ISSN - 0760 - 6125

HEBDOGICIEL

M-1815-116-11 F.

N°116

Le premier hebdomadaire d'informatique, hic ! Bonne année.

3 Janvier 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

11 F

IL EST NÉ LE DIVIN ORIC

Heureusement qu'on est pas en Avril. Parce que l'annonce d'un nouveau Stratos... Surtout dédié à la télématique et à la communication ! On n'y aurait pas cru.

GRAND-PERE

C'est le troisième modèle de Stratos que l'on vous présente. Le premier, c'était à Micro-expo il y a un an et demi. C'était l'inénarrable Denis Taïeb qui le présentait sur son stand d'ASN, puisqu'à l'époque ASN était encore distributeur exclusif d'Oric. Ce n'était pas vraiment un ordinateur, mais ce que l'on appelle en jargon informatique une "pantoufle" : un boîtier certes joli, mais ne contenant pas grand-chose, en tout cas pas assez pour faire marcher la bécane. Le cas est courant : Atari avait présenté un tel appareil à Las Vegas voici un an (le 520 ST avait l'air terminé, mais des tonnes de câbles rentraient sous la table par un trou habilement dissimulé pour aller chercher des informations ailleurs que dans le corps de la machine où il n'y avait rien), l'Amiga de Commodore a été exhibé à maintes reprises sans certaines de ses caractéristiques principales, bref, les fabricants et les importateurs ne se gênent pas pour vendre la peau de l'ours avant même de l'avoir repéré. Et donc le petit père Taïeb avait fait de même.

PERE

Et puis, après les démêlés que l'on sait, Eurêka a racheté Oric Angleterre, il y a six mois. Au milieu des embrouilles juridiques et des communiqués contradictoires venant d'ASN et d'Eurêka, on a appris que le Stratos définitif existait vraiment, qu'il y en avait deux ou trois modèles et qu'on pouvait même le tester, le triturer et lui faire cracher ce qu'il savait. Ce fut rapidement chose faite : vous avez eu droit à un banc d'essai complet de la bécane. Et puis, on a appris que le nom "Stratos" était déposé par ASN, qu'en conséquence le Stratos ne s'appellerait pas Stratos, et que de toutes façons il ne serait pas tel qu'on nous l'avait présenté parce qu'il n'y avait aucune demande sur le marché pour un tel appareil.

Il y a quinze jours, on reçoit un faire-part du style : "Nous avons le plaisir de vous faire part de la naissance du Téléstrat..."

ENFANT

Et voilà le dernier avatar : le Téléstrat. Cette fois, ce n'est plus un prototype, les chaînes sont lancées. Nous avons fait le premier banc d'essai de la machine, bien entendu. Et alors, et alors... ?

Ben alors, il y a beaucoup de choses. Vraiment beaucoup. D'abord, on peut remarquer que c'est le premier micro-ordinateur dédié à une utilisation spécifique dès sa naissance : la télécommunication. Ensuite, on peut saluer l'exploit : malgré ses différences, il est entièrement compatible avec l'Oric-1 et l'Atmos, ce qui représente tout de même au moins un millier de logiciels (véritables, sur catalogue, pas les 2000 de la pub). Et puis, il introduit un concept nouveau : le basic compilé d'origine. On va voir ça tout à l'heure. En attendant, regardons un peu les caractéristiques purement techniques.

LOCO A VAPEUR

Le look, déjà : c'est le même à peu de choses près que celui du premier prototype d'il y a six mois. On retrouve toujours le principe des cartouches de Rom et de Ram enfichables dans un petit logement sur le panneau supérieur, les touches du clavier sont les mêmes que celles de l'Atmos (c'est-à-dire très bonnes) et on retrouve les mêmes couleurs : noir sur le dessus et, Dieu sait pourquoi, rouge dessous.

Le bouton Reset est toujours sur le côté droit (c'est-à-dire beaucoup plus facilement accessible que sur l'Atmos), mais cette fois-ci, c'est un vrai Reset : il n'agit plus sur les IRQ mais sur le RST. En clair, ça veut dire qu'il déplante tout sans exception. Quel progrès ! Côté charbon, on trouve une alimentation commune au Téléstrat et au lecteur de disquettes. Je n'ai pas encore parlé du lecteur, parce que je lui réserve un chapitre à lui tout seul, sachez seulement qu'il y en a un et qu'il est alimenté par la même alimentation que celle du Téléstrat. Vous pourriez écouter mieux que ça, je ne serais pas obligé de répéter deux fois les choses. En passant, notons que l'alimentation est régulée dans le bloc lui-même, ce qui évite toute surchauffe dans le corps de l'unité centrale.

On peut remarquer aussi que le Téléstrat bénéficie des dernières améliorations de l'Atmos : la prise péritel est alimentée. Non seulement ça, d'ailleurs, mais en plus, elle transmet maintenant le son au téléviseur : plus de haut-parleur vaseux dans l'unité centrale. Et c'est une bonne chose, car figurez-vous que le Téléstrat, tout comme l'Oric-1 et l'Atmos, est équipé d'un processeur sonore plutôt fameux, le 8912 : c'est le même que celui des MSX et de l'Amstrad ! On ne le sait pas assez, mais on peut faire avec l'Oric des choses assez fabuleuses, en musique.

Voilà pour le look. Et puis de toutes façons, vous avez une super-belle photo juste à côté, regardez, c'est ça. Voilà, vous l'avez vu.

INSIDE

Bon, le processeur, c'est un 6502A qui tourne à 1 Mhz. Le même microprocesseur que l'Apple, que l'Oric, que l'Atari 800 et que le Commodore 64 (ou presque). Je voudrais, à ce propos, faire une petite parenthèse. La polémique fait rage entre partisans du Z80 et partisans du 6502. Je ne suis pas le dernier à l'alimenter : je suis moi-même fan du 6502. Les défenseurs du Z80 arguent de sa vitesse plus élevée, de ses instructions plus puissantes, pour le porter aux nues. Personnellement, je préfère le 6502 tout bêtement parce que les listings désassemblés sont très beaux : tous les mnémoniques ont trois lettres, ce qui donne à l'ensemble une unité fort agréable à l'œil. Oui, le critère esthétique est le seul qui préside à mon choix parce que de toutes façons, je suis comme 99,99% des gens qui prétendent programmer en assembleur : je ne sais pas le faire. A ma connaissance, il n'existe aucun programme tournant sur Z80 tirant vraiment parti de ses caractéristiques, un programme étant trop difficile à optimiser. Pas plus que sur 6502, d'ailleurs, mis à part un petit truc dont je vais vous causer tout à l'heure. Donc, choisissez mieux choisissez beau, de toutes façons, le 6502 est aussi bon que le Z80. Ecco.

La Ram est la même que celle de l'Atmos : 64 Ko dont 37 disponibles pour l'utilisateur, écran haute résolution non compris. La Rom, par contre, fait 48 Ko, un record. Et elle loge dans les 16 Ko laissés libres par la Ram... Comment se fait-ce ? Elle est composée de quatre banques de mémoire pouvant s'alterner au fur et à mesure des besoins. Ah, tout s'exploque.

Les deux ports se trouvant sur le dessus de la bécane peuvent recevoir, celui de gauche un logiciel d'application (c'est-à-dire le Basic, où un autre langage, ou un logiciel de gestion) et celui de droite une Ram de 128 Ko ou un autre langage ou un jeu.

Sur le côté, deux ports joystick aux normes Atari semblent tendre leurs orifices en disant "branchez-moi branchez-moi", ce qui représente un degré de sensualité rarement atteint en matière de connectique.

