUT244,255
6040 FORX=10TO108:LINE(X,6)-(X,16)
:OUT242,X:OUT242,255-X:NEXT:FORX=1
1TO107
6050 FORY=7TO15:PRESET(X,Y):NEXT:O
UT244,78:OUT244,0:NEXT
6055 A$="VOUS AVEZ PERDU!":OUT244,
0
6060  FORX=1TOLEN(A$):LOCATEX+1,1:
PRINTMID$(A$,X,1):BEEPX,1:FORI=0TO
100:NEXT:NEXT
6070 FORX=XTOX+20:BEEPX,1:NEXT:LOC
ATE2,1:PRINTSTRING$(LEN(A$),32)
6080 LOCATE2,1:PRINT"SCORE :";SC+B
O:POKE43,4:END
6999 '***<SON DU TIR DU JOUEUR>***
7000 OUT244,255
7010 FORG=0TO255STEP20:OUT242,G:NE
XT:OUT244,0:RETURN
50000 '*************
50010 '* Un peu de *
50020 '*  machine  *
50030 '*************
50040 FORX=7900TO7911:READA$:POKEX
,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
50050 DATA 3E,2B,CD,28,E4,C9 'Etei
nt le micro
50060 DATA 3E,2C,CD,28,E4,C9 'rall
ume le micro
```



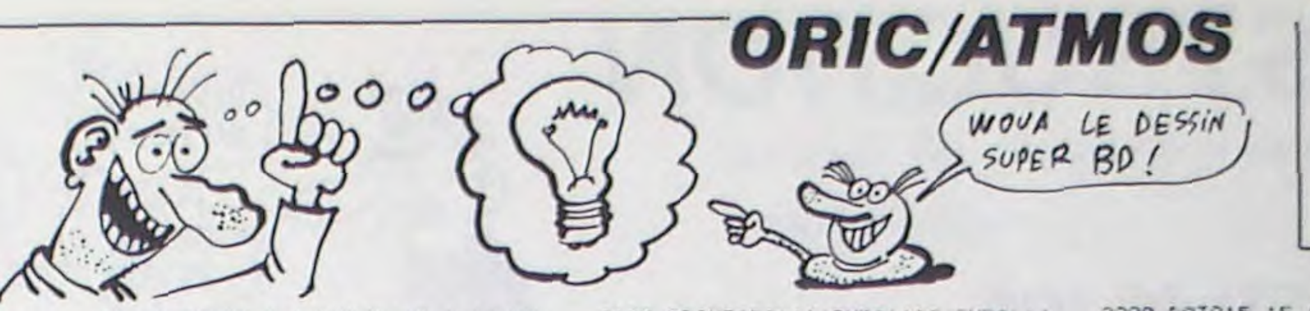
MO5

suite de la page 5