LE CUL (OH !)

Au cul de la bécane, on remarque le même bus que sur l'Oric : c'est le bus d'extension qui est entièrement compatible avec celui de son petit frère. Tous les périphériques prévus pour l'Oric pourront donc s'adapter sur le Téléstrat. On remarque aussi une centronics tout à fait standard, ainsi qu'une RS 232 au moins aussi standard, ce qui fait que si vous n'arrivez pas à brancher une imprimante ou un modem dessus, vous êtes vraiment le dernier des manches, d'autant que l'une et l'autre sont totalement paramétrables, et encore une fois, j'y reviendrai tout à l'heure. On s'aperçoit qu'il y a une prise qui ne sert apparemment à rien, mais c'est faux, elle sert vachement, elle se raccorde à un minitel, comme je vous l'indiquerai ci-plus tard. On peut admirer aussi la fiche de la prise péritel, très belle, d'époque. Et puis le connecteur du lecteur de disquettes, pas mal non plus. Voilà pour l'arrière.

Dedans, on jette un coup d'œil ? Allons-y. Que voit-on de prime abord ? On voit un contrôleur de disquettes en bonne et due forme. Ce qui veut dire que le lecteur qui se branche dessus n'est qu'un lecteur esclave, qui ne vaut que 1490 balles, au lieu de 2490 lorsqu'il contient lui-même le contrôleur. Ach, avantach. Et le machin qui est sur le contrôleur, c'est quoi ? C'est un ULA, c'est-à-dire un Uncommitted Logic Array, c'est-à-dire un circuit composé de portes Nand, c'est-à-dire une toute petite bestiole ne consommant presque rien et douze fois plus rapide que son équivalent en circuits intégrés, qui eux pompent du courant à tout va et occupent une superficie dix fois supérieure. Pour

Suite page 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 11

DEULIGNEURS les fainéants sont page 11

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

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.

CINOCHE-TELOCHE pages 15,31.

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 18

FORMATION A L'ASSEMBLEUR :
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 29

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5 •

MISSION X

MSX

Dans un hôtel plutôt louche, la belle espionne Matra Méhari doit, moyennant finances, vous confier des renseignements ultra-secrets. Malheureusement comme par hasard, le K.G.B est déjà sur le coup.

Pierre FAURE

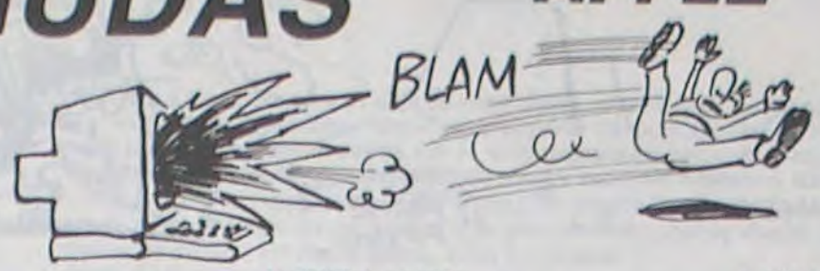
```
10 '      ***************
20 '      *  MisSionX   *
30 '      ***************
40 '*************************
50 '*    Pierre Faure     *
60 '* sur Yamaha YIS503F  *
70 '*    Novembre 1985    *
80 '*************************
90 '
100 '        | 17 Ko |
110 '
120 COLOR 15,1,1
130 SCREEN2
140 KEYOFF
150 OPEN"grp:"AS#1
160 Z=RND(-TIME)
170 GOSUB5320
180 COLOR 1,13,1
190 SCREEN2,2,0
200 '
210 '| Chaines dessins |
220 '
230 D1$="C8R1F1D1G1L1H1U1"
240 D2$="C8F2H1E1G2"
250 D3$="C8F2E2G1L1U2H1E1F1"
260 D4$="H1U2E1R2F1D2G1L1D9E1R2L2U2R1
L1U2R2"
270 D5$="D7E4R1BM+2,0R1F4G3R1G1D3BM-1
,+4D6BM-4,-4E4H5U1BM+1,-5D1F1E1U1D1F1
E1U1"
280 D6$="U4R6D4E1U2L8D2E4R2L4"
290 '
300 '| Initialisation variables |
310 '
320 AR%=0
330 CL%=5
340 SC=0
350 HS=0
360 CC%=0
370 W=1:S=5
380 TF%=2
390 TI%=9
400 '
410 '| Dessin tableau |
420 '
430 LINE(0,0)-(255,191),13,BF
440 LINE(0,0)-(255,47),1,BF
450 FORI=92TO188STEP48
460 LINE(0,I)-(255,I+3),12,BF
470 NEXT
480 FORI=80TO176STEP48
490 LINE(0,I)-(255,I+11),11,BF
500 NEXT
510 FORI=80TO176STEP48
520 LINE(0,I)-(255,I),10
530 NEXT
540 FORI=89TO185STEP48
550 LINE(0,I)-(255,I+2),10,BF
560 NEXT
570 FORJ=80TO176STEP48
580 FORI=2TO254STEP4
590 LINE(I,J)-(I,J+11),10
600 NEXT
610 NEXT
620 FORI=3TO251STEP8
630 FORJ=50TO74STEP8
640 PSET(I,J),6:DRAW"XD1$;"
650 LINE(I+5,J-2)-(I+5,J+5),8
660 NEXT
670 NEXT
680 FORI=3TO251STEP8
690 FORJ=98TO122STEP8
700 PSET(I,J),4:DRAW"XD2$;"
710 LINE(I+5,J-2)-(I+5,J+5),8
720 NEXT
730 NEXT
740 FORI=2TO250STEP8
750 FORJ=148TO172STEP8
760 PSET(I,J),4:DRAW"XD3$;"
770 LINE(I+6,J-4)-(I+6,J+3),8
780 NEXT
790 NEXT
800 X=45:Y=53:N=4
810 GOSUB2380
820 X=173:Y=53:N=5
830 GOSUB2380
840 X=133:Y=101:N=3
850 GOSUB2380
860 X=45:Y=149:N=1
870 GOSUB2380
880 X=173:Y=149:N=2
890 GOSUB2380
900 X=81:Y=96
910 GOSUB2490
920 X=217:Y=144
930 GOSUB2490
940 LINE(80,40)-(167,79),1,BF
950 LINE(80,40)-(167,79),6,B
960 LINE(82,42)-(165,77),6,B
970 LINE(84,44)-(163,75),6,BF
980 DRAW"bm97,0":COLOR9:PRINT#1,"M  S
  X"
990 DRAW"bm96,0":COLOR9:PRINT#1,"M  S
  X"
1000 DRAW"bm97,0":COLOR8:PRINT#1," is
 ion "
1010 PSET(32,13),1:COLOR 3:PRINT#1,"A
";:COLOR 12:PRINT#1,"rgent:"
1020 PSET(32,27),1:COLOR 3:PRINT#1,"C
";:COLOR 12:PRINT#1,"l$s:"
1030 PSET(136,13),1:COLOR 3:PRINT#1,"
S";:COLOR 12:PRINT#1,"ore:"
1040 PSET(136,27),1:COLOR 3:PRINT#1,"
H";:COLOR 12:PRINT#1,"S:"
1050 DRAW"bm90,56":COLOR 9:PRINT#1,"P
atience!"
1060 '
1070 '| Definition des lutins |
1080 '
1090 FORK=1TO22
1100 FORJ=1TO4
1110 S$=""
1120 FORI=1TO8
1130 READS(I)
1140 S$=S$+CHR$(S(I))
1150 NEXTI
1160 S$(J)=S$
1170 NEXTJ
1180 SPRITE$(K)=S$(1)+S$(2)+S$(3)+S$(
4)
1190 NEXTK
1200 '= 1 = jambes heros marche <-
1210 DATA30,14,11,8,8,8,8,8,15,7,143,
222,252,120,24,16,1,2,252,2,2,2,2,2,2
54,188,30,15,7,14,28,24
1220 '= 2 = corps heros <-
1230 DATA1,3,3,15,0,1,4,0,2,0,1,2,4,2
54,63,30,240,248,252,252,60,44,12,24,
8,224,24,4,4,66,225,1
1240 '= 3 = jambes heros arret <-
1250 DATA30,14,11,8,8,8,8,8,15,,,,,,3
,3,1,2,252,2,2,2,2,2,254,112,112,112,
112,112,240,240
1260 '= 4 = jambes heros marche ->
1270 DATA128,64,63,64,64,64,64,64,127
,61,120,240,224,112,56,24,120,112,208
,16,16,16,16,16,240,224,241,123,63,30
,24,8
1280 '= 5 = corps heros ->
1290 DATA15,31,63,63,60,52,48,24,16,7
,24,32,32,66,135,128,128,192,192,240,
,128,32,,64,,128,64,32,127,252,120
1300 '= 6 = jambes heros arret ->
1310 DATA128,64,63,64,64,64,64,64,127
,14,14,14,14,14,15,15,120,112,208,16,
16,16,16,16,240,,,,,,192,192
1320 '= 7 = poignard ->
1330 DATA,,8,4,4,69,255,255,255,69,4,
4,8,,,,,,,,252,254,255,254,252,,,,,,
0
1340 '= 8 = poignard <-
1350 DATA,,,,,63,127,255,127,63,,,,,,
,,,16,32,32,162,255,255,255,162,32,32
,16,,,0
1360 '= 9 = poignard ▼
1370 DATA,1,,,2,1,,1,1,1,1,1,1,1,,,22
4,240,224,224,232,240,224,240,240,240
,240,240,240,240,224,64
1380 '= 10 = heros couche haut ^<-
1390 DATA,,,,,,17,18,112,244,240,240,
252,249,127,62,,,,,,,,7,152,32,64,78,
64,64,32,31
1400 '= 11 = heros couche bas ^<-
1410 DATA,,,,,,,,255,,,,,248,12,8,255,
,,,,,,,128,128,128,131,131,131,255,25
5,255
1420 '= 12 = heros couche haut ->^
1430 DATA,,,,,,,224,25,4,2,242,2,2,4,
248,,,,,,,8,72,14,47,15,15,63,159,254
,124
1440 '= 13 = heros couche bas ->^
1450 DATA,,,,,,,1,1,1,193,193,193,255
,255,255,,,,,,,,255,,,,,31,48,80,255
1460 '= 14 = heros couche haut ▼<-
1470 DATA,,,,,,62,127,249,252,240,240
,244,112,18,16,,,,,,,31,32,64,64,64,6