```
22100 'LOAD FORME
22101 '
22110 CLS:INPUT"NOM DU FICHIER";NOM$
22120 PRINT:COLOR4:PRINT"RECUPERATION DU
 FICHIER:"NOM$
22130 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez  sur la touche L
ECTURE"
22140 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.";
22145 C$=INPUT$(1):IFC$<>"0"THEN22000
22150 MOTOROFF:OPEN"I",#1,"CASS:FORM":IN
PUT#1,NON$
22155 PRINT:PRINT"fichier ";:COLOR1:PRIN
TNON$;:COLOR4:PRINT" trouve,est-ce le bo
n?"
22157 C$=INPUT$(1):IFC$="N"THEN CLOSE#1:
GOTO22150
22160 FORI=0TO8
22170 INPUT#1,B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3,I
),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
22180 NEXTI:FORN=0TO8:FORV=0TO7:FORU=0TO
7:INPUT#1,GR(U,V,N):NEXTU,V,N:CLOSE#1
22190 COLOR1:PRINT:PRINT"Fichier "NON$"
charge":FORI=1TO1500:NEXT
22192 FORI=0TO8
22194 DEFGR$(I)=B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3
,I),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
22196 NEXTI
22198 GOTO22000
22199 '
22200 'LOAD COLOR
22201 '
22210 CLS:INPUT"NOM DU FICHIER";NOM$
22220 PRINT:COLOR4:PRINT"RECUPERATION DU
 FICHIER:"NOM$
22230 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez  sur la touche L
ECTURE"
22240 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.";
22245 C$=INPUT$(1):IFC$<>"0"THEN22000
22250 MOTOROFF:OPEN"I",#1,"CASS:COUL":IN
PUT#1,NON$
22255 PRINT:PRINT"fichier ";:COLOR1:PRIN
TNON$;:COLOR4:PRINT" trouve,est-ce le bo
n?"
22257 C$=INPUT$(1):IFC$="N"THEN CLOSE#1:
GOTO22150
22260 FORI=0TO23
22270 INPUT#1,K(I,0),K(I,1),K(I,2)
22280 NEXTI:CLOSE#1
22290 COLOR1:PRINT:PRINT"Fichier "NON$"
charge":FORI=1TO1500:NEXT
22298 GOTO22000
22300 'LOAD PRIM
22310 CLS:INPUT"NOM DES PRIMITVES";NOM$
22320 PRINT:COLOR4:PRINT"RECUPERATION DE
S PRIMITIVES "NOM$
22330 PRINT:COLOR2:PRINT"Placez la casse
tte dans le LEP appuyez  sur la touche L
ECTURE"
22340 COLOR4:PRINT:PRINT"Appuyez sur 0 q
uand vous etes pret.";
22345 C$=INPUT$(1):IFC$<>"0"THEN22000
22350 MOTOROFF:OPEN"I",#1,"CASS:PRIM":IN
PUT#1,NON$
22355 PRINT:PRINT"Primitives ";:COLOR1:P
RINTNON$;:COLOR4:PRINT" trouve,est-ce le
 bon?"
22357 C$=INPUT$(1):IFC$="N"THEN CLOSE#1:
GOTO22150
22360 FORI=0TO8
22370 INPUT#1,B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3,I
),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
22380 NEXTI:CLOSE#1
22392 FORI=0TO8
22394 DEFGR$(I)=B(0,I),B(1,I),B(2,I),B(3
,I),B(4,I),B(5,I),B(6,I),B(7,I)
22396 NEXTI
22500 GOTO22000
30000 '
30001 'MISE EN COULEUR
30002 '
30005 CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN4,0,0
30010 BOXF(239,119)-(319,199),-1
30100 FORI=0TO7
30110 BOXF(255,I*8+127)-(271,135+I*8),I
30115 BOXF(239,I*8+127)-(255,135+I*8),8
30120 BOX(239,I*8+127)-(271,135+I*8),-1
30130 BOXF(272,I*8+127)-(288,135+I*8),I+
8
30135 BOXF(288,I*8+127)-(303,135+I*8),8
30140 BOX(272,I*8+127)-(303,135+I*8),-1
30150 NEXTI
30160 BOXF(0,0)-(47,192),7
30210 LINE(15,0)-(15,192),-1
30230 LINE(31,0)-(31,192),-1
30245 FORI=0TO64STEP8
30250 LINE(0,I+0)-(47,I+0),-1
30260 LINE(0,I+65)-(47,I+65),-1
30270 LINE(0,I+128)-(47,I+128),-1
30280 NEXTI
30300 BOXF(208,0)-(319,111),-8
30305 COLOR2
30310 LOCATE12,2:PRINT"COULEUR"
30320 LOCATE7,7:COLOR0,10:PRINT"1 ";:COL
OR5:PRINT"COUL. DE POINT"
30330 LOCATE7,9:COLOR0,10:PRINT"2 ";:COL
OR5:PRINT"COUL. DE FOND"
30333 LOCATE7,11:COLOR0,10:PRINT"3 ";:CO
LOR5:PRINT"COUL. DE BORDURE"
30335 LOCATE7,13:COLOR0,10:PRINT"4 ";:CO
LOR5:PRINT"COUL. COMPLETE"
30340 LOCATE7,15:COLOR0,10:PRINT"5 ";:CO
LOR5:PRINT"RECUP. COULEUR"
30345 LOCATE7,17:COLOR0,10:PRINT"6 ";:CO
LOR5:PRINT"MENU"
30347 LOCATE7,24:COLOR1,0:PRINT"Votre ch
oix?";
30350 FORN=0TO8:L=N@3:K=N MOD3
30360 ATTRB1,1:LOCATE28+2*K,3+2*L:PRINTG
R$(N):ATTRB1,0:LOCATE28+2*K,9+L:PRINTGR$
(N):ATTRB0,1:LOCATE35+K,3+2*L:PRINTGR$(N
):ATTRB0,0:LOCATE35+K,9+L:PRINTGR$(N)
30370 NEXTN
30399 '
30400 'INPEN
30401 '
30500 INPENX,Y:IFX>50ANDX<200ANDPTRIG=-1
 THENY=(Y@8-6)@2+1:PLAY"DODO":ON Y GOTO3
1100,31200,31300,31400,31500,60000
30560 C$=INKEY$
30570 ONVAL(C$)GOTO31100,31200,31300,314
00,31500,60000:GOTO30500
31099 '
31100 'PT
31101 '
31110 INPUTPENX,Y:IFX>240ANDY>120GOTO311
12 ELSEGOTO31110
31112 KP=((X@8-31)@4)*8+Y@8-16:PLAY"SO"
31115 LOCATE24,7:COLOR,KP:PRINT" "
31120 GOTO32000
31199 '
31200 'FD
31201 '
31210 INPUTPENX,Y:IFX>240ANDY>120GOTO312
12 ELSEGOTO31210
31212 KF=((X@8-31)@4)*8+Y@8-16:PLAY"FA"
31215 LOCATE24,9:COLOR,KF:PRINT" "
31220 GOTO32000
31299 '
31300 'BO
31301 '
31310 INPUTPENX,Y:IFX>240ANDY>120GOTO313
12 ELSEGOTO31310
31312 BO=((X@8-31)@4)*8+Y@8-16:PLAY"LA"
31315 BOXF(208,0)-(216,111),-1-BO
31325 BOXF(208,0)-(319,15),-1-BO
31330 BOXF(319,96)-(208,111),-1-BO
31335 BOXF(319,95)-(308,0),-1-BO
31340 BOXF(278,0)-(278,95),-1-BO
31345 BOXF(208,64)-(319,71),-1-BO
31390 GOTO32000
31399 '
31400 'PA
31401 '
31405 K=KP*16+KF
31408 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0)AND254
31410 FORI=668TO2560STEP40
31420 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31425 NEXT
31430 FORI=675TO2560STEP40
31435 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K
31440 NEXTI
31445 FORI=2908TO3850STEP40
31450 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K:POKEI+
3,K:POKEI+4,K:POKEI+5,K
31455 NEXT
31460 FORI=2915TO3850STEP40
31465 POKEI,K:POKEI+1,K:POKEI+2,K
31470 NEXTI
31480 FORN=0TO2:FORL=0TO23
31484 K(L,N)=K
31488 NEXTL,N
31490 PLAY"DOREMI"
31495 GOTO32000
31499 '
31500 'MODIF COLOR
31501 '
31510 FORX=0TO2:FORY=0TO23
31520 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0)AND254
31530 L=Y:N=X
31540 POKE2915+X+40*Y,K(L,N)
31550 POKE675+X+40*2*Y,K(L,N)
31565 POKE715+X+40*2*Y,K(L,N)
31570 POKE708+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31580 POKE669+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31590 POKE709+2*X+40*(2*Y),K(L,N)
31600 POKE668+2*X+40*2*Y,K(L,N)
31610 POKE2908+2*X+40*Y,K(L,N)
31625 POKE2909+2*X+40*Y,K(L,N)
31630 NEXTY:NEXTX
31640 PLAY"LASIDO"
32000 '
32001 'PLOT
32002 '
32100 C$=INKEY$:ONVAL(C$)GOTO31100,31200
,31300,31400,31500,60000
32110 INPENX,Y:IFX>50ANDX<200ANDPTRIG=-1
 THENY=(Y@8-6)@2+1:PLAY"DODO":ON Y GOTO3
1100,31200,31300,31400,31500,60000
32120 INPENX,Y:IFX>470RX<0ORPTRIG=0THENG
OTO32100
32130 X=(X@8)@2:Y=Y@8:PLAY"RE"
32150 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0)AND254
32152 L=Y:N=X
32155 K(L,N)=KP*16+KF
32200 POKE2915+X+40*Y,K(L,N)
32210 POKE675+X+40*2*Y,K(L,N)
32215 POKE715+X+40*2*Y,K(L,N)
32220 POKE708+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32225 POKE669+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32230 POKE709+2*X+40*(2*Y),K(L,N)
32235 POKE668+2*X+40*2*Y,K(L,N)
32240 POKE2908+2*X+40*Y,K(L,N)
32245 POKE2909+2*X+40*Y,K(L,N)
32300 GOTO32000
40000 '
40001 'PRIMITIVES
40002 '
40005 CLS:SCREEN9,0,0:PRINT
40010 ATTRB1,1:PRINT"   * PRIMITIVES *"
40015 ATTRB0,0
40017 LOCATE0,15,0:COLOR2
40020 FORI=0TO8
40030 PRINT"GR("CHR$(I+48)")=";
40032 FORN=0TO7
40035 PRINTRIGHT$(STR$(B(N,I)),3);",";
40038 NEXTN
40048 PRINTCHR$(8);" "
40050 NEXTI
40055 COLOR1
40060 FORI=0TO8
40070 LOCATE0+3*(I MOD3),6+3*(I@3):PRINT
I;
40080 NEXTI
40120 FORI=40TO112STEP24
40130 LINE(0,I)-(72,I),15
40140 LINE(I-40,40)-(I-40,112),15
40150 NEXTI
40190 IFINKEY$=""GOTO40190
40200 'COLOR
40205 CLS
40210 FORI=0TO23
40220 PRINT"                    ";K(I,0
);K(I,1);K(I,2)
40230 NEXTI
40240 LOCATE0,0:COLOR2:PRINT"COULEURS:"
40290 IFINKEY$=""GOTO40290ELSE60000
60000 '
60001 'MENU
60002 '
60003 CLS:SCREEN15,0,0
60005 LOCATE0,0
60100 ATTRB1,1:PRINT:PRINT"# CREATION de
 GR$ #":COLOR2
60110 ATTRB0,0:LOCATE12,7:PRINT"1 CREATI
ON":PRINT:PRINTTAB(12)"2 MODIFICATION":P
RINT:PRINTTAB(12)"3 SAUVEGARDE":PRINT:PR
INTTAB(12)"4 RECUPERATION":PRINT:PRINTTA
B(12)"5 REGLAGE DU CRAYON OPTIQUE"
60120 PRINT:PRINTTAB(12)"6 MISE EN COULE
UR":PRINT:PRINTTAB(12)"7 PRIMITIVES"
60250 LOCATE2,24:COLOR1:PRINT" Taper le
N. de l'option choisie ";
60500 CH$=INPUT$(1):CH=VAL(CH$)
60510 ON CH GOTO600,600,20000,22000,6200
0,30000,40000
61000 GOTO60500
61999 '
62000 'REGLAGE
62001 '
62005 CLS
62010 ATTRB1,1:LOCATE12,4:PRINT"POINTEZ
":PRINT:PRINT" LE CRAYON OPTIQUE":LOCATE
8,19:PRINT"SUR LE TRAIT"
62020 FORI=0TO2000:NEXT
62100 TUNE
62110 RD=1
62190 GOTO 60000
63000 '
63001 'INIT
63002 '
63010 CLEAR,,9
63015 PLAY"L10"
63020 LOCATE30,0,0
63030 DEFINTG,B,K
63040 DIMGR(7,7,8)
63050 DIMB(7,8)
63060 DIMK(23,2)
63070 FORN=0TO2:FORL=0TO23
63080 K(L,N)=16
63090 NEXTL,N
63100 GOTO60000
63499 '
63500 'TEST
63501 '
63510 PRINT"EST-CE BIEN UNE CREATION ET
NON UNE","MODIFICATION (O/N)";X$=INPUT$(
1):IFX$="O"THEN63000ELSECH=2:GOTO600
```

MIROIRS

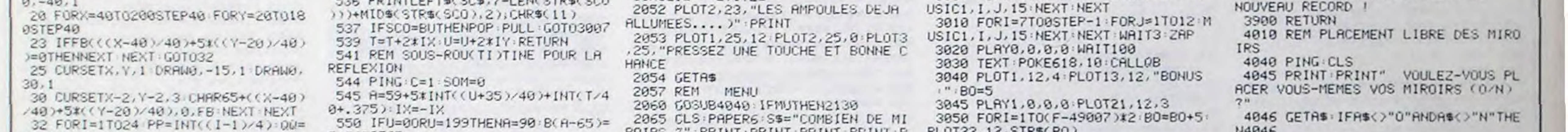
ORIC/ATMOS



De la réflexion jaillit la lumière (whao ! le lyrisme..).

Christophe BREUIL

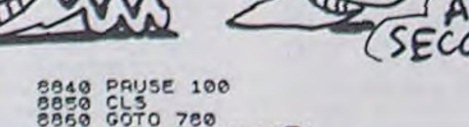
```
0 GOSUB4360
1 TEXT:CLS:DOKE590,2827:CALLOA:DIMB(25):DIMFB(24):PAPER0:INK0
2 CO$="-1 1":SC$="000000":CI$="05 10131513105 ":CJ$="-15-13-10 -50  5 10 13"
3 FORI=#B400+118*8TO#B400+122*8-1:READT:POKEI,T:NEXT
4 DATA7,8,16,20,20,16,8,7,0,32,30,3,3,30,32,0
5 DATA7,15,31,31,31,31,15,7,0,32,62,51,51,62,32,1
6 HIRES:PAPER1:INK0:POKE618,10:PLAY1,0,1,58000:MUSIC1,1,4,0:GOSUB2000:GOTO2060
7 IFMUTHENMU=0:GOTO10ELSEFORI=0TO4:FB(INT(RND(I)*5)*5+1)=1:NEXT:IFNZ=0THEN10
8 FORI=0TO24:IFRND(1)<NZTHENFB(I)=1
9 NEXT
10 IY=VAL(MID$(CO$,2*INT(RND(1)*2)+1,2))
11 IFR<>.045THENIX=0ELSEIX=VAL(MID$(CO$,2*INT(RND(1)*2)+1,2))
12 IFR=.045THENT=3+40*INT(RND(1)*3+2)ELSET=3+40*INT(RND(1)*5+1)
13 U=1+40*INT(RND(1)*4+1)
14 FORI=0TO25:B(I)=1:NEXT
15 HIRES:INK0:POKE618,10:PRINT:PRINTSPC(11);"UN INSTANT S.V.P":SS=0
16 CURSET12,0,1:DRAW214,0,1:DRAW0,40,0:DRAW0,40,1:DRAW0,40,0:DRAW0,40,1
17 DRAW0,39,0:DRAW-214,0,1:DRAW0,-39,0:DRAW0,-39,1:DRAW0,-40,0:DRAW0,-40,1
20 FORX=40TO200STEP40:FORY=20TO180STEP40
23 IFFB(((X-40)/40)+5*((Y-20)/40))=0THENNEXT:NEXT:GOTO32
25 CURSETX,Y,1:DRAW0,-15,1:DRAW0,30,1
30 CURSETX-2,Y-2,3:CHAR65+((X-40)/40)+5*((Y-20)/40),0,FB:NEXT:NEXT
32 FORI=1TO24:PP=INT((I-1)/4):QQ=I-4*PP:HA=RND(1)
34 CURSET13+40*PP,-3+40*QQ,0:IFHA>HZTHENCHAR118,0,1ELSECHAR120,0,1
35 CURSET19+40*PP,-3+40*QQ,0:IFHA>HZTHENCHAR119,0,1:SS=SS+1ELSECHAR121,0,1
36 NEXT:IFSS>=BA/100THENCLS:ZAP:PAPER4:INK3ELSE13
37 CURSETT,U,1:PRINT:PRINTSPC(7)"<SPACE> POUR COMMENCER
38 GETA$:IFA$<>" "THEN 38
39 CLS:SHOOT:PRINT"TIME :":FORI=49007TO49038:POKEI,126:NEXT:F=I
40 PRINT"SCORE"SPC(11)"BUT"SPC(10)"HI-SCORE
41 PRINTLEFT$(SC$,7-LEN(STR$(SCO)))+MID$(STR$(SCO),2);SPC(9)BU;
42 PRINTSPC(14-LEN(STR$(BU)))LEFT$(SC$,7-LEN(STR$(HC)))+MID$(STR$(HC),2);CHR$(11)
45 REM
47 REPEAT
49 GOSUB500
51 GOSUB500
52 A=PEEK(735)-128
53 UNTILKEY$<>""
57 IFA<65ORA>89THEN47
58 IFFB(A-65)=0THEN47
60 GOSUB300
65 Y=INT((A-65)/5)*40+20
70 X=((A-(INT((A-65)/5)*5+65))+1)*40
80 CURSETX,Y,1
82 GOSUB200
84 DRAWAA,AO,0:DRAW-2*AA,-2*AO,0
90 CURSETX,Y,1
92 B(A-65)=B(A-65)+1
94 IFB(A-65)=9THENB(A-65)=1
100 GOSUB200
110 DRAWAA,AO,1:DRAW-2*AA,-2*AO,1
113 CURSETX-2,Y-2,3:CHARA,0,FB
130 GOTO47
200 AA=VAL(MID$(CI$,B(A-65)*2-1,2)):AO=VAL(MID$(CJ$,B(A-65)*3-2,3))
250 RETURN
300 O=4-INT((A-65)/12):P=12*(5-O-((A-65)/12))
305 PLAY7,0,1,1000:MUSIC1,O,P,0:MUSIC2,O-1,P,0:MUSIC3,O+1,P,0
310 RETURN
450 REM ROUTINE.(ETA)GERE LE DE-
460 REM -PLACEMENT DES LUMIERES
500 T=T+IX
501 U=U+IY
502 F=F-R
504 POKEF,32
506 IFF<49008THENPOP:PULL:GOTO3000
510 IFT<13ORT>226THENPOP:PULL:CURSETT-IX,U-IY,0:GOTO3000
512 IFPOINT(T,U)THEN526
515 IFPOINT(T+IX,U)THEN526
518 CURSETT-IX,U-IY,0
520 CURSETT,U,1
522 RETURN
524 REM UNE AMPOULE TOUCHEE,YE
526 LX=ABS(((T-16)/40)-INT((T-13)/40))
527 LY=ABS(((U+3)/40)-INT((U+3)/40))
528 IFLX<=.23ANDLY<=.2ANDU<>0ANDU<>199THENZAPELSE544
530 CURSETT-IX,U-IY,0:IX=-IX:IY=-IY
531 V=INT((T-13)/40)*40+16:W=INT((U+3)/40)*40-3
532 IFPOINT(V+2,W+2)=-1THENSCO=SCO-100:GOTO535
533 IFPOINT(V+2,W+2)<>-1THENSCO=SCO+100
534 CURSETV-3,W,0:CHAR120,0,1:CURSETV+3,W,0:CHAR121,0,1:GOTO536
535 CURSETV-3,W,0:CHAR120,0,0:CHAR118,0,1:CURSETV+3,W,0:CHAR121,0,0:CHAR119,0,1
536 PRINTLEFT$(SC$,7-LEN(STR$(SCO)))+MID$(STR$(SCO),2);CHR$(11)
537 IFSCO=BUTHENPOP:PULL:GOTO3007
539 T=T+2*IX:U=U+2*IY:RETURN
541 REM SOUS-ROU(TI)TINE POUR LA REFLEXION
544 PING:C=1:SOM=0
545 A=59+5*INT((U+35)/40)+INT(T/40+.375):IX=-IX
550 IFU=0ORU=199THENA=90:B(A-65)=5:GOTO565
552 IFU=0ORU=199THEN565
555 IFT<14ORT>224THENA=90:B(A-65)=1:M=1
560 IFB(A-65)=1THENCURSETT+IX,U-IY,0:GOTO6000
565 IFIX=IYORIX=0THEND1=IX:D2=IY:VER=0:GOTO575
566 IFIX=IYORIX=0THEN575
570 D1=IY:D2=IX:VER=1
575 IFD1<>0THENMO=D1:GOTO590
580 IFVER=0THEND1=D1-D2
581 IFVER<>0THEND1=D1+D2
585 C=C+1:GOTO(C<>B(A-65))*100+700
590 D1=D1-MO:C=C+1:GOTO(C<>B(A-65))*(110+(ABS(D1)=1)*10)+700
600 D3=D1:D1=D2:D2=D3:MO=D1:SOM=SOM+1:GOTO590
700 CURSETT+IX,U-IY,0
705 IFVER=0ANDINT(SOM/2)=SOM/2THENIX=D1:IY=D2
710 IFVERANDINT(SOM/2)=SOM/2THENIX=D2:IY=D1
720 IFVER=0ANDINT(SOM/2)<>SOM/2THENIX=D2:IY=D1
730 IFVERANDINT(SOM/2)<>SOM/2THENIX=D1:IY=D2
735 IFU=0ORU=199THEN760
740 X=40*INT(T/40+.375):Y=20+40*INT((U-5)/40):CURSETX,Y,1:GOSUB200
750 DRAWAA,AO,1:DRAW-2*AA,-2*AO,1
760 T=T+2*IX:U=U+2*IY:RETURN
1200 REM  PRESENTATION
2000 C=-99:FORJ=1TO2:FORI=-99TO99STEP3:CURSET120,100,1:DRAWI,C,1:C=-C:NEXT
2001 A=C:FORI=-99TO99STEP3:CURSET120,100,1:DRAWA,I,1:A=-A:NEXT:NEXT
2002 CURSET91,69,0:FILL62,10,64
2003 FORI=1TO10:READT:CURSET90+I*5,72,0:CHART,0,1:MUSIC1,5,I,12:NEXT
2004 DATA67,72,82,73,83,84,79,80,72,69
2005 FORI=1TO6:READT:CURSET99+I*5,87,0:CHART,0,1:MUSIC1,5,I,12:NEXT
2006 DATA66,82,69,85,73,76
2007 FORI=1TO8:READT:CURSET95+I*5,112,0:CHART,0,1:MUSIC1,5,I,12:NEXT
2008 DATA80,82,69,83,69,78,84,69
2010 WAIT7:PLAY0,0,0,0:WAIT250:CURSET91,69,0:FILL62,10,64:PLAY1,0,0,0
2012 FORI=1TO7:READT:CURSET86+1*8,95,0:CHART,0,1:MUSIC1,5,8-I,12:NEXT
2014 DATA77,73,82,79,73,82,83
2016 PLAY0,0,0,0:PRINT:PRINTSPC(7)CHR$(148)"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"SPC(1)CHR$(144)
2020 GETA$:TEXT:CALLOB:POKE618,10:PAPER1:INK7
2030 PLOT4,1,"LE BUT DU JEU EST D'ALLUMER UN CER-
2032 PLOT2,3,"-TAIN NOMBRE D'AMPOULES AVEC UNE MI-
2034 PLOT2,5,"-NUSCULE PARTICULE LUMINEUSE QUE RE-
2036 PLOT2,7,"-FLECHISSENT ET DIRIGENT VOS MIROIRS
2038 PLOT2,9,"MOBILES REPERES PAR DES LETTRES.
2040 PLOT5,11,"ATTENTION,S'IL N'Y A PLUS DE TEMPS
2042 PLOT2,13,"OU SI LA LUMIERE VOUS ECHAPPE ET SORT
2044 PLOT2,15,"DE L'ECRAN,C'EST LA FIN !!!
2046 PLOT5,17,"<BUT> INDIQUE LE SCORE A ATTEINDRE
2048 PLOT2,19,"(EN TOUCHANT LES AMPOULES) POUR FINIR
2050 PLOT2,21,"UN TABLEAU. (ET UN CONSEIL : EVITEZ
2052 PLOT2,23,"LES AMPOULES DEJA ALLUMEES....)":PRINT
2053 PLOT1,25,12:PLOT2,25,0:PLOT3,25,"PRESSEZ UNE TOUCHE ET BONNE CHANCE
2054 GETA$
2057 REM   MENU
2060 GOSUB4040:IFMUTHEN2130
2065 CLS:PAPER6:S$="COMBIEN DE MIROIRS ?":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2070 PRINTSPC(6)CHR$(132)CHR$(149)CHR$(142)S$SPC(2)CHR$(150)
2090 PRINTSPC(6)CHR$(134)CHR$(149)CHR$(142)S$SPC(2)CHR$(150):PRINT:PRINT:PRINT
2100 PRINTSPC(10)CHR$(129)CHR$(147)"TAPEZ 1 (TOUS)"SPC(1)CHR$(150):PRINT
2101 PRINTSPC(10)CHR$(129)CHR$(147)"OU 2 (BEAUCOUP)"SPC(1)CHR$(150):PRINT
2102 PRINTSPC(10)CHR$(129)CHR$(147)"OU 3 (MOYEN) "SPC(1)CHR$(150):PRINT
2103 PRINTSPC(10)CHR$(129)CHR$(147)"OU 4 (PEU)"SPC(1)CHR$(150):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2105 PRINTSPC(11)CHR$(129)CHR$(147)CHR$(140)"SCORE : "SCO;SPC(1)CHR$(150)
2110 GETA$:IFA$<>"1"ANDA$<>"2"ANDA$<>"3"ANDA$<>"4"THEN2110
2115 IFA$="1"THENNZ=1ELSENZ=(4-VAL(A$))*.375
2120 PLOT1,19,19:PLOT2,19,0:PLOT3,19,"VOULEZ-VOUS LES LETTRES DE REPERAGE?
2124 PLOT1,20,19:PLOT2,20,0:PLOT18,20,"(O/N)
2125 GETA$:IFA$<>"O"ANDA$<>"N"THEN2125ELSEIFA$="O"THENFB=1ELSEFB=3
2130 CLS:PAPER2:S$="NIVEAU DE JEU ?":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2140 PRINTSPC(9)CHR$(130)CHR$(149)CHR$(142)S$SPC(2)CHR$(146)
2150 PRINTSPC(9)CHR$(131)CHR$(149)CHR$(142)S$SPC(2)CHR$(146):PRINT:PRINT:PRINT
2160 PRINTSPC(9)CHR$(129)CHR$(147)"TAPEZ 1 (FACILE)"SPC(1)CHR$(146):PRINT:PRINT:PRINT
2170 PRINTSPC(11)CHR$(129)CHR$(147)"OU 2 (MOYEN)"SPC(1)CHR$(146):PRINT:PRINT:PRINT
2180 PRINTSPC(9)CHR$(129)CHR$(147)"OU 3 (DIFFICILE)"SPC(1)CHR$(146):PRINT:PRINT:PRINT
2185 PRINTSPC(11)CHR$(129)CHR$(147)CHR$(140)"SCORE : "SCO;SPC(1)CHR$(146)
2190 GETA$:IFA$<>"1"ANDA$<>"2"ANDA$<>"3"THEN2190
2200 BA=VAL(A$)*400:BU=BA+SCO
2210 CLS:PAPER3:S$="ETES VOUS : ":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2220 PRINTSPC(11)CHR$(129)CHR$(148)CHR$(142)S$SPC(2)CHR$(147)
2230 PRINTSPC(11)CHR$(133)CHR$(148)CHR$(142)S$SPC(2)CHR$(147):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2240 PRINTSPC(12)CHR$(132)CHR$(145)"DEBUTANT (1)"SPC(1)CHR$(147):PRINT:PRINT:PRINT
2250 PRINTSPC(13)CHR$(132)CHR$(145)"INITIE (2)"SPC(1)CHR$(147):PRINT:PRINT:PRINT
2260 PRINTSPC(11)CHR$(132)CHR$(145)"CHAMPION (3) ?"SPC(1)CHR$(147):PRINT:PRINT:PRINT
2265 PRINTSPC(12)CHR$(132)CHR$(145)CHR$(140)"SCORE : "SCO;SPC(1)CHR$(147)
2270 GETA$:IFA$<>"1"ANDA$<>"2"ANDA$<>"3"THEN2270
2280 R=(VAL(A$)=1)*-0.04+(VAL(A$)=2)*-0.05+(VAL(A$)=3)*-0.045:PAPER1
2500 GOTO7
2920 REM  AIE! PLUS DE LUMIERE
3000 FORI=1TO5:EXPLODE:WAIT20:NEXT:WAIT150:GOTO3200
3003 REM ON EFFACE TOUT ET ON R'COMMENCE
3007 FORI=0TO7:FORJ=12TO1STEP-1:MUSIC1,I,J,15:NEXT:NEXT
3010 FORI=7TO0STEP-1:FORJ=1TO12:MUSIC1,I,J,15:NEXT:NEXT:WAIT3:ZAP
3020 PLAY0,0,0,0:WAIT100
3030 TEXT:POKE618,10:CALLOB
3040 PLOT1,12,4:PLOT13,12,"BONUS :":BO=5
3045 PLAY1,0,0,0:PLOT21,12,3
3050 FORI=1TO(F-49007)*2:BO=BO+5:PLOT22,12,STR$(BO)
3055 MUSIC1,INT(I/12),I+1-INT(I/12)*12,15:WAIT3:CALLOC:NEXT:PLAY0,0,0,0
3060 SCO=SCO+BO:BU=BA+SCO
3070 WAIT100
3100 HZ=HZ+.15:IFHZ>.6THENHZ=0:FORI=0TO24:FB(I)=0:NEXT:GOTO2060ELSE10
3130 REM   GAME AU VERT,SNIFF
3200 LORES0:POKE618,10:CALLOB
3203 REMPOSITIONNEMENT DU POINTEUR DE DATA
3205 RESTORE:FORI=1TO63:READU$:NEXT
3207 REM ET C'EST FINI
3208 FORI=6TO10:PLOT3,I,I-5:NEXT
3209 FORI=15TO19:PLOT3,I,I-14:NEXT
3210 FORI=1TO15:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOD:NEXT
3220 DATA10,6,11,6,12,6,13,6,9,7,9,8,11,8,12,8,13,8,9,9,13,9,10,10
3230 DATA11,10,12,10,13,10
3243 FORI=1TO12:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOC:NEXT
3245 DATA17,6,16,7,18,7,15,8,19,8
3250 DATA15,9,16,9,17,9,18,9,19,9,15,10,19,10
3280 FORI=1TO14:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOD:NEXT
3290 DATA21,6,25,6,21,7,22,7,24,7,25,7,21,8,23,8,25,8,21,9,23,9,25,9
3300 DATA21,10,25,10
3320 FORI=1TO15:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOC:NEXT
3330 DATA27,6,28,6,29,6,30,6,31,6,27,7,27,8,28,8,29,8,27,9,27,10,28,10
3340 DATA29,10,30,10,31,10
3350 FORI=1TO12:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOD:NEXT
3360 DATA10,15,11,15,12,15,9,16,13,16,9,17,13,17,9,18,13,18,10,19,11,19
3370 DATA12,19
3380 FORI=1TO9:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOC:NEXT
3390 DATA15,15,19,15,15,16,19,16,15,17,19,17,16,18,18,18,17,19
3400 FORI=1TO15:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOD:NEXT
3410 DATA21,15,22,15,23,15,24,15,25,15,21,16,21,17,22,17,23,17,21,18,21,19
3420 DATA22,19,23,19,24,19,25,19
3430 FORI=1TO14:READU,V:PLOTU,V,126:WAIT7:CALLOC:NEXT
3440 DATA27,15,28,15,29,15,30,15,27,16,31,16,27,17,28,17,29,17,30,17,27,18
3450 DATA31,18,27,19,31,19
3454 FORI=6TO10:ZAP:PLOT4,I,12:WAIT43:NEXT
3455 FORI=15TO19:ZAP:PLOT4,I,12:WAIT44:NEXT
3457 IFSCO>HCTHENHC=SCO:GOSUB3500
3460 PING:PLOT12,24,"ON REJOUE (O/N) ?
3465 GETA$:IFA$<>"O"ANDA$<>"N"THEN3465
3470 IFA$="N"THENCLS:PAPER7:INK0:CALLOA:DOKE590,1056:PRINTCHR$(6);CHR$(17):END
3490 SCO=0:HZ=0:FORI=0TO24:FB(I)=0:NEXT:GOTO2060
3495 REM  NOUVEAU RECORD
3500 PLAY7,0,0,0:FORI=0TO5:FORJ=1TO12
3600 MUSIC1,I,J,15:MUSIC1,I+1,J,15:MUSIC1,I+2,J,15:NEXT:NEXT:PLAY0,0,0,0
3700 PLOT3,22,6:PLOT5,22,"SCORE :":PLOT12,22,STR$(SCO)
3800 PLOT13+LEN(STR$(SCO)),22,": NOUVEAU RECORD !
3900 RETURN
4010 REM PLACEMENT LIBRE DES MIROIRS
4040 PING:CLS
4045 PRINT:PRINT"  VOULEZ-VOUS PLACER VOUS-MEMES VOS MIROIRS (O/N) ?"
4046 GETA$:IFA$<>"O"ANDA$<>"N"THEN4046
4050 IFA$="N"THENRETURN
4060 PRINT:PRINTSPC(11)"-------------"
4070 PRINTSPC(13)"A B C D E":PRINT
4080 PRINTSPC(11)"! F G H I J !":PRINT
4090 PRINTSPC(13)"K L M N O":PRINT
4100 PRINTSPC(11)"! P Q R S T !":PRINT
4110 PRINTSPC(13)"U V W X Y
4120 PRINTSPC(11)"-------------":PRINT
4130 PRINT" TAPEZ A LA SUITE LES LETTRES OU VOUS":PRINT
4140 PRINT"VOULEZ QUE SE SITUE TOUT A L'HEURE UN":PRINT
4160 PRINT"MIROIR,PUIS [RETURN]."PRINT
4170 PRINT"(IL FAUT AU - 1 MIROIR PAR COLONNE)":PRINT:INPUTA$
4180 FORI=1TOLEN(LEFT$(A$,25))
4190 IFASC(MID$(A$,I,1))<65ORASC(MID$(A$,I,1))>89THENNEXT:GOTO4300
4200 FB(ASC(MID$(A$,I,1))-65)=1:NEXT
4300 PRINT:PRINT"DESIREZ VOUS LES LETTRES DE REPERAGE (O/N) ?"
4310 GETA$:IFA$<>"O"ANDA$<>"N"THEN4310
4320 IFA$="O"THENFB=1ELSEFB=3
4350 MU=1:PING:RETURN
4360 IFPEEK(#FFFC)=#2DTHEN4370
4365 QA=#F8D0:QB=#F766:QC=#FB2A:QD=#FB14:RETURN
4370 QA=#F89B:QB=#F735:QC=#FB10:QD=#FAFA:RETURN
6000 IFMTHENM=0:GOTO760
6010 IFM=0THEN740
7000 REM OUF!,J'AI FINI C'FICHU PROGRAMME
```



ZX 81

suite de la page 26

```
3735 PRINT AT U+1,M+1;"■"
3740 LET POINT=POINT+175
3745 LET BOMBES=BOMBES-1.8
3750 NEXT U
3760 PRINT AT 0,0;"
"
3765 LET BOMBES=INT BOMBES
3770 IF M=28 THEN LET M$(M TO )=
""
3780 IF M<28 THEN GOTO 3800
3790 LET O$(M+2 TO M+2)=" "
3800 IF O$="
" THEN GOTO 5000
3810 PRINT AT 0,0;"BOMBES:";BOMBES
3820 IF BOMBES>0 THEN RETURN
3830 PRINT AT 10,0;"PLUS DE BOMBES"
3840 PAUSE 20
3850 PRINT AT 10,0;"
"
3860 LET VIE=VIE-1
3870 LET BOMBES=100
3880 PRINT AT 0,25;"    "
3890 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
3900 PRINT AT 0,0;"
"
3910 PRINT AT 0,0;"BOMBES:";BOMBES
3920 RETURN
4010 IF R<N OR R>N+3 THEN GOTO 3450
4030 PRINT AT 0,0;"SCORE:";POINT
4040 FOR K=1 TO 10
4050 PRINT AT N,M;U$
4060 PRINT AT N+1,M;A$
4070 PRINT AT N+2,M;I$
4080 PRINT AT N,M;"   "
4090 PRINT AT N+1,M;"     "
4100 PRINT AT N+2,M;"     "
4105 NEXT K
4110 LET VIE=VIE-1
4120 PRINT AT 0,25;"      "
4130 PRINT AT 0,25;"VIE:";VIE
4140 IF VIE>0 THEN GOTO 3070
4150 GOTO 8500
5010 CLS
5020 LET BONUS=(150*BOMBES)
5030 LET POINT=POINT+BONUS
5040 LET VIE=VIE+1
5050 PRINT AT 0,0;"SCORE";POINT
5060 PRINT AT 0,25;"VIE";VIE
5070 PRINT AT 8,9;"■■■■■■■■■■■
■   BONUS  ■
■■■■■■■■■■■■
■   BONUS  ■
■■■■■■■■■■■■"
5080 PRINT AT 9,20;BONUS
5090 PRINT AT 11,20;"1 VIE"
5120 PAUSE 500
5140 CLS
5160 GOTO 20
8500 CLS
8510 PRINT AT 0,0;"SCORE";POINT
8520 PRINT AT 0,25;"VIE";VIE
8530 IF POINT>SCORE THEN GOTO 8700
8540 PRINT AT 10,0;"DOMAGE LE MEILLEUR SCORE EST TOUJOURS CELUI DE ";R$;" AVEC ";SCORE
8550 PAUSE 200
8560 GOTO 8850
8700 PRINT AT 8,0;"
 VO....BRA"
8710 PRINT AT 14,0;"VOUS AVEZ REUSSI A BATTRE ";R$;" QUI AVEZ FAIT ";SCORE;" POINTS,AVEC ";POINT;" POINTS"
8720 PRINT AT 19,0;"ENTREZ VOTRE NOM"
8730 INPUT G$
8740 PAUSE 30
8750 IF G$=R$ THEN GOTO 8800
8760 LET SCORE=POINT
8770 LET R$=G$
8780 GOTO 8850
8800 CLS
8810 PRINT AT 17,0;"DECIDEMENT ";G$;" VOUS ETES LE MEILLEUR"
8820 LET R$=G$
8830 LET SCORE=POINT
8840 PAUSE 100
8850 CLS
8860 GOTO 780
9000 SAVE "MOON-WAR"
9010 LET SCORE=0
9020 LET R$="L ORDINATEUR"
9030 SLOW
9050 CLS
9055 PRINT "
```




```
9060 PRINT AT 4,0;"
```

```
9070 PRINT AT 7,15;"."
9071 PAUSE 30
9072 PRINT AT 7,15;" "
9073 PRINT AT 9,15;"-"
9074 PAUSE 30
9075 PRINT AT 9,15;" "
9076 PRINT AT 11,15;"="
9077 PAUSE 30
9078 PRINT AT 11,15;" "
9079 PRINT AT 13,15;"▬"
9080 PAUSE 30
9081 PRINT AT 13,15;" "
9082 PRINT AT 15,15;"■"
9083 PAUSE 30
9084 PRINT AT 15,15;" "
9085 PRINT AT 17,14;"■■"
9086 PAUSE 30
9087 PRINT AT 17,14;"  "
9088 PRINT AT 18,14;"  "
9089 PRINT AT 19,14;"▀▀"
9090 PAUSE 30
9091 PRINT AT 18,14;"  "
9092 PRINT AT 19,14;"  "
9100 PRINT AT 19,4;"POUR COMMENCER,ENTREZ"
9110 PRINT AT 20,3;"LE NIVEAU DE JEU (0->10)"
9120 INPUT NIVEAU
9130 IF NIVEAU<0 OR NIVEAU>10 THEN GOTO 9120
9300 CLS
9310 LET VIE=11-NIVEAU
9320 LET POINT=0
9700 PRINT AT 0,0;"SCORE";POINT
9710 PRINT AT 0,25;"VIE";VIE
9720 PRINT AT 0,9;"1 TABLEAU"
9725 PRINT AT 2,9;"========="
9730 LET A$="...............VOUS DEVEZ TRAVERSER UN CHAMP DE MINES.POUR DETRUIRE LES MINES IMPOSSIBLES A SAUTER VOUS POSSEDEZ UN LASER A COURTE PORTEE.ATTENTION LES TIRS SONT LIMITES..........BONNE CHANCE.........."
9735 PRINT AT 8,4;"SAUT";AT 9,6;"■";AT 8,25;"TIR";AT 9,26;"■"
9740 FOR N=1 TO LEN A$-31
9745 PRINT AT 4,0;A$(N TO N+31)
9750 PRINT AT 4,0;A$(N TO N+31)
9755 NEXT N
9760 PRINT AT 19,0;"          ENTREZ LE NOMBRE"
9770 PRINT AT 21,6;"DE LASERS (0->20)"
9780 INPUT LASER
9790 IF LASER<0 OR LASER>20 THEN GOTO 9780
9800 SLOW
9810 GOTO 20
```

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

```
LIGNES:       CARACTERES:
310....PLUS DE LASERS
790....VOUS AVEZ ECHOUER DANS
800....MISSION VOULEZ-VOUS
810....REJOUER (O/N) ?
920....SCORE:
930....VIE:
980....2 TABLEAU
1000...VOUS DEVEZ DETRUIRE VOS
       ENNEMIS.MAIS ATTENTION
       IL NE FAUT PAS QUE VOUS
       VOUS SUPERPOSIEZ CAR
       VOUS EXPLOSERIEZ.
       BONNE CHANCE
1070...ENTREZ LE NOMBRE DE
1080...VAISSEAUX A DETRUIRE
       (3->20)
1130...IVI
2740...SCORE:
2810...3 TABLEAU
2820...7 6 5 8 9
2830...VOUS DEVEZ DETRUIRE LA
       BASE ENNEMIE TOUTE EN
       EVITANT LES MINES QUI
       TRAVERSENT L ECRAN.
       ATTENTION LES BOMBES
       SONT LIMITEES.
       BONNE CHANCE
2880...APPUYER SUR UNE TOUCHE
3010...XXXXXXXX..
3020...()
3830...PLUS DE BOMBES
5050...SCORE:
5060...VIE:
8510...SCORE:
8520...VIE:
8720...ENTREZ VOTRE NOM
9100...POUR COMMENCER,ENTREZ
9110...LE NIVEAU DE JEU (0->10)
9700...SCORE:
9710...VIE:
9730...VOUS DEVEZ TRAVERSER UN
       CHAMP DE MINES.POUR
       DETRUIRE LES MINES
       IMPOSSIBLES A SAUTER VOUS
       POSSEDEZ UN LASER A
       COURTE PORTEE.ATTENTION
       LES TIRS SONT LIMITES.
       BONNE CHANCE
9735...7 0
9760...ENTREZ LE NOMBRE
9770...DE LASERS (0->20)
```

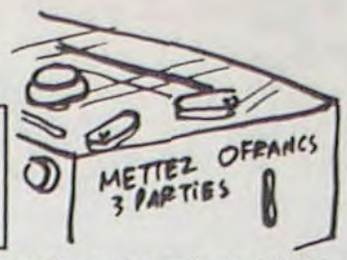
FLIPPER

MSX

Le même qu'au café et gratis en plus, quel pied !..

Michel LADEGAILLERIE

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



Mode d'emploi :
Occupe environ 17 Ko. Lancez une balle par appui et relâchement de la barre d'espace (la force de lancement dépend du temps d'appui) et flippez par les touches fléchées gauche et droite. L'appui sur ESPACE secoue votre billard (figuré par le frémissement de la balle), mais prenez garde au TILT. Il vous faut toucher toutes les cibles bleues pour qu'elles réapparaissent avec la balle suivante, ce qui vous octroie 2 balles supplémentaires. A partir de 50000 points ou en atteignant la cible au fond du couloir, une agréable surprise vous attend. Vous obtenez un bonus de 500 points à chaque balle passée dans le tourniquet ou sur les lumières vertes des couloirs latéraux. A noter que le programme signale d'éventuelles erreurs dans les DATA (configuration des lutins).

ERRATUM sur MSX
B.BERT du n° 93
La ligne 1810 se présente comme suit, veuillez taper les caractères graphiques correspondants indiqués dans le mode d'emploi.