4,65,160,32,31
1480 '= 15 = heros couche bas ▼<-
1490 DATA,,,,,,255,,,,,,248,12,10,255
,,,,,,,128,128,128,128,255,255,255,13
1,131,131
1500 '= 16 = heros couche haut ->▼
1510 DATA,,,,,,248,4,2,2,2,2,194,5,4,
248,,,,,,,124,254,159,63,15,15,47,14,
72,8
1520 '= 17 = heros couche bas ->▼
1530 DATA,,,,,,1,1,1,1,255,255,255,19
3,193,193,,,,,,,255,,,,,,31,48,80,223
1540 '= 18 = sang (etoile)
1550 DATA4,6,7,7,127,63,31,15,31,63,1
27,1,,,,,,8,24,184,248,248,248,252,25
4,255,224,224,224,96,32,32
1560 '= 19 = sang (degouline)
1570 DATA3,15,15,31,31,31,31,23,23,5,
5,5,5,1,1,1,128,224,224,240,240,240,2
40,208,80,80,64,64,,,,0
1580 '= 20 = sac $
1590 DATA1,15,9,5,3,7,15,15,30,29,30,
31,12,15,7,3,192,120,72,80,96,240,248
,120,28,124,60,92,56,120,240,224
1600 '= 21 = mechant face haut
1610 DATA7,15,15,63,8,10,8,3,6,27,33,
64,130,137,189,213,224,240,240,252,16
,80,16,192,96,216,132,2,129,5,85,117
1620 '= 22 = mechant face bas
1630 DATA221,197,69,121,65,65,65,65,1
27,14,14,14,14,14,30,62,5,5,5,5,7,5,6
,4,252,112,112,112,112,112,120,124
1640 SPRITE$(31)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(0)+CHR$(224)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
+CHR$(0)'trace balle
1650 SPRITE$(30)=CHR$(18)+CHR$(0)+CHR
$(73)+CHR$(0)+CHR$(149)+CHR$(0)+CHR$(
68)+CHR$(16)'explosion poignard
1660 SPRITE$(29)=CHR$(16)+CHR$(0)+CHR
$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(40)
+CHR$(0)'bouche+seins
1670 SPRITE$(28)=CHR$(14)+CHR$(2)+CHR
$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+
CHR$(0)'slip
1680 SPRITE$(27)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(0)+CHR$(96)+CHR$(16)+CHR$(0)+CHR$(2)
+CHR$(5)'chaussures
1690 SPRITE$(26)=CHR$(64)+CHR$(128)+C
HR$(64)+CHR$(128)+CHR$(64)+CHR$(0)+CH
R$(0)+CHR$(0)'fumee
1700 SPRITE$(25)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(0)+CHR$(0)+CHR$(128)+CHR$(64)+CHR$(3
2)+CHR$(16)'cigarette
1710 SPRITE$(24)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(5)+CHR$(0)+C
HR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)'yeux
1720 '
1730 '| Initialisation partie |
1740 '
1750 ONKEYGOSUB2910,2990,3070,3230,31
50
1760 ONSPRITEGOSUB2570
1770 ONSTRIGGOSUB3340,3340
1780 R1=.01:R2=.02
1790 AV%=8
1800 LINE(88,13)-(119,19),1,BF:PSET(8
8,13),1:COLOR 3:PRINT#1,RIGHT$(STR$(1
0000+AR%),4)
1810 LINE(72,27)-(87,35),1,BF:COLOR 3
:PSET(72,27),1:PRINT#1,RIGHT$(STR$(10
0+CL%),2)
1820 LINE(184,13)-(231,21),1,BF:PSET(
184,13),1:COLOR 3:PRINT#1,RIGHT$(STR$
(1000000#+SC),6)
1830 LINE(160,27)-(207,35),1,BF:PSET(
160,27),1:COLOR 3:PRINT#1,RIGHT$(STR$
(1000000#+HS),6)
1840 LINE(120,160)-(128,175),13,BF
1850 COLOR 15:DRAW"bm123,165xd4$;"
1860 XB%=177:YB%=40:M=8
1870 FORI=1TO9
1880 PSET(XB%,YB%),1:COLOR 5:PRINT#1,
"*"
1890 XB%=XB%+M
1900 NEXT
1910 CO%=0
1920 FORI=1TO5
1930 P(I)=INT(RND(1)*5+1)
1940 IFI=1THEN1980
1950 FORJ=1TOI-1
1960 IFP(I)=P(J)THEN1930
1970 NEXTJ
1980 NEXTI
1990 LINE(84,44)-(163,75),6,BF
2000 XF%=92:YF%=156
2010 S=5:TF%=2
2020 STRIG(JS)ON
2030 FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT
2040 SPRITEON
2050 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
2060 SOUND7,62
2070 SOUND8,16
2080 SOUND0,180
2090 SOUND13,8
2100 SOUND11,12
2110 SOUND12,3
2120 '**********************
2130 '* BOUCLE PRINCIPALE *
2140 '**********************
2150 K=STICK(JS)
2160 IFK=3THENXF%=XF%+4:S=5:TF%=2:W=-
W
2170 IFK=7THENXF%=XF%-4:S=2:TF%=1:W=-
W
2180 IFK=1ANDPOINT(XF%+8,YF%+16)=7THE
NYF%=YF%-48
2190 IFK=5ANDPOINT(XF%+8,YF%+40)=7THE
NYF%=YF%+48
2200 IFK=0THENW=1
2210 IFXF%<8THENXF%=8
2220 IFXF%>240THENXF%=240
2230 PUTSPRITE1,(XF%,YF%),1,S
2240 PUTSPRITE2,(XF%,YF%+16),1,S+W
2250 IFTE%=0ANDRND(1)<R1THENTE%=1:XP%
=0:LU%=7:YP%=YF%+6
2260 IFTE%=0ANDRND(1)<R2THENTE%=2:XP%
=240:LU%=8:YP%=YF%+6
2270 PUTSPRITE3,(XP%,YP%),3,LU%
2280 IFTE%=1THENXP%=XP%+AV%
2290 IFTE%=2THENXP%=XP%-AV%
2300 IFXP%>240ORXP%<0THENTE%=0:YP%=19
2
2310 GOTO 2150
2320 '**********************
2330 '* SOUS-PROGRAMMES    *
2340 '**********************
2350 '
2360 '| Dessin porte, escaliers |
2370 '
2380 LINE(X-5,Y-5)-(X+35,Y+26),13,BF
2390 LINE(X,Y)-(X+29,Y+38),10,BF
2400 LINE(X+3,Y+3)-(X+26,Y+38),4,BF
2410 LINE(X+3,Y+3)-(X+26,Y+38),5,B
2420 LINE(X+6,Y+6)-(X+23,Y+35),5,B
2430 LINE(X+8,Y+8)-(X+21,Y+18),5,B
2440 LINE(X+8,Y+22)-(X+21,Y+33),5,B
2450 LINE(X+14,Y+27)-(X+16,Y+30),5,BF
2460 LINE(X+19,Y+20)-(X+21,Y+20),5
2470 PSET(X+5,Y+10),4:COLOR 14:PRINT#