```
1810 PRINT"56
56"
```

```
10 REM ******    FLIPPER    ******
20 REM --- PAR M.LADEGAILLERIE ---
30 REM -----( 25 AOUT 1985 )------
40 COLOR 8,1,1:CLS:SCREEN 2,2,0:DE
FINT A-S:DEFSNG T-Z
50 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1:KEY
OFF
60 REM
70 REM CONFIGURATION DES LUTINS
80 REM
90 DA=0:PLAY"T138","T138"
100 FOR L=1 TO 22
110 ON L GOSUB 5280,5300,5320,5330
,5340,5350,5360,5370,5380,5390,540
0,5410,5420,5410,5430,5440,5430,54
40,5430,5440,5450,5460
120 FOR C=1 TO 32:READ LE:DA=DA+LE
+1:LU$=LU$+CHR$(LE):NEXT
130 SPRITE$(L)=LU$:LU$=""
140 NEXT
150 DATA 0,56,124,124,124,56,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,28,63,127
,127,127,63,31,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,192,240,252,254,252,0
170 DATA 0,0,0,0,0,0,3,7,31,63,127
,127,127,62,28,0,0,0,0,24,120,240,
240,224,192,192,128,0,0,0,0,0
180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,15,
63,127,63,0,0,0,0,0,0,0,0,0,56,252
,254,254,254,252,248,0
190 DATA 0,0,0,24,30,15,15,7,3,3,1
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,224,248
,252,254,254,254,124,56,0
200 DATA 16,254,80,48,16,24,20,18,
20,24,16,48,80,144,80,48,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA 0,0,0,0,0,16,254,80,48,24
,20,18,20,24,48,80,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,25
4,80,56,20,18,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,16,254,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
240 DATA 16,24,20,18,20,24,16,48,8
0,144,80,48,16,24,20,18,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
250 DATA 144,80,48,24,20,18,20,24,
48,80,144,80,48,24,20,18,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
260 DATA 20,56,80,144,80,56,20,18,
20,56,80,144,80,56,20,18,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA 144,112,28,18,28,112,144,
112,28,18,28,112,144,112,28,18,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 1,1,3,3,127,31,7,7,14,12,
16,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,252,240,1
92,192,224,96,16,0,0,0,0,0
290 DATA 0,64,48,61,31,31,15,31,63
,115,193,1,0,0,0,0,32,96,192,192,1
28,128,192,240,252,128,128,128,128
,128,0,0
300 DATA 255,255,255,7,7,7,7,7,7,7
,7,7,7,7,7,7,248,248,248,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0
310 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7
,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
320 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7
,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
52,252,252
330 DATA 0,0,0,0,63,255,63,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,252,240,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
340 DATA 0,0,0,31,36,255,36,31,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,144,252,144
,224,0,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA 0,0,31,36,36,255,36,36,31
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,144,144,252
,144,144,224,0,0,0,0,0,0,0
360 DATA 15,31,36,36,36,255,36,36,
36,31,15,0,0,0,0,0,192,224,144,144
,144,252,144,144,144,224,192,0,0,0
,0,0
370 IF DA=28301 THEN 420
380 COLOR 15,4,4:CLS:SCREEN 0:LOCA
TE 4,7:PRINT "ERREUR dans les DATA
S","Verifier les lignes 210 a 430"
,,:STOP
390 REM
400 REM  ------ GRAPHISME ------
410 REM
420 COLOR 8
430 LINE(126,0)-(249,191),,B:LINE(
125,0)-(125,191):LINE(250,0)-(250,
191):LINE(241,40)-(241,191)
440 LINE(173,191)-(196,191),1
450 CIRCLE(176,49),49,,1.57,3.7:CI
RCLE(121,81),14,,5.3,.78: PAINT(13
7,10):PAINT(131,81)
460 CIRCLE(214,35),35,,0,1.57: PAI
NT(242,3)
470 CIRCLE(176,49),34,,2.36,3.925:
DRAW"BM142,15 F17D34G7U1E6U35H18L1
F13":PAINT(152,50)
480 LINE(135,112)-(135,160):LINE(2
32,112)-(232,160)
490 LINE(144,127)-(144,144):LINE-(
165,154):LINE-(166,153):LINE-(166,
152):LINE-(146,126):LINE-(145,126)
:PAINT(147,136)
500 LINE(223,127)-(223,144):LINE-(
202,154):LINE-(201,153):LINE-(201,
152):LINE-(221,126):LINE-(222,126)
:PAINT(221,136)
510 FOR I=174 TO 222 STEP 16
520 LINE(I,40)-(I+1,58),,B
530 NEXT
540 LINE(241,158)-(243,159),,B:LIN
E(247,158)-(249,159),,B
550 COLOR 9
560 LINE(127,168)-(173,191):LINE-(
127,191):LINE-(127,168):PAINT(137,
180)
570 LINE(240,168)-(194,191):LINE-(
240,191):LINE-(240,168):PAINT(227,
180)
580 LINE(166,168)-(136,153):LINE-(
136,160):LINE-(164,174):CIRCLE(168
,172),5,,2.4,3.5: PAINT(140,158)
590 LINE(201,168)-(231,153):LINE-(
231,160):LINE-(203,174):CIRCLE(199
,172),5,,6.2,.85:PAINT(230,158)
600 FOR I=1 TO 3
610 READ X1,Y1,C1
620 DRAW"BM =X1;,=Y1;C=C1; E4R5F4D
5G4L5H4U5":X1=X1+2:Y1=Y1+1:DRAW"BM
=X1;,=Y1; E3R3F3D3G3L3H3U3":X1=X1+
3:Y1=Y1+1:DRAW" BM=X1;,=Y1; E1R1F1
D1G1L1H1U1R2D1L1"
630 NEXT
640 DATA 181,77,10,213,77,13,197,1
06,3
650 DRAW"BM170,2 C11 R9D1L9 BM177,
5 C2 F4 BM 177,9 C2 E4 BM187,3 C2
D6R2E1U1H1L2R2E1U1H1L2 BM192,7 C2
D1F1R1E1U1H1L1 BM 197,6 C2 D3U1E2R
1D3 BM202,6 C2 D2F1R1E1U2 BM209,5
C2 L2D2R2D2L2"
660 GOSUB 4730
670 GOSUB 4810
680 PUT SPRITE 0,(192,44),11,22
690 FOR X1=139 TO 227 STEP 88
700 DRAW"BM=X1;,137 C12 R1D1L2U2R3
D3L4U3E1R3F1D3G1L3"
710 NEXT X1
720 PUT SPRITE 2,(164,160),9,2:PUT
 SPRITE 3,(188,160),9,4
730 PUT SPRITE 4,(242,158),4,6:PUT
 SPRITE 5,(242,174),4,10
740 REM
750 REM ----  TABLEAU  ----
760 REM
770 COLOR 15
780 LINE(10,0)-(119,191),15,B:LINE
(11,1)-(118,190),15,B
790 DRAW"BM16,179":PRINT #1,"BALLE
"
800 DRAW"BM16,154":PRINT #1,"BONUS
"
810 DRAW"BM70,166":PRINT #1,"x 1"
820 DRAW"BM16,130":PRINT #1,"SCORE
"
830 DRAW"BM16,6":PRINT #1,"HIGHSCO
RE"
840 COLOR 13
850 DRAW"BM50,15":PRINT #1,"000000
0"
860 DRAW"BM 66,179":PRINT #1,"0"
870 DRAW"BM 66,154":PRINT #1,"0000
"
880 DRAW"BM 56,138":PRINT #1,"0000
00"
890 PUT SPRITE 6,(54,80),13,14
900 PUT SPRITE 7,(66,83),13,14
910 PUT SPRITE 8,(20,17),5,14
920 PUT SPRITE 9,(90,26),3,15
930 PUT SPRITE 10,(16,97),3,15
940 PUT SPRITE 11,(100,108),5,15
950 PUT SPRITE 12,(32,137),9,15
960 COLOR 15
970 DRAW"BM16,37":PRINT #1,"GAME"
980 DRAW"BM24,49":PRINT #1,"OVER"
990 COLOR 5
1000 LINE(42,58)-(27,75):LINE-(32,
75):LINE-(19,89):LINE-(37,74):LINE
-(31,74):LINE-(49,58):LINE-(42,58)
:PAINT(44,60):PAINT(35,75)
1010 COLOR 13
1020 LINE(91,44)-(104,61):LINE-(97
,60):LINE-(110,79):LINE-(102,63):L
INE-(108,64):LINE-(100,44):LINE-(9
1,44):PAINT(94,45):PAINT(100,62)
1030 COLOR 12
1040 LINE(105,156)-(97,169):LINE-(
102,169):LINE-(94,182):LINE-(106,1
67):LINE-(100,167):LINE-(110,156):
LINE-(105,156):PAINT(107,158):PAIN
T(103,168)
1050 REM
1060 REM  ----- J F ----
1070 REM
1080 DRAW"BM 71,70 C11 D2F1D1G2H2U
2E1G1D2G1H2U1E3G4H1U2E1R1E1U1E1U4H
1U11E1U1E4R1E1R1E1R5F2L4G1H1L1G1L1
G1L1G3D3G1D2U2E4R1U1E1F1E1U1F2E1R1
E1R1E2H1F5D1F1D5H2U2H3L1G1F3D2F2D2
"
1090 DRAW"BM 88,56 C11 F1D9F1D2F1D
2F1E1F2D1G2L2H2G1H2E1U6H1U2E1U4G2D
1G1D2G1D1G2D2F1R2U3E1U1D1G1D5F1E2R
1E1F3E1"
1100 DRAW"BM 73,50 C10 R4F1R2F2D4E
1F1D2G1H1D3G1D3G1D1G2L1G1L1H1L1H2U
2H1U1H1U3H1U2E1U2E4"
1110 DRAW"BM 71,57 C10 R2 BM 78,57
 R2 BM 75,59 D3R1 BM 74,66 C9 E1R1
F1G1L1":PSET(72,58),2:PSET(79,58),
2
1120 DRAW"BM 87,75 C10 F1D1F1D1F2D
1F1D1F1D1F1D1F2D1F1D2G1D1G2D1G2D1G
1D1G5D2F1D2G1D2G1D1U1H1U2H1U2H1U1L
2G1L1H1E3R1E1R1E1R1E2U1E1U1E1U1E1U
1E1U1E1R1L1H3U1H7"
1130 DRAW"BM 85,85 C10 D1G1D2G1D6F
1D3F1D2F1G1L1G1L1G1L5G1L4G1L3G1L3G
1L2G1L3G1L1G1L1G2D1G1D2F1D1F2R3E1H
3U2E1U1E4"
1140 DRAW"BM 56,123 C10 R2F1R4F1R4
F1R5F1R4F1R4F1R1F1R2F1R1F1R2F1R5E2
U2H1L1H1L2H1L2H1L2G1L1H1L1H1L1H1L1
H1L1H1L1H1L1H1L1H1L1H1L1H1L2H1L3G1
L1G1"
1150 DRAW"BM 87,108 C10 F1D1F1D1F1
D4G1D2G1D1G2"
1160 DRAW"BM 66,76 C10 D2G4D1G1D1G
1F1D1F3R2E1G2D4F1D1F1D2F1G1D1G1D1G
1D3"
1170 DRAW"BM 70,82 C10 G1D1G1D3F3R
3E1R1E3U1E1U1"
1180 PSET(73,86),10:PSET(72,101),1
0
1190 REM
1200 REM --- INITIALISATION ---
1210 REM
1220 BM=5:MB=1
1230 G1=0:G2=0:G3=0:G4=0:G5=0:G6=0
1240 SC=0:B=0
1250 ON INTERVAL=13 GOSUB 4310
1260 ON SPRITE GOSUB 4400
1270 ON STRIG GOSUB 4920
1280 REM
1290 REM    ---ENGAGEMENT---
1300 REM
1310 IF STRIG(0)=0 THEN 1310
1320 INTERVAL ON:SPRITE ON:COLOR 1
5
1330 LINE(15,36)-(50,46),1,BF:LINE
(23,48)-(57,58),1,BF
1340 IF G1+G2+G3+G4+G5+G6=6 THEN B
M=BM+2:GOSUB 4730 :G1=0:G2=0:G3=0:
G4=0:G5=0:G6=0
1350 B=B+1:IF B>BM THEN 3360
1360 LINE(72,187)-(60,179),1,BF:PR
INT #1,B
1370 FOR X=251 TO 242 STEP -1
1380 PUT SPRITE 1,(X,152),14,1
1390 FOR D=1 TO 50:NEXT D
1400 NEXT X
1410 IF STRIG(0)=0 THEN 1410
1420 T=0:VX=0:VY=0:X=242:Y=152
1430 T=T+1:IF T>60 THEN T=60
1440 FOR D=1 TO 5:NEXT D
1450 VY=-T/15
1460 W=6.4+T/14:IF W>9 THEN W=9
1470 PUT SPRITE 4,,,W:PUT SPRITE 5
,,,W+4
1480 IF STRIG(0) THEN 1430
1490 PUT SPRITE 4,,,6:PUT SPRITE 5
,,,10
1500 SOUND 1,1:SOUND 7,56:SOUND 8,
16:SOUND 12,1:SOUND 13,9
1510 FOR D=1 TO 25:NEXT D
1520 SOUND 1,0:SOUND 8,0
1530 VY=VY+.01:IF VY>2 THEN VY=2
1540 Y=Y+VY:PUT SPRITE 1,(242,Y)
1550 IF POINT(X,Y+6)<>1 THEN 1580
1560 IF Y<37.1 THEN 1610
1570 GOTO 1530
1580 GOSUB 4010
1590 VY=-VY*.7:IF ABS(VY)>.05 THEN
 1530
1600 PUT SPRITE 1,(242,152):GOTO 1
410
1610 VX=-T/60:VY=1
1620 YO=30+.5*T:XO=257-1.1*T:WA=1.
21*T-15
1630 FOR Z=-.53 TO -2.2 STEP -.08
1640 X=XO+WA*COS(Z):Y=YO+WA*SIN(Z)
:PUT SPRITE 1,(X,Y)
1650 NEXT Z
1660 STRIG(0) ON
1670 REM
1680 REM -- BOUCLE PRINCIPALE --
1690 REM
1700 VY=VY+.06:IF VY>3 THEN VY=3
1710 IF X>241 AND Y>151 THEN STRIG
(0) OFF:GOTO 1410
1720 X=X+VX:Y=Y+VY:PUT SPRITE 1,(X
,Y):IF Y>189 THEN 3070
1730 IF POINT(X+1,Y+1)>2 THEN 1830
1740 IF POINT(X+5,Y+1)>2 THEN 1990
1750 IF POINT(X+1,Y+7)>2 THEN 2120
1760 IF POINT(X+5,Y+7)>2 THEN 2260
1770 IF POINT(X-1,Y+3)>2 THEN 2430
1780 IF POINT(X+6,Y+3)>2 THEN 2570
1790 IF POINT(X+3,Y+8)>2 THEN 2750
1800 IF POINT(X+3,Y)>2 THEN 2860 E
LSE 1700
1810 REM -traitement des points-
1820 REM
1830 ON POINT(X+1,Y+1) GOTO 1700,1
700,1950,2900,1890,1700,1700,1940,
1870,1930,2950,4070,1940,1700,1700
1840 IF  Y<3 THEN 2880
1850 GOSUB 4010
1860 X=X+1:Y=Y+1+ABS(VY):PUT SPRIT
E 1,(X,Y):SWAP VX,VY:VX=-VX*.4:VY=
-VY:GOTO 1700
1870 GOSUB 4010
1880 Y=Y+2:PUT SPRITE 1,(X,Y):VX=-
1:VY=1:GOTO 1700
1890 IF Y>90 THEN 1850
1900 GOSUB 3800
1910 SC=SC+10:GOSUB 3730
1920 X=X+1:Y=Y+1:PUT SPRITE 1,(X,Y
):LINE(140,73)-(150,84),1,BF:G1=1:
GOTO 1980
1930 XB=187:YB=78:CO=10:SC=SC+9:GO
TO 1960
1940 XB=219:YB=78:CO=13:SC=SC+12:G
OTO 1960
1950 XB=203:YB=107:CO=3:SC=SC+3
1960 XX=2:YY=2
1970 GOSUB 3610
1980 SWAP VX,VY:VX=-VX*.4:VY=-VY:B
EEP:GOTO 1700
1990 ON POINT(X+5,Y+1) GOTO 1700,1
700,2080,2900,2030,1700,1700,2000,
2040,2060,2950,4070,2070,1700,1700
2000 IF Y<3 THEN 2880
2010 GOSUB 4010
2020 X=X-1:Y=Y+1+ABS(VY):PUT SPRIT
E 1,(X,Y):SWAP VX,VY:VX=VX*.4 :GOT
O 1700
2030 IF X<150 THEN 2280 ELSE 2010
2040 GOSUB 4010
2050 Y=Y+2:PUT SPRITE 1,(X,Y):VX=1
:VY=1:GOTO 1700
2060 XB=187:YB=78:CO=10:SC=SC+9:GO
TO 2090
2070 XB=219:YB=78:CO=13:SC=SC+12:G
OTO 2090
2080 XB=203:YB=107:CO=3:SC=SC+3
2090 XX=-2:YY=2
2100 GOSUB 3610
2110 SWAP VX,VY:VX=VX*.4:BEEP:GOTO
 1700
2120 ON POINT(X+1,Y+7) GOTO 1700,1
700,2220,2900,2150,1700,1700,2130,
2160,2200,2950,4070,2210,1700,1700
2130 GOSUB 4010
2140 X=X+1+ABS(VX):Y=Y-1-ABS(VY):P
UT SPRITE 1,(X,Y):SWAP VX,VY:VX=VX
*.3:VY=VY*.7:GOTO 1700
2150 IF Y<90 THEN 2280 ELSE 2140
2160 GOSUB 4010
2170 Y=Y-1-ABS(VY):PUT SPRITE 1,(X
,Y)
2180 VX=VX+.27
2190 VY=ABS(VX/2):GOTO 1700
2200 XB=187:YB=78:CO=10:SC=SC+9:GO
TO 2230
2210 XB=219:YB=78:CO=13:SC=SC+12:G
OTO 2230
2220 XB=203:YB=107:CO=3:SC=SC+3
2230 XX=2:YY=-2
2240 GOSUB 3610
2250 SWAP VX,VY:VX=VX*.4:VY=VY*.7:
BEEP:GOTO 1700
2260 ON POINT(X+5,Y+7) GOTO 1700,1
700,2390,2900,2270,1700,1700,2310,
2330,2370,2950,4070,2380,1700,1700
2270 IF X>160 THEN 2310
2280 GOSUB 3800
2290 LINE(140,73)-(150,84),1,BF:G1
=1:SC=SC+10:GOSUB 3730
2300 VX=.8:VY=1:BEEP:GOTO 1700
2310 GOSUB 4010
2320 X=X-1-ABS(VX):Y=Y-1-ABS(VY):P
UT SPRITE 1,(X,Y):SWAP VX,VY:VX=-V
X*.3:VY=-VY*.7:GOTO 1700
2330 GOSUB 4010
```

A SUIVRE...

CBM 64 suite de la page 26

```
51834 DATA000,255,225,255,012,253,1000
51840 DATA000,187,000,255,000,241,0683
51846 DATA000,251,000,255,000,255,0761
51852 DATA000,119,000,255,185,255,0814
51858 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51864 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51870 DATA000,255,239,255,000,255,1004
51876 DATA000,255,255,239,000,255,1004
51882 DATA000,255,253,255,000,255,1018
51888 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51894 DATA000,255,000,253,000,255,0763
51900 DATA097,255,000,191,000,255,0798
51906 DATA000,255,000,255,000,251,0761
51912 DATA049,255,000,255,000,255,0814
51918 DATA001,249,033,255,000,000,0538
51924 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51930 DATA000,255,000,255,000,255,0765
51936 DATA000,255,000,000,255,000,0510
51942 DATA032,255,000,255,000,255,0797
51948 DATA000,255,000,255,033,255,0798
51954 DATA000,255,000,255,064,255,0829
51960 DATA017,255,000,111,000,255,0638
51966 DATA253,064,000,0317
```

LISTING 3

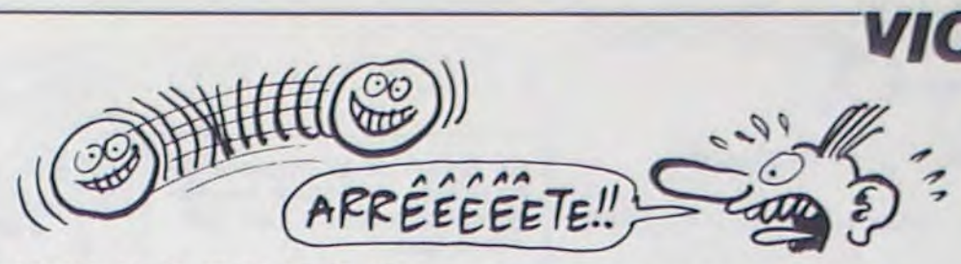
```
10 PEM -------  TESTOR/SPRITE  -------
15 AD=14848
20 AF=16384
30 I=0:S=0
40 READA:POKEAD+I,A:S=S+A:I=I+1
50 IF I<6ANDAD+I<=AFTHEN40
60 READA:IFA<>STHENPRINT"ERREUR DE DATA
EN :";AD
70 AD=AD+6:IFAD<=AFTHEN30
80 PRINT">OK<":END
14848 DATA120,000,240,252,001,248,0861
14854 DATA255,255,248,247,255,120,1380
14860 DATA228,001,056,124,001,240,0650
14866 DATA051,254,096,051,006,096,0554
14872 DATA050,138,096,050,082,096,0512
14878 DATA050,034,096,050,082,096,0408
14884 DATA050,138,096,051,006,096,0437
14890 DATA051,254,096,124,001,240,0766
14896 DATA228,001,056,247,255,120,0907
14902 DATA255,255,248,252,001,248,1259
14908 DATA120,000,240,000,120,000,0480
14914 DATA240,244,001,120,231,255,1091
14920 DATA056,207,255,152,156,001,0827
14926 DATA200,124,001,240,050,002,0617
14932 DATA096,049,252,096,049,140,0682
14938 DATA096,049,084,096,049,036,0410
14944 DATA096,049,084,096,049,140,0514
14950 DATA096,049,252,096,050,002,0545
14956 DATA096,124,001,240,156,001,0618
14962 DATA200,207,255,152,231,255,1300
14968 DATA056,244,001,120,120,000,0541
14974 DATA240,215,120,000,240,204,1019
14980 DATA001,152,159,255,200,191,0958
14986 DATA255,232,252,001,248,124,1112
14992 DATA001,240,050,002,096,049,0438
14998 DATA004,096,048,248,096,048,0540
15004 DATA216,096,048,168,096,048,0672
15010 DATA216,096,048,248,096,049,0753
15016 DATA004,096,050,002,096,124,0372
15022 DATA001,240,252,001,248,191,0933
15028 DATA255,232,159,255,200,204,1305
15034 DATA001,152,120,000,240,255,0768
15040 DATA120,000,240,188,001,232,0781
15046 DATA255,255,248,255,255,248,1516
15052 DATA252,001,248,124,001,240,0866
15058 DATA050,002,096,049,004,096,0297
15064 DATA048,136,096,048,112,096,0536
15070 DATA048,112,096,048,112,096,0512
15076 DATA048,136,096,049,004,096,0429
15082 DATA050,002,096,124,001,240,0513
15088 DATA252,001,248,255,255,248,1259
15094 DATA255,255,248,188,001,232,1179
15100 DATA120,000,240,017,000,003,0380
15106 DATA128,000,060,128,003,212,0531
15112 DATA064,060,114,064,193,202,0697
15118 DATA064,135,181,064,155,011,0610
15124 DATA032,101,007,160,074,001,0375
15130 DATA160,116,000,224,084,001,0585
15136 DATA080,056,001,112,044,002,0295
15142 DATA144,047,005,048,038,134,0416
15148 DATA200,021,111,008,018,156,0514
15154 DATA024,018,113,224,017,094,0490
15160 DATA000,009,224,000,014,000,0247
15166 DATA000,000,000,008,000,000,0008
15172 DATA052,000,000,068,000,001,0121
15178 DATA130,000,003,225,000,014,0372
15184 DATA025,000,018,127,128,099,0397
15190 DATA212,192,134,140,192,071,0941
15196 DATA006,160,074,002,144,043,0429
15202 DATA007,016,025,139,008,025,0220
15208 DATA094,048,015,242,064,004,0467
15214 DATA195,128,004,062,000,002,0391
15220 DATA012,000,001,016,000,001,0030
15226 DATA096,000,000,128,000,215,0439
15232 DATA000,128,000,001,096,000,0225
15238 DATA001,016,000,002,012,000,0031
15244 DATA004,062,000,004,195,128,0393
15250 DATA015,242,064,025,094,048,0488
15256 DATA025,139,008,043,007,016,0238
15262 DATA074,002,144,071,006,160,0457
15268 DATA134,140,192,099,212,192,0969
15274 DATA018,127,128,014,025,000,0312
15280 DATA003,225,000,001,130,000,0359
15286 DATA000,068,000,000,052,000,0120
15292 DATA000,008,000,255,014,000,0277
15298 DATA000,009,224,000,017,094,0344
15304 DATA000,018,113,224,018,156,0529
15310 DATA024,021,111,008,038,134,0336
15316 DATA200,047,005,048,044,002,0340
15322 DATA144,056,001,112,084,001,0398
15328 DATA080,116,000,224,074,001,0495
15334 DATA160,101,007,160,155,011,0594
15340 DATA032,135,181,064,193,202,0807
15346 DATA064,060,114,064,003,212,0517
15352 DATA064,000,060,128,000,003,0255
15358 DATA128,057,000,060,000,000,0245
15364 DATA035,000,000,032,128,000,0195
15370 DATA248,000,035,006,000,068,0357
15376 DATA249,000,073,004,128,138,0592
15382 DATA114,128,148,137,064,149,0740
15388 DATA037,064,245,117,120,021,0604
15394 DATA037,072,020,137,072,010,0348
15400 DATA114,136,009,004,144,004,0411
15406 DATA249,016,003,006,032,000,0306
15412 DATA248,000,008,032,000,006,0294
15418 DATA032,000,001,224,000,000,0257
15424 DATA000,000,000,004,003,000,0007
15430 DATA008,004,128,016,252,064,0472
15436 DATA035,006,032,068,249,016,0406
15442 DATA073,004,128,058,114,128,0505
15448 DATA020,137,064,021,037,064,0343
15454 DATA021,117,064,021,037,064,0324
15460 DATA020,137,064,010,114,224,0569
15466 DATA009,004,144,068,249,016,0490
15472 DATA035,006,032,017,248,064,0402
15478 DATA009,000,128,006,001,000,0144
15484 DATA000,000,000,215,001,192,0408
15490 DATA000,006,000,000,008,000,0014
15496 DATA000,016,248,064,011,006,0345
15502 DATA160,004,249,016,009,004,0442
15508 DATA144,010,114,136,020,137,0561
15514 DATA072,021,037,072,021,117,0340
15520 DATA064,149,037,064,148,137,0599
15526 DATA064,138,114,128,073,004,0521
15532 DATA128,068,249,000,043,006,0494
15538 DATA128,016,248,064,000,000,0456
15544 DATA128,000,003,000,000,028,0159
15550 DATA000,191,001,252,000,002,0446
15556 DATA000,000,001,000,000,001,0002
15562 DATA248,000,003,006,000,004,0261
15568 DATA249,000,009,004,144,138,0544
15574 DATA114,232,148,137,072,149,0852
15580 DATA037,072,149,117,072,149,0596
15586 DATA037,072,148,137,072,186,0652
15592 DATA114,136,073,004,128,004,0459
15598 DATA249,000,003,006,000,000,0258
15604 DATA252,000,000,004,000,000,0256
15610 DATA002,000,001,252,000,049,0304
15616 DATA000,252,000,003,227,000,0482
```

A SUIVRE...

TUCK IN RACE

VIC 20

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



Vincent COGET

SUITE DU N°101