1,N
2480 RETURN
2490 LINE(X,Y)-(X+14,Y+43),5,BF
2500 FORI=4TO36STEP8
2510 LINE(X,Y+I)-(X+14,Y+I+3),7,BF
2520 NEXT
2530 RETURN
2540 '
2550 '| Collisions |
2560 '
2570 SPRITEOFF
2580 STRIG(JS)OFF
2590 FORI=1TO5:KEY(I)OFF:NEXT
2600 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
2610 FORJ=0TO15
2620 FORI=0TO200STEP16
2630 SOUND7,62
2640 SOUND8,16
2650 SOUND0,I:SOUND1,J
2660 SOUND13,8
2670 SOUND11,120
2680 SOUND12,30
2690 NEXT
2700 NEXT
2710 SOUND8,0
2720 IFTF%=1ANDTE%=1THENFH=12:FB=13
2730 IFTF%=1ANDTE%=2THENFH=15:FB=14
2740 IFTF%=2ANDTE%=1THENFH=16:FB=17
2750 IFTF%=2ANDTE%=2THENFH=11:FB=10
2760 PUTSPRITE1,(XF%+16,YF%+16),1,FH:
PUTSPRITE2,(XF%,YF%+16),1,FB:PUTSPRIT
E3,(XF%+6,YF%+8),3,9:PUTSPRITE0,(XF%+
8,YF%+22),9,19
2770 FORI=1TO1000:NEXT
2780 PUTSPRITE3,(0,192)
2790 PUTSPRITE0,(0,192)
2800 YP%=192:TE%=0
2810 IFCC%=0THENCL%=CL%-1
2820 CC%=0
2830 LINE(120,160)-(128,175),13,BF
2840 LINE(72,27)-(87,35),1,BF:COLOR 3
:PSET(72,27),1:PRINT#1,RIGHT$(STR$(10
0+CL%),2)
2850 IFCL%=0ORTI%=0THEN3760
2860 COLOR 15:DRAW"bm123,165xd4$;"
2870 RETURN2000
2880 '
2890 '| Touches fonctionnelles |
2900 '
2910 IFXF%>47ANDXF%<57ANDYF%=156THENX
=48:Y=152:GOSUB3950ELSERETURN
2920 ONP(1)GOSUB4060,4160,4260,4360,4
640
2930 PUTSPRITE3,(0,192)
2940 X=45:Y=149:N=1
2950 GOSUB2400
2960 IFCL%=0THEN3760
2970 COLOR 15:DRAW"bm123,165xd4$;"
2980 IFP(1)=5ANDCO%=1THENRETURN1910EL
SERETURN1990
2990 IFXF%>175ANDXF%<185ANDYF%=156THE
NX=176:Y=152:GOSUB3950ELSERETURN
3000 ONP(2)GOSUB4060,4160,4260,4360,4
640
3010 PUTSPRITE3,(0,192)
3020 X=173:Y=149:N=2
3030 GOSUB2400
3040 IFCL%=0THEN3760
3050 COLOR 15:DRAW"bm123,165xd4$;"
3060 IFP(2)=5ANDCO%=1THENRETURN1910EL
SERETURN1990
3070 IFXF%>135ANDXF%<145ANDYF%=108THE
NX=136:Y=104:GOSUB3950ELSERETURN
3080 ONP(3)GOSUB4060,4160,4260,4360,4
640
3090 PUTSPRITE3,(0,192)
3100 X=133:Y=101:N=3
3110 GOSUB2400
3120 IFCL%=0THEN3760
3130 COLOR 15:DRAW"bm123,165xd4$;"
3140 IFP(3)=5ANDCO%=1THENRETURN1910EL
SERETURN1990
3150 IFXF%>175ANDXF%<185ANDYF%=60THEN
X=176:Y=56:GOSUB3950ELSERETURN
3160 ONP(5)GOSUB4060,4160,4260,4360,4
640
3170 PUTSPRITE3,(0,192)
3180 X=173:Y=53:N=5
3190 GOSUB2400
3200 IFCL%=0THEN3760
3210 COLOR 15:DRAW"bm123,165xd4$;"
3220 IFP(5)=5ANDCO%=1THENRETURN1910EL
SERETURN1990
3230 IFXF%>47ANDXF%<57ANDYF%=60THENX=
48:Y=56:GOSUB3950ELSERETURN
3240 ONP(4)GOSUB4060,4160,4260,4360,4
640
3250 PUTSPRITE3,(0,192)
3260 X=45:Y=53:N=4
3270 GOSUB2400
3280 IFCL%=0THEN3760
3290 COLOR 15:DRAW"bm123,165xd4$;"
3300 IFP(4)=5ANDCO%=1THENRETURN1910EL
SERETURN1990
3310 '
3320 '| Barre espace |
3330 '
3340 IFPOINT(XF%+4,YF%+17)=15ORPOINT(
XF%+8,YF%+17)=15THEN3350ELSE3460
3350 LINE(120,160)-(128,174),13,BF
3360 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
3370 FORI=255TO0STEP-25
3380 SOUND7,62
3390 SOUND8,16
3400 SOUND0,I
3410 SOUND13,9
3420 SOUND11,120
3430 SOUND12,30
3440 NEXT
3450 CL%=CL%-1:CC%=1:LINE(72,27)-(87,
35),1,BF:COLOR 3:PSET(72,27),1:PRINT#
1,RIGHT$(STR$(100+CL%),2):RETURN2050
3460 IFTI%=0THENRETURN
3470 SPRITEOFF
3480 STRIG(JS)OFF
3490 FORI=1TO5:KEY(I)OFF:NEXT
3500 TI%=TI%-1
3510 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
3520 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND12,26:FO
RC=8TO10:SOUNDC,16:NEXT:SOUND13,0
3530 XB%=XB%-M
3540 PSET(XB%,YB%),1:COLOR 1:PRINT#1,
"*"
3550 IFTF%=1THEN PUTSPRITE0,(XF%-3,YF
%+10),9,31:GOTO 3570
3560 PUTSPRITE0,(XF%+16,YF%+10),9,31:
GOTO 3590
3570 IFXP%<XF%THEN3620
3580 GOTO 3600
3590 IFXP%>XF%THEN3620
3600 FORI=1TO50:NEXT:PUTSPRITE0,(0,19
2)
3610 RETURN2020
3620 IFTE%=0ORYP%<>YF%+6THEN3600
3630 FORI=1TO50:NEXT
3640 PUTSPRITE0,(0,192)
3650 FORI=1TO30
3660 PUTSPRITE3,(XP%+I,YP%-I),15,30
3670 PUTSPRITE4,(XP%-I,YP%-I),15,30
3680 NEXT
3690 FORI=3TO4:PUTSPRITEI,(0,192):NEX
T
3700 TE%=0
3710 XP%=0:YP%=192
3720 RETURN2020
3730 '******************
3740 '* Fin de partie *
3750 '******************
3760 BEEP: LINE(84,44)-(163,75),6,BF
3770 BEEP: PSET(88,46),6:COLOR 9:PRIN
T#1,"Terminé !"
3780 BEEP: PSET(88,56),6:COLOR 9:PRIN
T#1,"Score:"
3790 BEEP: PSET(100,66),6:COLOR 9:PRI
NT#1,RIGHT$(STR$(1000000#+SC),6)
3800 FORNO=36TO2STEP-1:PLAY"L64V12N=N
O;":NEXTNO:PLAY"L4N1"
3810 IFSC>HSTHENHS=SC
3820 SC=0:AR%=0:CL%=5:TI%=9
3830 IFPLAY(0)THEN3830
3840 BEEP: LINE(84,44)-(163,75),6,BF
3850 BEEP: PSET(96,48),6:COLOR 9:PRIN
T#1,"Encore ?"
3860 BEEP: PSET(112,64),6:COLOR 9:PRI
NT#1,"O/N"
3870 A$=INKEY$
3880 IFA$=""THEN3870
```