```
571 DATA20,20,05,0F,03,00,00,00
572 DATA00,06,0F,07,00,00,00,00
573 DATA04,0F,05,20,20,20,20,20
574 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
575 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
576 DATA05,20,20,20,20,20,03,00
577 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
578 DATA00,00,00,00,00,00,04,20
579 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
580 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
581 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
582 DATA20,20,20,20,20,20,20,01
583 DATA00,00,00,00,00,02,20,20
584 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
585 DATA20,20,20,20,20,05,20,20
586 DATA20,20,20,05,20,20,20,20
587 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
588 DATA20,20,20,03,00,00,00,00
589 DATA00,04,20,20,20,20,20,20
590 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
591 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
592 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
593 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
594 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
595 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
596 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
597 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
598 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
599 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
600 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
601 DATA20,20,20,00,00,00,00,00
602 DATA01,00,00,00,00,00,00,00
603 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
604 DATA00,00,00,00,00,02,05,0F
605 DATA0F,0F,20,11,20,11,20,11
606 DATA11,11,11,20,11,20,11,20
607 DATA0F,0F,0F,05,05,0F,08,0F
608 DATA01,00,00,00,0E,00,00,00
609 DATA00,0E,00,00,00,02,0F,08
610 DATA0F,05,05,0F,09,0F,05,20
611 DATA12,12,05,12,12,12,12,05
612 DATA12,12,20,05,0F,09,0F,05
613 DATA05,10,0F,0F,05,20,08,12
614 DATA05,12,01,02,12,05,12,08
615 DATA20,05,0F,0F,10,05,05,0F
616 DATA08,0F,05,20,05,12,09,12
617 DATA05,05,12,09,12,05,20,05
618 DATA0F,08,0F,05,05,0F,09,0F
619 DATA05,20,05,12,12,12,05,05
620 DATA12,12,12,05,20,05,0F,09
621 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,05,20
622 DATA0A,00,00,0E,0C,0C,0E,00
623 DATA00,0B,20,05,0F,0F,0F,05
624 DATA05,0F,08,0F,09,2C,03,00
625 DATA00,0B,20,20,0A,00,00,04
626 DATA2C,09,0F,08,0F,05,05,0F
627 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,0F,03
628 DATA06,20,09,0F,0F,0F,0F,0F
629 DATA0F,05,0F,05,04,0F,03,06
630 DATA0F,07,00,06,0F,0F,0F,0F
631 DATA0F,0F,07,00,06,0F,07,04
632 DATA0F,03,20,0F,0F,0F,0F,0F
633 DATA0F,0F,0F,07,00,00,06,0F
634 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,20
635 DATA02,0F,01,06,0F,07,00,06
636 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,07,00
637 DATA06,0F,07,02,0F,01,05,0F
638 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,0F,01
639 DATA02,20,08,0F,0F,0F,0F,0F
640 DATA0F,05,0F,05,05,0F,09,0F
641 DATA07,06,0F,08,0F,03,0C,00
642 DATA04,0F,08,0F,07,06,0F,09
643 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
644 DATA0F,05,0F,0F,0F,0F,0F,0F
645 DATA05,0F,0F,0F,0F,0F,0F,05
646 DATA05,0F,01,06,0F,07,00,04
647 DATA0F,07,00,00,06,0F,03,00
648 DATA06,0F,07,02,0F,05,05,0F
649 DATA05,11,0F,0F,0F,0F,0F,0F
650 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
651 DATA11,05,0F,05,05,0F,09,0F
652 DATA07,06,0F,3F,0F,07,00,00
653 DATA06,0F,3F,0F,07,06,0F,09
654 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
655 DATA0F,0F,0F,0F,10,0F,0F,0F
656 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,05
657 DATA0A,00,00,00,00,00,00,00
658 DATA00,00,00,0E,00,00,00,00
659 DATA00,00,00,0E,00,0B,05,15
660 DATA16,17,20,20,20,20,20,20
661 DATA20,05,3C,3D,20,20,20,20
662 DATA20,05,20,05,03,00,00,00
663 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
664 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
665 DATA00,04,20,00,00,00,00,00
666 DATA01,00,00,00,00,00,00,00
667 DATA0E,00,00,00,00,0E,00,00
668 DATA00,00,00,00,00,02,05,10
669 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,05,01
670 DATA00,00,02,05,0F,0F,0F,0F
671 DATA0F,0F,10,05,05,0F,01,06
672 DATA0F,07,02,0F,05,03,00,00
673 DATA04,05,0F,01,06,0F,07,02
674 DATA0F,05,05,0F,09,11,0F,11
675 DATA09,0F,03,00,00,00,00,04
676 DATA0F,09,11,0F,11,09,0F,05
677 DATA05,0F,0F,0F,3F,0F,0F,0F
678 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
679 DATA0F,3F,0F,0F,0F,05,05,0F
680 DATA08,11,0F,11,08,0F,01,00
681 DATA00,00,00,02,0F,08,11,0F
682 DATA11,08,0F,05,05,0F,03,06
683 DATA0F,07,04,0F,05,07,00,00
684 DATA06,05,0F,03,06,0F,07,04
685 DATA0F,05,05,0F,0F,0F,0F,0F
686 DATA0F,0F,05,01,00,00,02,05
687 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,05
688 DATA03,00,00,02,0F,01,00,00
689 DATA04,05,20,20,05,03,00,00
690 DATA02,0F,01,00,00,04,01,00
691 DATA00,04,0F,03,00,00,00,0C
692 DATA06,20,03,00,00,00,04,0F
693 DATA03,00,00,02,04,0F,0F,0F
694 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
695 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
696 DATA0F,03,0F,0F,01,02,0F,01
697 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
698 DATA00,00,02,0F,01,02,0F,0F
699 DATA0E,00,0C,04,0F,03,00,00
700 DATA0E,00,00,00,00,0E,00,00
701 DATA04,0F,03,0C,00,0E,05,0F
702 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,05,01
703 DATA00,00,02,05,0F,0F,0F,0F
704 DATA0F,0F,0F,05,05,0F,01,06
705 DATA0F,07,02,0F,05,03,00,00
706 DATA04,05,0F,01,06,0F,07,02
707 DATA0F,05,05,0F,09,11,0F,11
708 DATA09,0F,03,00,00,00,00,04
709 DATA0F,09,11,0F,11,09,0F,05

READY.

5 PRINT"PARTIE 7"
10 FORZ=14688TO16367
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 DATA05,0F,0F,0F,3F,0F,0F,0F
501 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
502 DATA0F,3F,0F,0F,0F,05,05,0F
503 DATA08,11,0F,11,08,0F,01,00
504 DATA00,00,00,02,0F,08,11,0F
505 DATA11,08,0F,05,05,0F,03,06
506 DATA0F,07,04,0F,05,01,00,00
507 DATA02,05,0F,03,06,0F,07,04
508 DATA0F,05,05,10,0F,0F,0F,0F
509 DATA0F,0F,05,03,00,00,04,05
510 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,10,05
511 DATA0A,00,00,00,00,00,00,00
512 DATA0C,00,00,0E,00,0C,00,00
513 DATA00,00,00,0E,00,0B,05,15
514 DATA16,17,20,20,20,20,20,20
515 DATA20,05,3C,3D,20,20,20,20
516 DATA20,05,31,05,03,00,00,00
517 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
518 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
519 DATA00,04,00,00,00,00,00,00
520 DATA01,00,00,00,00,00,00,00
521 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
522 DATA00,00,00,00,00,02,05,10
523 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
524 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,20,0F
525 DATA0F,0F,10,05,05,0F,01,00
526 DATA00,06,0F,01,06,0F,07,06
527 DATA0F,07,02,0F,07,00,00,02
528 DATA0F,05,05,0F,05,0F,0F,0F
529 DATA0F,09,0F,0F,0F,0F,0F,0F
530 DATA09,0F,0F,0F,0F,05,0F,05
531 DATA05,0F,05,0F,01,02,0F,0F
532 DATA0F,01,00,00,02,0F,0F,0F
533 DATA01,02,0F,05,0F,05,05,0F
534 DATA09,0F,03,04,0F,01,00,0C
535 DATA00,00,0C,00,02,0F,03,04
536 DATA0F,09,2C,05,05,0F,0F,0F
537 DATA0F,0F,0F,05,12,12,12,12
538 DATA12,12,05,0F,0F,0F,0F,0F
539 DATA0F,05,05,0F,07,02,0F,07
540 DATA00,04,12,01,00,00,02,12
541 DATA03,00,06,0F,01,06,0F,05
542 DATA05,0F,11,05,0F,2B,12,12
543 DATA12,05,20,20,05,12,12,12
544 DATA2B,0F,05,11,0F,05,05,0F
545 DATA07,04,0F,07,00,00,00,0C
546 DATA06,20,03,00,00,00,06,0F
547 DATA03,06,0F,05,04,0F,0F,0F
548 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
549 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
550 DATA0F,03,20,0F,01,06,0F,01
551 DATA06,0F,07,00,00,00,00,06
552 DATA0F,07,02,0F,07,02,0F,20
553 DATA02,0F,05,11,0F,05,0F,0F
554 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
555 DATA05,0F,11,05,0F,01,05,0F
556 DATA03,06,0F,09,0F,01,02,0F
557 DATA01,02,0F,01,02,0F,09,0F
558 DATA07,04,0F,05,05,0F,0F,0F
559 DATA0F,0F,0F,03,04,0F,03,04
560 DATA0F,03,04,0F,0F,0F,0F,0F
561 DATA0F,05,05,2C,08,0F,01,02
562 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
563 DATA0F,0F,01,02,0F,08,0F,05
564 DATA05,0F,05,0F,03,04,0F,07
565 DATA02,0F,07,06,0F,01,06,0F
566 DATA03,04,0F,05,0F,05,05,0F
567 DATA05,0F,0F,0F,0F,11,05,0F
568 DATA0F,0F,0F,05,11,0F,0F,0F
569 DATA0F,05,0F,05,05,0F,03,00
570 DATA00,06,0F,07,04,0F,07,06
571 DATA0F,03,06,0F,07,00,00,04
572 DATA0F,05,05,10,0F,0F,0F,20
573 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
574 DATA0F,0F,0F,0F,0F,0F,10,05
575 DATA0A,00,00,00,00,00,00,00
576 DATA00,00,00,0E,00,00,00,00
577 DATA00,00,00,0E,00,0B,05,15
578 DATA16,17,20,20,20,20,20,20
579 DATA20,05,3C,3D,20,20,20,20
580 DATA20,05,31,05,03,00,00,00
581 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
582 DATA00,00,00,00,00,00,00,0C
583 DATA00,04,00,00,00,00,00,00
584 DATA20,B0,2F,A9,C1,85,50,A9
585 DATA1E,85,51,20,10,3F,A9,05
586 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,78
587 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,E1,02
588 DATA8D,BA,02,8D,D1,02
589 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
590 DATA2E,EA,20,2B,2E,AD,C8,02
591 DATAC9,C5,D0,01,60,AD,FF,02
592 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
593 DATA00,8D,FF,02,4C,32,3C,20
594 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
595 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
596 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
597 DATA3F,20,70,2E,4C,32,3C,00
598 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
599 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
600 DATA20,B0,2F,A9,C1,85,50,A9
601 DATA1E,85,51,20,30,3F,A9,04
602 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,78
603 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,E1,02
604 DATA8D,BA,02,8D,D1,02,A9,03
605 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
606 DATA2E,EA,20,2B,2E,AD,C8,02
607 DATAC9,A7,D0,01,60,AD,FF,02
608 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
609 DATA00,8D,FF,02,4C,B2,3C,20
610 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
611 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
612 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
613 DATA3F,20,70,2E,4C,B2,3C,00
614 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
615 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
616 DATA20,B0,2F,A9,C1,85,50,A9
617 DATA1E,85,51,20,70,3F,A9,03
618 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,8C
619 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,D1,02
620 DATA8D,BA,02,A9,05,8D,E1,02
621 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
622 DATA2E,EA,20,20,2D,AD,C8,02
623 DATAC9,E3,D0,01,60,AD,FF,02
624 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
625 DATA00,8D,FF,02,4C,32,3D,20
626 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
627 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
628 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
629 DATA3F,20,70,2E,4C,32,3D,00
630 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
631 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
632 DATA20,B0,2F,A9,C1,85,50,A9
633 DATA1E,85,51,20,80,3F,A9,04
634 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,40
635 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,E1,02
636 DATA8D,BA,02,A9,03,8D,D1,02
637 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
638 DATA2E,EA,20,00,2C,AD,C8,02
639 DATAC9,AE,D0,01,60,AD,FF,02
640 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
641 DATA00,8D,FF,02,4C,B2,3D,20
642 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
643 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
644 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
645 DATA3F,20,70,2E,4C,B2,3D,00
646 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
647 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
648 DATA20,B0,2F,A9,C1,85,50,A9
649 DATA1E,85,51,20,70,3F,A9,05
650 DATA8D,CE,02,20,40,2F,A9,8C
651 DATA8D,CA,02,A9,00,8D,D1,02
652 DATA8D,BA,02,A9,05,8D,E1,02
653 DATA8D,D3,02,20,20,2F,20,70
654 DATA2E,EA,20,20,2D,AD,C8,02
655 DATAC9,E2,D0,01,60,AD,FF,02
656 DATAF0,F0,AD,C9,02,F0,08,A9
657 DATA00,8D,FF,02,4C,32,3E,20
658 DATAE0,2F,CE,CD,02,D0,01,60
659 DATA20,00,30,A9,00,8D,FF,02
660 DATA20,40,2F,20,20,2F,20,40
661 DATA3F,20,70,2E,4C,32,3E,00
662 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
663 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
664 DATA93,11,11,1D,1D,12,42,52
665 DATA41,56,4F,21,21,9D,9D,9D
666 DATA9D,9D,9D,11,11,56,4F,55
667 DATA53,20,45,54,45,53,20,55
668 DATA4E,20,44,45,53,20,1D,1D
669 DATA1D,1D,1D,1D,33,20,4D,45
670 DATA49,4C,4C,45,55,52,53,92
671 DATA00,12,1D,1D,1D,45,4E,54
672 DATA52,45,5A,20,56,4F,54,52
673 DATA45,20,4E,4F,4D,3A,92,00
674 DATA00,12,2D,20,2D,20,2D,9D
675 DATA9D,9D,9D,9D,92,00,00,00
676 DATA12,B0,C0,C0,C0,C0,C0,AE
677 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,11
678 DATADD,11,9D,AD,C0,C0,C0,C0
679 DATAC0,BD,9D,91,DD,00,00,00
680 DATAAE,C9,02,D0,03,4C,90,24
681 DATAA9,00,60,00,00,00,00,00
682 DATAA9,00,85,00,A9,3A,85,01
683 DATA20,C8,19,4C,53,3F,00,00
684 DATAA5,50,85,52,A9,96,85,53
685 DATAA9,06,91,52,60,00,00,00
686 DATAA9,00,85,00,A9,38,85,01
687 DATA20,C8,19,60,00,00,00,00
688 DATAA2,15,A0,14,18,20,F0,FF
689 DATAA9,00,AE,CD,02,CA,20,CD
690 DATADD,60,00,A9,D5,8D,14,14
691 DATAA9,15,8D,15,14,60,00,00
692 DATAA9,00,85,00,A9,34,85,01
693 DATA20,C8,19,60,00,00,00,00
694 DATAA9,00,85,00,A9,32,85,01
695 DATA20,C8,19,60,00,00,00,00
696 DATAA9,00,85,00,A9,36,85,01
697 DATA20,C8,19 A9,F0,8D,14,14
698 DATAA9,25,8D,15,14,60,00,00
699 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
700 DATA47,48,49,4B,4C,4D,4E,50
701 DATA51,52,5D,5F,61,64,66,68
702 DATA73,75,77,7A,7C,7E,89,8B
703 DATA8C,8D,90,91,92,94,9F,AA
704 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
705 DATA00,00,AE,BD,02,AC,BC,02
706 DATA18,20,F0,FF,A9,53,20,D2
707 DATAFF,60,A2,07,86,40,A2,FF
708 DATAA0,FF,88,D0,FD,CA,D0,F8
709 DATAC6,40,D0,F2,60,00,00,00

READY.