suite page 7

TRANS-BERMUDAS APPLE

Poussé par les vents de l'informatique, disputez une course de voiliers sur les flots bleus de la basse résolution.

Fabrice BLANCHARD




```
1  REM  ******************
2  REM  * TRANS-BERMUDAS *
3  REM  * sur  APPLE IIe *
4  REM  *       par      *
5  REM  *  F. BLANCHARD  *
6  REM  * Le  07/06/1985 *
7  REM  ******************
10  TEXT : HOME : GOSUB 10000: FOR
    Q = 1 TO 39: VTAB 10: HTAB Q
    : PRINT "_": VTAB 13: HTAB Q
    : PRINT "_": VTAB 9: HTAB Q:
     PRINT "_": VTAB 14: HTAB Q:
     PRINT "_": NEXT
20  SPEED= 200: FOR L = 1 TO 14:
     READ L$
30  FOR T = 39 TO 12 + L STEP  -
    1
40  VTAB 12: HTAB T: PRINT L$;"
    "
50  NEXT T
60  NEXT L
70  SPEED= 255
80  VTAB 23: PRINT "VOULEZ-VOUS
    LA REGLE DU JEU ? ";: GET R$
    : IF R$ = "O" THEN  GOSUB 20
    000
90  HOME
99  REM  *** PROGRAMME PRINCIPAL
     ***
100  VTAB 12: HTAB 4: PRINT "COM
    BIEN DE JOUEURS ? (2 a 7) ";
    : GET F$: PRINT F$:F =  VAL
    (F$): IF F < 2 OR F > 7 THEN
    90
110  HOME : VTAB 10: HTAB 12: PRINT
"DIFFICULTES": PRINT  TAB( 12)"--
    ---------": PRINT : PRINT  TAB(
8)"1 - Parcour rapide": PRINT : PRINT
 TAB( 8)"2 - Parcour moyen": PRINT
    : PRINT  TAB( 8)"3 - Parcour
     technique"
120  VTAB 22: HTAB 5: PRINT "QUE
    L EST VOTRE CHOIX : ";: GET
    XX$: PRINT XX$:XX =  VAL (XX
    $): IF XX < 1 OR XX > 3 THEN
    120
130  IF XX = 1 THEN SS = .975
140  IF XX = 2 THEN SS = .95
150  IF XX = 3 THEN SS = .9
160 P = 2 * F: HOME
170  IF J = 0 THEN 190
180  HOME : VTAB 21: PRINT "Prol
    ongez-vous la partie precede
    nte ";: GET R$: PRINT R$: IF
    R$ = "O" THEN H = 1:M = M +
    1:NN = NN + 1:FLAG = 1:PLOC =
    1: GOTO 190
185 H = 0
190  GR : COLOR= 15: FOR U = 3 TO
    37: FOR V = 0 TO 38: IF  RND
    (1) > SS THEN  HLIN U,U + 1 AT
    V: HLIN U,U + 1 AT V + 1
195  NEXT V: NEXT U
200 S =  INT ( RND (1) * 37) + 1
    :T =  INT ( RND (1) * 37) +
    1: COLOR= 9: VLIN S,S + 1 AT
    0: COLOR= 11: VLIN T,T + 1 AT
    39
210  IF H = 1 THEN 230
220  FOR Z = 1 TO F:SC(Z) = 0: NEXT
Z:M = 1:NN = 0
230 K = 1.5708: FOR Z = 1 TO F:O
    F(Z) = 0: NEXT Z:ASD = 0
240  FOR R = 1 TO F:X(R) = 0:Y(R
    ) = S + .5: NEXT R
250  HOME : VTAB 21: FOR I = 1 TO
    F
253  IF NN = F THEN NN = 0
255  IF FLAG = 1 AND PLOC = 1 THEN
    I = I + NN:PLOC = 0
260  IF DF(I) = 1 THEN 460
265  COLOR= 9: VLIN S,S + 1 AT 0
    : FOR LL = 1 TO 5: COLOR= 15
    : PLOT X(I),Y(I): FOR TT = 1
     TO 50: NEXT TT: COLOR= I +
    1: PLOT X(I),Y(I): FOR TT =
    1 TO 50: NEXT TT: NEXT LL
270  INVERSE : HTAB 15: PRINT "
    JOUEUR ";I;" ": NORMAL : VTAB
    21: HTAB 30: PRINT "SCORE=";
    SC(I)
280  VTAB 22: HTAB 1: INPUT "VOI
    LURE (1 a 6)=)";V$(I): VTAB
    22: HTAB 23: INPUT "ANGLE (D
    eg)=)";A$(I): HOME
290 V(I) =  VAL (V$(I)):A(I) =  VAL
(A$(I)): IF V(I) < 1 OR V(I) > 6 THEN
    270
300  IF A(I) < 0 OR A(I) > 360 THEN
270
310 A(I) = (A(I) * 3.14159) / 18
    0:D(I) = 0:D(I) = ( SIN (A(I
    ) - K) + 1) * V(I): IF D(I) =
    0 THEN 460
320  FOR G = 0 TO D(I)
330 U(I) = X(I):W(I) = Y(I): COLOR=
0: PLOT U(I),W(I):X(I) = X(I) +  COS
(K - A(I)):Y(I) = Y(I) +  SIN ( -
    K + A(I))
340  IF X(I) < 0 THEN X(I) = 0
350  IF X(I) > 39 THEN X(I) = 39

360  IF Y(I) < 0 THEN Y(I) = 0
370  IF Y(I) > 39 THEN Y(I) = 39

380  IF  SCRN( X(I),Y(I)) = 11 THEN
ASD = 1: GOTO 480
390  IF ASD = 1 THEN  COLOR= 13:
    VLIN T,T + 1 AT 39
400  IF  SCRN( X(I),Y(I)) = 13 THEN
800
410  IF  SCRN( X(I),Y(I)) = 0 OR
     SCRN( X(I),Y(I)) = I + 1 OR
     SCRN( X(I),Y(I)) = 9 THEN 4
    40
420  COLOR= 1: PLOT X(I),Y(I): CALL
768: COLOR= 1 + I: PLOT X(I),Y(I)
    :SC(I) = SC(I) - 1
430  GOTO 460
440  COLOR= 1 + I: PLOT X(I),Y(I
    )
450  NEXT G
460  NEXT I
470 FLAG = 0: GOTO 250
480  HOME : VTAB 22: HTAB 8: INVERSE
: PRINT " LE JOUEUR ";I;" A GAGN
    E ! ": NORMAL : GOTO 700
500  TEXT : HOME : VTAB 2: HTAB
    9: PRINT "RESULTAT DE LA MAN
    CHE ";M
510  FOR J = 1 TO 39: VTAB 3: HTAB
    J: PRINT "_": NEXT
520  FOR Z = 1 TO F: VTAB 5 + Z *
    2: HTAB 5: PRINT "JOUEUR ";Z
    ;" =) ";SC(Z);" POINT";: IF
     ABS (SC(Z)) > 1 THEN  PRINT
    "S": GOTO 540
530  PRINT " "
540  NEXT Z:RES =  - 100:Q = 0:S
    C(0) =  - 100
550  FOR Z = 1 TO F: IF SC(Z) =
    > RES THEN RES = SC(Z): GOTO
    560
555  GOTO 570
560  IF SC(Z) = RES AND SC(HH(Q)
    ) = RES THEN Q = Q + 1:HH(Q)
    = Z: GOTO 570
565 Q = 1:HH(Q) = Z
570  NEXT Z
580  FOR Z = 1 TO Q: INVERSE : VTAB
5 + 2 * HH(Z): HTAB 1: PRINT "
    JOUEUR ";HH(Z);" =) ";SC(HH
    (Z));" POINT";
585  IF  ABS (SC(HH(Z))) > 1 THEN
    PRINT "S    ": GOTO 600
590  PRINT "     "
600  NEXT Z: NORMAL
610  VTAB 23: PRINT "VOULEZ-VOUS
    REJOUER ";: GET R$: PRINT R
    $: IF R$ = "O" THEN J = 1: GOTO
110
620  HOME : FOR I = 1 TO 39: VTAB
    11: HTAB I: PRINT "*": NEXT
    I
625 FIN$ = "   A BIENTOT , MATEL
    OTS!... "
630  FOR O = 30 TO 2 STEP  - 1
640  VTAB 6: HTAB O: PRINT "   /
    ù=   "
650  VTAB 7: HTAB O: PRINT "  /
    ùç   "
660  VTAB 8: HTAB O: PRINT " /
    ù ç  "
665  VTAB 9: HTAB O: PRINT "/
    ù  ç "
670  VTAB 10: HTAB O: PRINT "---
    -ù--- "
675  VTAB 11: HTAB O: PRINT " ç_
    ____/"
680 GG = GG + 1: VTAB 10: HTAB O
    + 9:TER$ =  LEFT$ (FIN$,GG)
    : PRINT TER$
690  FOR G = 1 TO 50: NEXT G,O: VTAB
23: END
695  FOR G = 1 TO 50: NEXT G,O: VTAB
23: END
700 SC(I) = SC(I) + F * 2: COLOR=
    14: VLIN T,T + 1 AT 39
710  FOR D = 1 TO 20: VTAB 22: HTAB
1: PRINT  CHR$ (7): NEXT : HOME :
    DF(I) = 1: GOTO 460
800 P = P - 2
810 SC(I) = SC(I) + P
820 DF(I) = 1: IF P = 2 THEN 500

830  GOTO 460
9999  REM  *** MIOUSIQUE ***
10000  FOR I = 768 TO 850: READ
    A: POKE I,A: NEXT I
10010  DATA  169,44,133,254,169
    ,3,133,255,160,0,177,254,240
    ,29,170,200,177,254,168,44,4
    8,192,136,208,253,202,208,24
    6,165,254,24,105,2,133,254,1
    65,255,105,0,133,255,208,221
    ,96,255,109,255,109,255,131,
    255,96,90,96
10020  DATA  255,109,255,109,255
    ,131,255,131,90,1,255,109,90
    ,1,255,109,255,131,255,96,25
    5,109,255,109,255,131,127,13
    1,0
10030  RETURN
10040  DATA  T,R,A,N,S,-,B,E,R,M
    ,U,D,A,S
19999  REM  *** REGLE DU JEU ***

20000  HOME : VTAB 1: HTAB 8: PRINT
"R E G L E   D U   J E U"
20010  FOR I = 1 TO 40: VTAB 2: HTAB
I: PRINT "_": NEXT I
20020  VTAB 5: HTAB 1: PRINT "
    Le but de ce jeu est de simu
    ler une  course de voiliers
     qui partent du bord  gauche
     de l'ecran jusqu'au bord dr
    oit."
20030  PRINT "  Le vent (puisqu'
    il sagit de voiliers) soufle
     du haut de l'ecran jusqu'au
     bas."
20040  PRINT "  Pour vous deplac
    er vous devrez indi-  quer c
    ombien vous mettez de voilur
    e et  quel est l'angle de vo
    tre bateau en de- gres sacha
    nt que le 0 est en haut de l
    '"
20045  PRINT "ecran, le 90 a dro
    ite, le 180 en bas et le 270
     a gauche."
20050  PRINT "  Derniere recomme
    ndation :on ne doit  evidem
    ment pas heurter ni les bate
    aux  adverses ni les iles q
    ui parsemes votre route."
20060  VTAB 23: PRINT "APPUYEZ S
    UR UNE TOUCHE ";: GET K$
20070  HOME : VTAB 1: HTAB 8: PRINT
"R E G L E   D U   J E U"
20080  FOR I = 1 TO 40: VTAB 2: HTAB
I: PRINT "_": NEXT I
20090  VTAB 5: HTAB 1: PRINT "
    L'arrivee se situe sur le ca
    rre colorea droite."
20100  PRINT "  Pour une partie
    qui se joue en plus  d'une
    manche, on remarque que le J
    oueur qui part le dernier es
    t defavorise, donc";
20110  PRINT "le depart de chaqu
    e manche sera alterne (celui
     qui est parti 1er a la prem
    iere  manche partira 2eme a
    la deuxieme manche,le dernie
    r d'une manche sera donc 1er
     ala manche suivante etc...)
    "
20120  VTAB 23: PRINT "APPUYEZ S
    UR UNE TOUCHE ";: GET R$: RETURN
```

L'AVENTURIER FX 702 P

Vous avez découvert, sur la face cachée de la Lune, des bases que l'infâme XZWIAOR (imprononçable !) a fait construire. Révolté par l'ignoble machination, vous voilà aux commandes de votre super véhicule, bien décidé à semer la destruction chez l'adversaire.

Bruno RAGUIN

Mode d'emploi :
Votre but est d'arriver intact aux différentes bases, pour permettre à votre fidèle ordinateur d'en assurer la destruction. Votre parcours décomposé en 21 étapes, ne sera pas sans problème. Vous devrez sauter les rochers représentés par des ")" et d´truire tous les obstacles posés par XZWIAOR, qui vont, des réservoirs nucléaires "Q", aux bons à rien "R" (il en existe même sur la Lune !), en passant par les postes de contrôle "P" et les vaisseaux "-". Sautez les rochers par appui sur ")" et détruisez les obstacles en appuyant sur les touches correspondantes (exemple : "Q" pour "Q", "P" pour "P", etc). Attention, votre FX bien que fidèle et inépuisable en énergie, ne supportera pas un emploi irraisonné de ses armes... Sachez que votre véhicule peut résister à cinq accidents.

```
LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 26 PRG: 1680

P9: 1680 STEPS
  1 GOTO 5
  2 "B.RAGUIN ET HE
    BDO. PRESENTENT
     L"AVENTURIER!
  5 WAIT 65:VAC
  7 A=1
 10 PRT "****L,AVEN
    TURIER****","PA
    R B.RAGUIN"
 11 PRT "REC:MIS.";
    CNT-1;"/ETAPE";
    MX
 15 Q$=" ":S$=";":R
    $="*":T$=",":U$
    =".":V$=U$
 20 FOR P=1 TO 21:H
    =P
 23 PRT "ETAPE";P
 24 IF A>1;H=51
 25 GSB H+99
 30 FOR I=1 TO 17
 35 PRT CSR 0;MID(1
    ,10);CSR I;V$;
 40 V$=U$
 45 K$=KEY:IF K$=""
    ;K$=Q$
 50 IF MID(I+2,1)=K
    $ THEN 1000
 55 IF K$=Q$ THEN 7
    5
 60 J=I+1
 65 IF K$=T$;PRT CS
    R I;MID(J,1)+S$
    ;:I=J:GOTO 75
 70 PRT CSR J;R$;:$
    =MID(1,J)+Q$+MI
    D(J+2)
 75 NEXT I:PRT :NEX
    T P:GOTO 200
100 $="   , ,   ,
    , ,       ":RET

101 $="   , , , Q ,
     Q ,    ":RET
102 $="   P,  Q, ,
    P, ,    ":RET
103 $="   , QQ, ,
    Q, PP   ":RET
104 $="   P, , QPQP
    , Q,    ":RET
105 $="     QPQ, Q,
    , , Q  ":RET
106 $="   Q, , Q P,
    QP, ,   ":RET
107 $="   Q Q, QPP,
    Q, ,    ":RET
108 $="   , ,  Q, P
    , QPP   ":RET
109 $="   , QPQ P,
    Q, ,    ":RET
110 $="   , QP, , Q
    ,  PQ,  ":RET
111 $="   Q, Q, PQP
    Q, P    ":RET
112 $="   QPQQ PQ,
    PQQ,    ":RET
113 $="   QQPQP, PQ
    PPQP,   ":RET
114 $="   QPQQPRQPQ
    R, QP   ":RET
115 $="   , QPQ, Q
    P, RQP  ":RET
116 $="   RQQPRQ-PR
    Q--R    ":RET
117 $="   P-PRQ-PR
    P, ,    ":RET
118 $="   PR, , RPQ
    R, ,    ":RET
119 $="   R, QPQ-P,
     Q-,    ":RET
120 $="   RPPPRPQ-Q
    -QR, ,  ":RET
    CSR 0;Q$;
215 FOR I=1 TO 17:P
    RT CSR 1;$;CSR
    I;";":NEXT I
216 PRT CSR 1;$
217 B$="(-↑B↑-)":F$
150 $=" ,-QPR,-QPR
    "
155 FOR I=15 TO 28:
    $=$+MID(RAN#*11
    +1,1)
160 IF MID(I,1)=T$;
    $=$+Q$:I=I+1
165 NEXT I
170 $=MID(12)+"
    ":RET
200 WAIT 70:PRT "LA
     BASE  !!"
210 $=",,,,,,,,,,,,
    ,,,,,B"
214 PRT CSR 0;U$;$>
    ="*******"
220 PRT :PRT ":-";C
    SR 10;B$;
225 FOR I=2 TO 9:PR
    T CSR I;" -";:F
    OR J=1 TO 3:NEX
    T J:NEXT I
230 FOR I=1 TO 10:P
    RT CSR 10;B$;CS
    R 10;F$;:NEXT I
233 PRT CSR 13;"B";
235 V$=")":U$="(":F
    OR D=1 TO 5:G$=
    U$:U$=V$:V$=G$
240 FOR I=1 TO 4:PR
    T CSR 13-I;V$;C
    SR 13+I;U$;
245 NEXT I:NEXT D
247 PRT CSR 9;"((((
    x))))";:FOR I=1
     TO 60:NEXT I
248 PRT CSR 9;"(((.
    x,)))";:FOR I=1
     TO 60:NEXT I
249 PRT CSR 9;"((,.
    x,;))"
250 PRT "VICTOIRE!!
    ","LA BASE EST
    DETRUITE"
255 PRT "LA MISSION
    ";A;" EST REUSS
    IE!"
260 A=A+1:GOTO 15
1000 E=E+1:PRT CSR 4
    ;E;"e ACCIDENT"
    :IF E<5 THEN 30
1005 H=A*21+P:N=CNT*
    21+MX
1010 IF H>N;SAC :FOR
     I=1 TO A:STAT
    P:NEXT I:PRT "M
    EILLEUR SCORE!"
1020 PRT "CONT -> JE
    U";:STOP :GOTO
    5

*** VAR LIST

VAR: 26 PRG: 1680

A  = 1          Q$ =
B  = 0          R$ =*
C  = 0          S$ =;
D  = 0          T$ =,
E  = 5          U$ =.
F  = 0          V$ =.
G  = 0          W  = 0
H  = 22         X  = 0
I  = 6          Y  = 0
J  = 5          Z  = 0
K$ =,
L  = 0
M  = 0
N  = 1298.935
O  = 0
P  = 1
```