5 PRINT"PARTIE 8"
10 FORZ=16368TO17780
20 READOC$
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
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 DATAA9,FF,8D,FF,02,60,20,8D
501 DATAE6,02,60,00,00,00,00,00
502 DATAAD,FF,02,F0,02,60,EA,A2
503 DATA09,A0,05,18,20,F0,FF,A9
504 DATA20,A0,40,20,1E,CB,A9,64
505 DATA20,B0,16,20,85,2C,60,00
506 DATA12,B0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
507 DATAC0,C0,C0,C0,C0,AE,9D,9D
508 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
509 DATA9D,9D,9D,11,DD,42,4F,4E
510 DATA55,53,20,3A,20,92,31,30
511 DATA30,12,DD,11,9D,9D,9D,9D
512 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
513 DATA9D,AD,C0,C0,C0,C0,C0,C0
514 DATAC0,C0,C0,C0,C0,BD,92,BD
515 DATA92,00,00,00,00,00,00,05
516 DATA1D,1D,11,12,B0,C0,BD,9D
517 DATA91,B0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
518 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,AE,11
519 DATA9D,AD,C0,AE,1D,1D,1D,1D
520 DATAAD,C0,AE,11,9D,AD,C0,C0
521 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
522 DATAC0,C0,BD,9D,91,B0,C0,BD
523 DATA92,00,00,00,00,00,00,00
524 DATAF0,98,98,98,FF,FF,FF,FF
525 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
526 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
527 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
528 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
529 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
530 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
531 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
532 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
533 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
534 DATAFF,00,00,00,00,00,00,00
535 DATAA2,00,A0,00,18,20,F0,FF
536 DATAA9,6F,A0,40,20,1E,CB,20
537 DATA02,2B,60,00,00,00,00,00
538 DATA12,12,05,B0,AE,11,9D,9D
539 DATAAD,DB,C0,C0,C0,C0,C0,C0
540 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
541 DATAC0,C0,DB,BD,9D,91,9D,B0
542 DATAAE,11,9D,9D,11,DD,11,9D
543 DATADD,11,9D,DD,11,9D,DD,11
544 DATA9D,DD,11,9D,DD,11,9D,DB
545 DATAAE,11,9D,9D,AD,BD,00,FF
546 DATA00,00,00,12,05,11,11,1D
547 DATADD,11,9D,DD,11,9D,DD,11
548 DATA9D,DD,11,9D,DD,11,9D,DD
549 DATA11,9D,9D,B0,DB,11,9D,9D
550 DATAAD,BD,91,C0,C0,C0,C0,C0
551 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
552 DATAC0,C0,C0,92,00,00,00,00
553 DATA00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF
554 DATAA2,0A,A0,01,18,20,F0,FF
555 DATAA9,20,A0,41,20,1E,CB,A2
556 DATA0A,A0,01,18,20,F0,FF,A9
557 DATA63,A0,41,20,1E,CB,60,FF
558 DATAA9,22,85,00,20,10,27,20
559 DATAD0,41,C6,00,D0,F6,60,FF
560 DATAA5,CB,C9,27,F0,01,60,68
561 DATA68,68,68,60,60,60,EA,EA
562 DATA68,68,60,FF,FF,FF,FF,FF
563 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
564 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
565 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
566 DATAA2,0C,A0,04,18,20,F0,FF
567 DATAA9,00,A0,44,20,1E,CB,20
568 DATAC0,41,A9,20,A0,44,20,1E
569 DATACB,20,C0,41,A9,40,A0,44
570 DATA20,1E,CB,20,C0,41,A9,60
571 DATAA0,44,20,1E,CB,20,C0,41
572 DATAA9,80,A0,44,20,1E,CB,20
573 DATAC0,41,A9,A0,A0,44,20,1E
574 DATACB,20,C0,41,20,90,43,20
575 DATA70,43,A2,0C,A0,03,18,20
576 DATAF0,FF,A9,B0,A0,44,20,1E
577 DATACB,20,C0,41,A9,F0,A0,44
578 DATA20,1E,CB,20,C0,41,A9,10
579 DATAA0,45,20,1E,CB,20,C0,41
580 DATA20,90,43,20,70,43,A2,0C
581 DATAA0,04,18,20,F0,FF,A9,42
582 DATAA0,45,20,1E,CB,20,C0,41
583 DATA20,90,43,20,70,43,4C,00
584 DATA42,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
585 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
586 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
587 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
588 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
589 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
590 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
591 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
592 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
593 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
594 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
595 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
596 DATAFF,FF,2F,FF,FF,FF,FF,FF
597 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
598 DATA00,10,00,00,00,00,00,00
599 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
600 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
601 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
602 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
603 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
604 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
605 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
606 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
607 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
608 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
609 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
610 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
611 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
612 DATAA2,0C,86,05,A0,03,84,06
613 DATA18,20,F0,FF,A9,50,A0,43
614 DATA20,1E,CB,A6,05,E8,E0,12
615 DATAD0,E8,60,FF,FF,FF,FF,FF
616 DATAA9,70,85,00,20,D0,41,20
617 DATA10,27,C6,00,D0,F6,60,FF
618 DATA20,E4,FF,C9,21,B0,03,A9
619 DATA00,60,C9,5B,90,03,A9,00
620 DATA60,60,FF,FF,FF,FF,FF,FF
621 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
622 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
623 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
624 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
625 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
626 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
627 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
628 DATAFF,FF,4F,FF,FF,FF,FF,FF
629 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
630 DATA92,05,4F,20,20,20,31,9D
631 DATA9D,9D,9D,9D,11,11,00,00
632 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
633 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
634 DATA1E,50,20,20,20,05,32,9D
635 DATA9D,9D,9D,9D,11,11,00,00
636 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
637 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
638 DATA1C,51,20,20,20,05,35,91
639 DATA91,91,91,1D,1D,1D,00,00
640 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
641 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
642 DATA1C,52,20,20,20,05,31,30
643 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,11,11
644 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
645 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
646 DATA9C,2E,20,20,20,05,31,35
647 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,11,11
648 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
649 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
650 DATA1F,2F,20,20,20,05,32,30
651 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
652 DATA92,1E,2E,20,05,12,4F,55
653 DATA56,52,45,20,50,41,52,43
654 DATA4F,55,52,53,9D,9D,9D,9D
655 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,11,46
656 DATA45,52,4D,45,9D,9D,9D,9D
657 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,11
658 DATA00,F8,98,98,FF,FF,FF,FF
659 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
660 DATA92,1F,2F,20,05,20,3C,3D
661 DATA20,12,3D,20,92,31,30,30
662 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
663 DATA9D,9D,9D,11,11,00,00,00
664 DATA9E,92,50,20,12,05,56,4F
665 DATA55,53,20,50,45,52,4D,45
666 DATA54,20,44,45,9D,9D,9D,9D
667 DATA9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D,9D
668 DATA11,4D,41,4E,47,45,52,20
669 DATA4C,45,53,20,92,2D,00,00
670 DATA12,05,12,05,1D,1D,4A,4F
671 DATA59,53,54,49,43,4B,9D,9D
672 DATA9D,9D,9D,11,11,4F,55,9D
673 DATA9D,9D,9D,9D,11,11,54,4F
674 DATA55,43,48,45,53,20,2C,20
675 DATA2E,9D,9D,91,53,9D,11,11
676 DATA58,00,00,00,00,00,00,00
677 DATA00,00,00,00,00,00,00,00

READY.
```

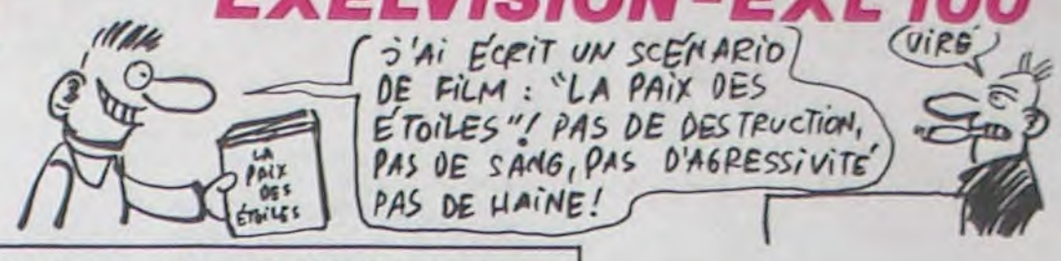

HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

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**

LA GUEGUERRE DES ZETOILES

EXELVISION-EXL 100



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

Eric BRUGEROLLES

ERRATUM sur EXL 100 EXEL MUSIC du n° 94/97
Voici l'impression correcte des lignes suivantes :

```
570 V$(89)="106":V$(85)="94":V$(73)="84":V$
    (79)="79":V$(80)="71":V$(50)="150"
580 V$(51)="133":V$(53)="112":V$(54)="100":
    V$(55)="89":V$(52)="118":V$(56)="79"
```

ERRATUM sur EXL 100 NOCTURNES du n° 98
Veuillez compléter ainsi la ligne suivante :

```
410 DATA "&3CDA36E506D65B15A294156C9806314075
    16757897212F8504D80C8AE93869E21E3"
```

SUITE DU N° 101

```
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$(I))
159 CALL COLOR("0YB"):LOCATE (I+1,J):PRINT CHR$(62):CALL COLOR("0bB")
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 "8bb":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("0Gb"):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$="878E4A7CB86ADC6D37C9E04BE87411B508C044302FE"
206 L1$="0D9816C301EDE72CB8B4C8ECBD7D88AA6F33A2DD41AAF6BDB46407AFDAE3CEAA1EAA6A"
207 L$=L1$&L2$
208 EX1$="08A02163031B18008D1E139840073A108100F0901E8108048047BF084420020570CEB"
209 EX2$="D02110840704E118840043CE0010F78C00316B080052C200109488002 14A0000528"
210 EX$=EX1$&EX2$
211 T$="0D7C9182BAB602FC"
212 O1$="AA2A4864AD129BAA62E6B349E4AA810556AB49A886106ADAC4B1085997C20E9BB8A543"
213 O2$="871844E213343D6A9231AF788CA2274D3DF2D263DA5077DB438A6DC3D34D352E8E0B13"
214 O3$="B513D8F8DAD9D5F2FF03":O$=O1$&O2$&O3$
215 CALL COLOR("1BR")
216 LOCATE (5,9):CALL COLOR("1GR"):PRINT "gggggggggggggggggggggggg"
217 LOCATE (16,15):CALL COLOR("1YR"):PRINT "ggggggggggggg"
218 LOCATE (15,5):CALL COLOR("1Bb"):PRINT "VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV"
219 LOCATE (16,5):CALL COLOR("1CB"):PRINT "xyz0"
220 LOCATE (16,33):PRINT "1234"
221 CALL COLOR("1BR")
222 LOCATE (17,2):PRINT "WWWWWWWWWWOOWWOOWOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOW"
223 CALL COLOR("1CR"):LOCATE (16,9):PRINT "VVVVV"
224 LOCATE (16,28):CALL COLOR("1CR"):PRINT "VVVVV"
225 LOCATE (16,27):CALL COLOR("1RC"):PRINT "f"
226 CALL COLOR("1CR"):LOCATE (16,14):PRINT "e"
227 LOCATE (18,2):CALL COLOR("1Rb"):PRINT "VVV";"   ";"VVVV"
228 LOCATE (18,18):PRINT "VVV":CALL COLOR("1BR")
229 LOCATE (19,3):PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXX"
230 CALL COLOR("1RR")
231 LOCATE (18,39):PRINT "V"
232 LOCATE (20,39):PRINT "V"
233 LOCATE (19,39):PRINT "V":LOCATE (19,2):PRINT "V"
234 LOCATE (20,2):PRINT "V"
235 LOCATE (18,14):PRINT "VV"
236 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (18,11):PRINT "P":LOCATE (18,15):PRINT "P"
237 LOCATE (18,18):PRINT "6"
238 LOCATE (18,39):PRINT "5"
239 LOCATE (18,14):PRINT "5":LOCATE (20,2):PRINT "P"
240 LOCATE (18,4):PRINT "P":LOCATE (18,8):PRINT "5"
241 LOCATE (17,5):PRINT "000":LOCATE (19,5):PRINT "000"
242 CALL COLOR("0Bb"):LOCATE (18,5):PRINT CHR$(1);CHR$(1);CHR$(1)
243 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (20,39):PRINT "5"
244 LOCATE (19,12):PRINT "00":LOCATE (19,16):PRINT "00"
245 LOCATE (19,19):PRINT "0000000000000000000"
246 LOCATE (18,19):CALL COLOR("0BC"):PRINT "CONTACT ETOILE NOIRE"
247 FOR P=59 TO 0 STEP -1
248 CALL SPEECH("L,"&T$)
249 CALL LINE("B",8,P,311,P)
250 NEXT:CALL COLOR("0bb"):LOCATE (18,19):PRINT "                    "
251 !*********CORPS DU JEU************
252 YA=5
253 XA2=20:YA2=5
254 CALL LINE("W",8,2,311,2)'
255 CALL LINE("W",8,12,311,12)
256 CALL LINE("W",8,42,311,42)
257 CALL COLOR("1Bb"):LOCATE (7,YA):PRINT R1$:LOCATE (8,YA):PRINT R2$
258 LOCATE (7,YA-1):PRINT "   ":LOCATE (8,YA-1):PRINT "   ".
259 CALL COLOR("1Bb"):LOCATE (XA2,YA2):PRINT R$:LOCATE (XA2,YA2-1):PRINT "   "
260 CALL COLOR("1Bb")
261 YA=YA+DY:IF YA=38 OR YA=37 OR YA=39 THEN 252
262 YA2=YA2+DY:IF YA2=38 OR YA2=37 OR YA2=39 THEN 253
263 IF YA=1 OR YA=2 OR YA=3 THEN YA=36
264 IF YA2=1 OR YA2=2 OR YA2=3 THEN YA2=36
265 IF YT>YA-2 AND YT<YA+3 THEN GOSUB 318
266 IF TE=3 THEN GOTO 319
267 LOCATE (7,YA):PRINT R1$:LOCATE (8,YA):PRINT R2$
268 LOCATE (XA2,YA2):PRINT R$
269 CALL KEY1(A,B)
270 IF A=131 THEN DY=2:R1$="EF":R2$="GH"
271 LOCATE (7,YA):PRINT R1$:LOCATE (8,YA):PRINT R2$
272 LOCATE (7,YA-1):PRINT "  ":LOCATE (8,YA-1):PRINT "  "
273 IF A=131 THEN CALL COLOR("1RC"):LOCATE (18,16):PRINT "T";"U"
274 CALL COLOR("1Bb"):IF A=131 THEN DY=2:R$=CHR$(62):LOCATE (XA2,YA2):PRINT R$
275 LOCATE (XA2,YA2-1):PRINT " "
276 IF A=129 THEN DY=-1:R1$="IJ":R2$="KL"
277 LOCATE (7,YA):PRINT R1$:LOCATE (8,YA):PRINT R2$
278 LOCATE (7,YA+1):PRINT "  ":LOCATE (8,YA+1):PRINT "  "
279 IF A=129 THEN LOCATE (18,16):CALL COLOR("1RC"):PRINT "Q";"R"
280 CALL COLOR("1Bb"):IF A=129 THEN DY=-1:R$=CHR$(60):LOCATE (XA2,YA2):PRINT R$
281 LOCATE (XA2,YA2+1):PRINT " "
282 IF A=32 AND YA=YT THEN GOTO 297
283 IF A=32 AND YA<>YT THEN GOTO 330
284 IF A<>131 AND YA-1<YR AND YA+3>YR THEN DY=-2:R1$="IJ":R2$="KL":R$=CHR$(60)
285 IF A<>129 AND YA-1<YD AND YA+3>YD THEN DY=3:R1$="EF":R2$="GH":R$=CHR$(62)
286 IF A=49 AND E<=30 THEN E=E+4:LOCATE (5,E-5):CALL COLOR("1GR"):PRINT "gggg"
287 IF A=49 THEN CALL POKE(258,E+8,134):PAUSE .2:CALL POKE(259,0)
288 CALL COLOR("0BC")
289 IF A=49 AND E>=30 THEN LOCATE (18,19):PRINT " ENERGIE AU MAXIMUM "
290 CALL COLOR("1WR")
291 IF A=49 AND BO>=19 THEN BO=BO-2:LOCATE (16,BO-1):PRINT "gg"
292 CALL COLOR("0bb")
293 IF A=49 AND E>=30 THEN LOCATE (18,19):PRINT "                    "
294 CALL SPEECH("L,0E683FC7031EF040043CE0010F78C00216B040042C60010F584003106")
295 CALL SPEECH("A,")
296 GOTO 257
297 CALL LINE("R",35,179,160,1):CALL LINE("R",160,1,285,179)
298 CALL LINE("B",35,179,160,1):CALL LINE("B",160,1,285,179)
299 CALL LINE("W",8,2,311,2)
300 CALL LINE("W",8,12,311,12)
301 CALL LINE("W",8,42,311,42)
302 IF BO<=25 THEN VA=VA+1
303 IF VA=3 THEN BO=BO+3:CALL COLOR("1YR"):LOCATE (16,BO-4):PRINT "ggg"
304 IF VA=3 THEN CALL POKE(258,BO+10,132):PAUSE .2:CALL POKE(259,0):VA=0
305 LOCATE (7,YA):CALL COLOR("1RbF"):PRINT "hi":LOCATE (8,YA):PRINT "jk"
306 FOR Y=5 TO 7:LOCATE (18,Y):CALL COLOR("0Yb"):PRINT CHR$(1):PAUSE .1
307 CALL COLOR("0Bb"):LOCATE (18,Y):PRINT CHR$(1):NEXT
308 CALL COLOR("0bC"):LOCATE (18,19):PRINT "   ENNEMI DETRUIT   "
309 FOR T=1 TO 4:CALL SPEECH("L,"&EX$):NEXT:CALL SPEECH("A,"):CALL COLOR("1bb")
310 PAUSE 2:LOCATE (7,YA):PRINT "  ":LOCATE (8,YA):PRINT "  "
311 SC=SC+10:CALL COLOR("0Gb"):LOCATE (3,9):PRINT SC
312 TE=0:LOCATE (XA2,YA2):PRINT "    ":YA=4:YA2=4
313 CALL COLOR("1YR"):E=E-1:LOCATE (5,E-1):PRINT "g"
314 CALL COLOR("0Gb")
315 IF E=10 THEN GOTO 349
316 CALL COLOR("0bb"):LOCATE (18,19):PRINT "                    "
317 GOTO 257
318 TE=TE+1:RETURN
319 CALL COLOR("1Rb"):LOCATE (7,YA):PRINT R1$:LOCATE (8,YA):PRINT R2$:PAUSE .3
320 FOR Y=20 TO 40:CALL POKE(258,Y+10,132):NEXT:CALL POKE(259,0)
321 CALL SPEECH("L,"&EX$):CALL SPEECH("A,")
322 BO=BO-1:LOCATE (16,BO-1):CALL COLOR("1WR"):PRINT "g"
323 LOCATE (18,19):CALL COLOR("0bC"):PRINT " BOUCLIER ENDOMMAGE "!**BIEN FAIT!**
324 IF BO=17 THEN CALL COLOR("0BC"):LOCATE (18,19):PRINT "  DERNIER BOUCLIER  "
325 CALL COLOR("0Gb")
326 IF BO=16 THEN GOTO 349
327 CALL COLOR("1Bb"):LOCATE (7,YA):PRINT "   ":LOCATE (8,YA):PRINT "   "
328 TE=0:PAUSE .3:LOCATE (18,19):CALL COLOR("1bb"):PRINT "                    "
329 GOTO 257
330 CALL LINE("R",35,179,160,1):CALL LINE("R",160,1,285,179)
331 CALL LINE("B",35,179,160,1):CALL LINE("B",160,1,285,179)
332 CALL LINE("W",8,2,311,2)
333 CALL LINE("W",8,12,311,12)
334 CALL LINE("W",8,42,311,42)
335 FOR Y=1 TO 3:CALL SPEECH("L,"&L$):NEXT
336 CALL SPEECH("A,")
337 LOCATE (18,12):CALL COLOR("1RC"):PRINT "M";"N"
338 CALL COLOR("0bC")
339 IF E<>11 THEN LOCATE (18,19):PRINT "     TIR MANQUE     "
340 LOCATE (18,12):CALL COLOR("1bC"):PRINT "  "
341 CALL COLOR("1YR"):E=E-1:LOCATE (5,E-1):PRINT "g"
342 CALL COLOR("0Gb")
343 IF E=10 THEN GOTO 349
344 CALL COLOR("0bC")
345 IF E=11 THEN LOCATE (18,19):PRINT "ENERGIE AU MINIMUM"
346 IF E=11 THEN PAUSE 2:LOCATE (18,19):PRINT "                    "
347 PAUSE .07:LOCATE (18,19):CALL COLOR("0bb"):PRINT "                    "
348 GOTO 257
349 IF SC>=MS THEN MS=SC:LOCATE (3,31):CALL COLOR("0Gb"):PRINT MS:PAUSE 4
350 CALL HROFF:CLS "WBB":B$="UUNNEE  AAUUTTRREE  PPAARRTTIIEE  ??"
351 C$="((OO//NN))"
352 CALL EXEC(50432)
353 CALL COLOR("0bBL"):FOR T=4 TO 11:LOCATE (T,3):PRINT B$:PAUSE .07
354 LOCATE (T-1,3)
355 PRINT "                    "
356 CALL POKE(258,T+80,140):CALL POKE(258,T+60,138):NEXT:LOCATE (11,3):PRINT B$
357 CALL COLOR("0CBL"):FOR U=6 TO 15:LOCATE (15,U):PRINT C$:LOCATE (15,U-5)
358 PRINT "     ":CALL POKE(258,U+80,140):NEXT:CALL POKE(259,0)
359 A$=KEY$:IF A$="O"THEN 360 ELSE 363
360 FOR I=200 TO 1 STEP -1:CALL POKE(258,I+12,132):CALL POKE(258,I+15,140)
361 CALL POKE(258,I+30,135):NEXT:CALL POKE(259,0):GOTO 163
362 !***************FIN****************
363 CALL SPEECH("L,"&O$):PAUSE 1
364 CALL SPEECH("A,")
365 CLS:FOR Y=2 TO 6:CALL COLOR("0YBL"):LOCATE (12,Y)
366 PRINT "  ";"AAUU  RREEVVOOIIRR":CALL POKE(258,Y+60,140):NEXT
367 FOR I=2 TO 12:CALL POKE(258,I+30,136):CALL COLOR("0RBL"):LOCATE (I,28)
368 PRINT "!!":LOCATE (I-1,28):PRINT "  ":LOCATE (I,30):PRINT "!!"
369 LOCATE (I-1,30):PRINT "  ":LOCATE (I,32)
370 PRINT "!!":LOCATE (I-1,32):PRINT "  ":NEXT
371 CALL POKE(259,0)
```

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

par Océan pour Commodore

Rien. Je ne me souviens de rien. Une rangée de maisons me fait face, me narguant de toute l'histoire qui émane de ses pierres. Et moi je suis nu dehors et dedans, le vide m'habite et le néant m'habille. Rien ne me reste d'autre que visiter, toucher, palper tout ce qui m'entoure, à la recherche de ce que je suis, de ce que je fus afin de deviner ce que je serai. J'ouvre la porte de la première maison. Un hall désert m'accueille de son papier à fleurs jauni et décomodé. Deux portes s'offrent à ma convoitise. Au mur, un téléphone reste muet à toutes mes sollicitations.

Je pousse le premier vantail et pénètre dans un salon bourgeois. Rien de bien remarquable : un poste de télé éteint, une cheminée, deux vieux fauteuils et un chat noir lové sur le tapis. Un secrétaire me tend ses tiroirs. Une cassette vidéo gît dans un coin du plus bas. Je la place dans le magnétoscope. Un coeur rouge et vivant traverse l'écran, puis le vide. Je rembobine la cassette, la remets en route : plus rien n'existe sur la bande. De quel jeu suis-je la victime ? Qui s'amuse de moi et de mon passé ? Je reviens dans le couloir et pousse l'autre porte. La cuisine ne se démarque en rien du reste de l'appartement. Son équipement standard, ni obsolète ni d'avant-garde, n'apporte aucun indice à ma recherche. J'ouvre le frigo et découvre côte à côte une bouteille de lait et une disquette.

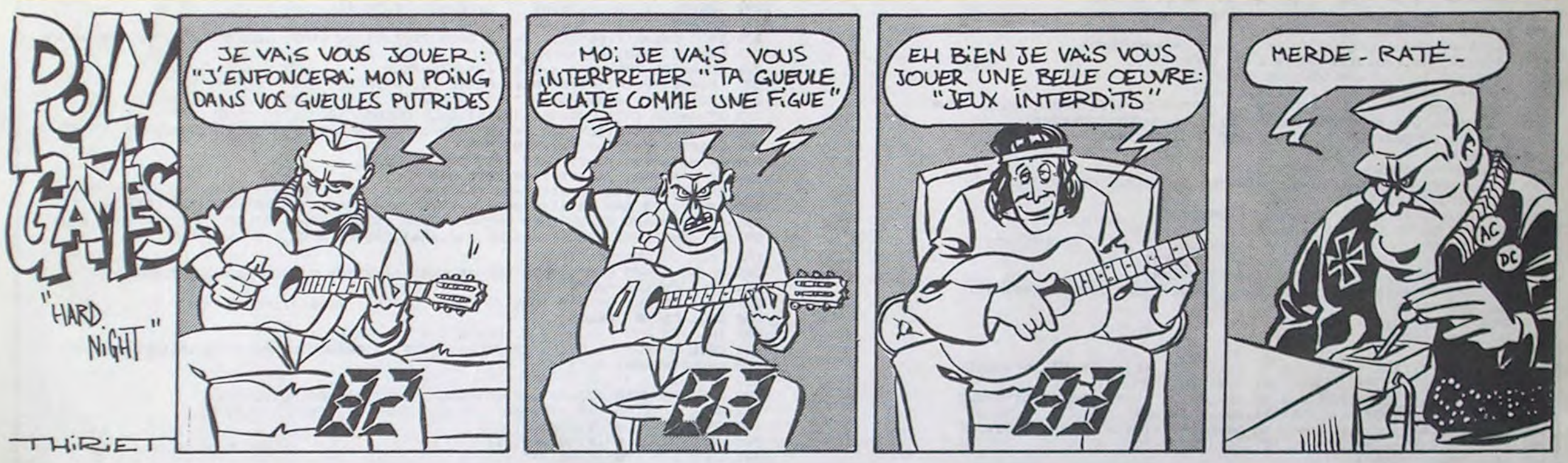
Je retourne au salon et donne le lait au chat. Il se réveille, vient se frotter dans mes jambes, comme s'il me reconnaissait, mais moi... Je ne le reconnais pas. Ai-je eu un chat, était-il aussi noir ? Je quitte l'appartement, l'estomac noué par une angoisse diffuse. L'étape suivante m'ouvrira-t-elle les yeux ? Je suis l'allée et rejoins l'entrée

prochaine. Encore un portail qui accepte de s'ouvrir devant moi. Quelle est cette cité où tout semble être agencé dans l'attente de ma venue ? Seule la poursuite de mon exploration me l'apprendra peut-être.

Frankie Goes To Hollywood (FGTH) vous emmène à la recherche la plus fondamentale qui soit : celle du Moi. La qualité de programmation unique en son genre, la musique superbe et l'originalité du scénario en font sans aucun doute l'un des meilleurs softs de l'année. Pour la première fois vous découvrirez un jeu d'aventure où le héros n'est qu'un être humain perdu et seul à la poursuite de son identité, parcourant rues et maisons jusqu'à la connaissance ultime : ce qu'il est vraiment. Un logiciel précieux qu'on ne peut pas ne pas avoir.

menu

APPLE	Défenseur
Samuel HAMELIN	page 2
AMSTRAD	Pit
Bernard COCCHI	page 3
CANON X07	Destruction
Frédéric FARGEOT	page 27
CBM 64	Testor
Gilles LEBRUN	page 7
EXL 100	La Gueguerre des Etoiles
Eric BRUGEROLLES	page 31
FX 702P	Jungle
Patrick GERARD	page 5
HECTOR	Climber Panda
Christine GUILLEMETTE	page 8
MSX	Flipper
Michel LADEGAILLERIE	page 29
ORIC	Miroirs
Christophe BREUIL	page 28
SPECTRUM	Galaxi
Pascal SEGUY	page 3
TI 99/4A (be)	Les Mines de Bobo
Laurent LEVREAY	page 4
TI 99/4A (bs)	Mini Golf
Pascal GARCIA	page 6
TO7 TO7.70	Caractor 3.2
Laurent PENOU	page 5
VIC 20	Tuck in Race
Vincent COGET	page 30
ZX 81	Moon War
Laurent ONGARO	page 26



la Règle à Calcul

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

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

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

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

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

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1 090 F ☐
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F ☐
Imprimante EPSON LX 80 friction 3.660 F ☐
Tracteur pour LX 80 285 F ☐

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

Mash

Buck Rogers

Jawbreaker II

PROGRAMMATION Modules

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

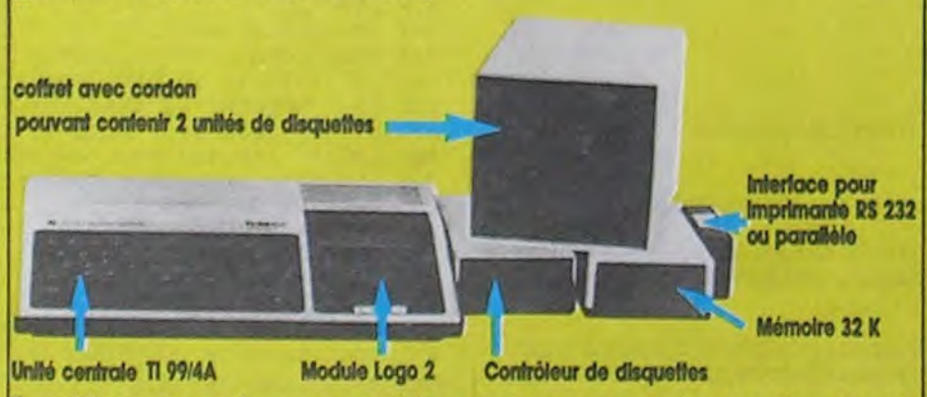
AIDE-PROGRAMMATION

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

EXCLUSIF : Plus besoin du boitier d'extension peripherique TEXAS

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

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

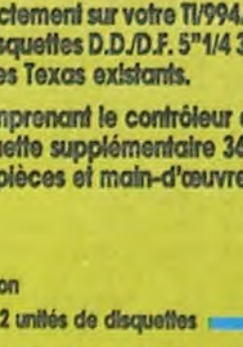


Ensemble comprenant une carte contrôleur de drives qui peut gérer jusqu'à quatre drives et un boitier contenant une alimentation stabilisée et un drive-lecteur de disquettes. Il s'agit de drives de 5 pouces 1/4 avec des disquettes de 360 k octets après formatage. Ceci permet de conserver plus de 100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

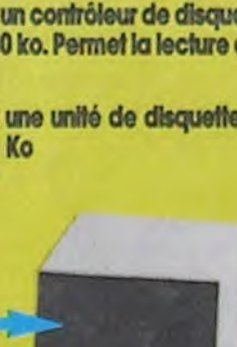
PROMOTION HEBDO 120 F LES 2 K7 AU CHOIX.

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

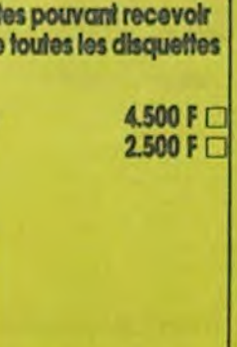
LOT N° 2 EXTENSION COMPLÈTE
• Module Basic étendu manuel en français
• K7 Basic par soi-même
• Extension mémoire 32 K ext.
• K7 technique des programmes de jeux n° 1 et n° 2
L'ensemble ..... 1.840 F ☐



Lunar Lander 95 F



Solar System 120

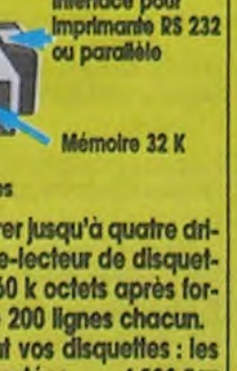


Sun Games 120 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

La Malédiction de Kouilili 120 F

L'ascenseur infernal 120 F



Intercepteur 120 F

Munch Man

Burger time

Adventure Pirate

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

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

BON DE COMMANDE PROMO SEPTEMBRE

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

Expédition gratuite :
jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
Participation express
recommandé jusqu'à 5 kg : 30F
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Parking gratuit Maubert-Lagrange

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

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

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

MODULES AVENTURE

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

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

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

MODULES LOISIRS

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

* Octobre

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

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