éditô ô ô

Eh oui, je sais, le serveur minitel de l'HHHHebdo est pourri. La moitié des services sont en rideau et l'autre moitié est buggée. M'emmerdez pas, vous remuez le couteau dans la plaie.
Mais n'ayez crainte, on est en train de s'en occuper. Le problème c'est que nous avons confié la réalisation de cet engin à des professionnels. De vrais pros, avec des cravates et des costumes, des gilets et des attaché-cases noirs en imitation skaï. De vrais pros qui parlent pendant deux heures, qui travaillent cinq minutes et qui appellent maman quand ils découvrent le moindre début de commencement de petit bug. Des informaticiens, quoi. Allez quand même faire un tour sur le serveur aujourd'hui, les pros courent dans les couloirs en zig-zag pendant que les amateurs que nous sommes leur tirent dessus à la chevrotine de la main gauche et programment leur putain de machine de la main droite. Regardez, ça va déjà mieux et c'est pas fini : si fin janvier notre serveur n'est pas le plus beau du monde, je me fais couper les couil... *(Voix off et féminine : non, déconne pas, pas ça, mon chéri, non !)* Ah ben non, si ça marche pas, ça marche pas, un point. Hongre alors.
Et l'Intox ? L'Intox ? Il est en rideau aussi, c'est la mode des rideaux en ce moment ! Si tout va bien et si ces cons de dessinateurs retrouvent leurs crayons et leurs pinceaux, vous aurez peut-être une petite chance de le retrouver dans vos kiosques fin janvier. Sinon, vous pouvez essayer d'aller gratter la tombe de Reiser au cimetière Montparnasse, c'était un vrai pro mais il est mort, ce con ! Qui a dit que je devenais gâteux ? Qui a dit que je me répétais ? Bandes de moules, vous avez vu que, cette année encore, il ne nous ont laissé qu'une semaine entre le petit Jésus et le jour de l'an ? Comment voulez-vous que je sois dans mon état normal après avoir absorbé en un laps de temps aussi court deux réveillons, deux pots de fin d'année, un serveur qui merde, un Intox qui pédale, l'anniversaire de la jolie claviste, les soixante ans de Carali, remettez-nous ça et le dernier pour la route ?

Gérard Ceccaldi
qui a bu son verre comme les zô-ô-ôtres

Oui, oui, je sais, bonne année et tout et tout. Un point.

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi

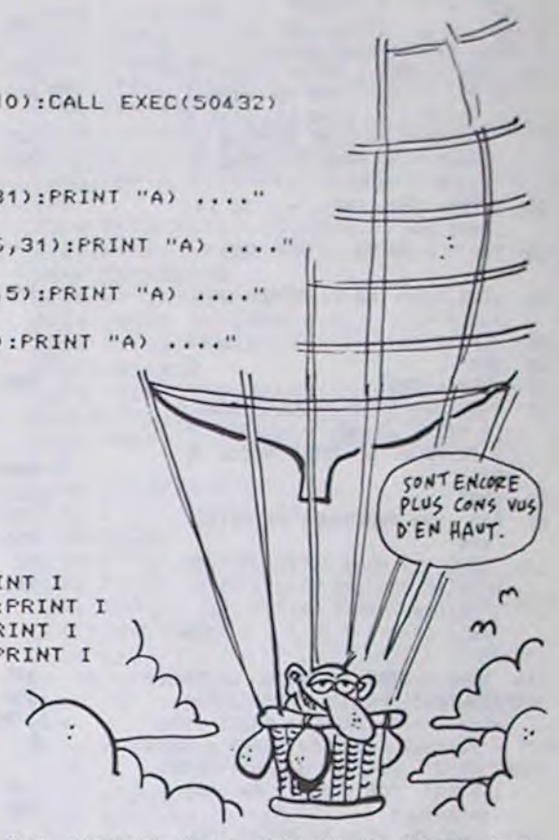
CHEVAUX

EXL 100

Si le jeu "des petits chevaux" est votre dada, goûtez à cette version qui ne manque pas de selle...

Jean-Claude SARHY-MANGIN

```
1 !*********************************
2 !* CHEVAUX SUR EXL 100           *
3 !* PAR     CH ET JC SARHY-MANGIN  *
4 !*                        LE 3/8/85*
5 !*********************************
6 CALL CHAR(1,"00000000181800000000")
7 CALL CHAR(2,"00606000000606000000")
8 CALL CHAR(3,"00060600181800606000")
9 CALL CHAR(4,"00006666000066660000")
10 CALL CHAR(5,"00666600181800666600")
11 CALL CHAR(6,"00666600666600666600")
12 CALL CHAR(42,"00183C7C0C3C38183C7E")
13 C2$(1,1)="1YG":C2$(2,1)="1YG":C2$(3,1)="1YG":C2$(4,1)="1YG"! CHEVAUX J1
14 C2$(1,2)="1bG":C2$(2,2)="1bG":C2$(3,2)="1bG":C2$(4,2)="1bG"! CHEVAUX J2
15 C2$(1,3)="1MG":C2$(2,3)="1MG":C2$(3,3)="1MG":C2$(4,3)="1MG"! CHEVAUX J3
16 C2$(1,4)="1WG":C2$(2,4)="1WG":C2$(3,4)="1WG":C2$(4,4)="1WG"! CHEVAUX J4
17 C$(1)="0BY":C$(2)="0BC":C$(3)="0BM":C$(4)="0BW"! CASES ET MESSAGES
18 CLS "Wbb":CALL COLOR("0Wb"):CALL CAD(20)
19 CALL COLOR("1Wb"):LOCATE (4,6):PRINT "* *":LOCATE (4,33):PRINT "* *"
20 LOCATE (18,6):PRINT "* *"
21 CALL COLOR("0WbHL")
22 LOCATE (10,12):PRINT "CCHHEEVVAAUUXX"
23 LOCATE (11,12):PRINT "CCHHEEVVAAUUXX"
24 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (18,31):PRINT "SMJC"
25 CALL TIC(3):PAUSE .5:CALL CAR
26 LOCATE (22,32):PRINT "(--'":PAUSE
27 !*********************************
28 !* 1.          REGLES            *
29 !*********************************
30 CALL CAD(22):CALL COLOR("0WbL")
31 LOCATE (3,15):PRINT "CCHHEEVVAAUUXX"
32 LOCATE (4,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("0Wb")
33 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (6,5):PRINT "CE JEU PERMET DE JOUER :"
34 LOCATE (8,5):PRINT "1.ENTRE VOUS (DE 1 A 4 JOUEURS)"
35 LOCATE (10,5):PRINT "2.AVEC L'ORDINATEUR,CELUI-CI "
36 LOCATE (12,6):PRINT "REMPLACANT 1 A 3 JOUEURS ADVERSES"
37 LOCATE (14,6):PRINT "A APPELER -EXL1,-EXL2,-EXL3"
38 LOCATE (16,5):PRINT "3.CONTRE L'ORDINATEUR "
39 LOCATE (18,6):PRINT "REMPLACANT 1 A 3 JOUEURS ALLIES"
40 LOCATE (20,6):PRINT "A APPELER DU MEME NOM -EXL"
41 LOCATE (21,35):PRINT "(--'":PAUSE:CALL CAR
42 CALL CAD(22):CALL COLOR("0WbL")
43 LOCATE (4,15):PRINT "RREEGGLLEESS"
44 LOCATE (5,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("0Wb")
45 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (7,5):PRINT "L'ORDINATEUR ANIME CE JEU ET :"
46 LOCATE (9,5):PRINT "- ANNONCE TOUR A TOUR LES JOUEURS"
47 LOCATE (11,5):PRINT "- LEUR DEMANDE DE LANCER LE DE"
48 LOCATE (13,5):PRINT "- ANNONCE LE RESULTAT DU LANCE"
49 LOCATE (15,5):PRINT "- DEMANDE LE No DU CHEVAL CHOISI"
50 LOCATE (17,5):PRINT "- DEPLACE LES CHEVAUX"
51 LOCATE (19,5):PRINT "- GUIDE ET RENSEIGNE LES JOUEURS"
52 LOCATE (21,32):PRINT "(--'":PAUSE:CALL CAR
53 CALL CAD(22):CALL COLOR("0WbL")
54 LOCATE (4,15):PRINT "RREEGGLLEESS"
55 LOCATE (5,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("0Wb")
56 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (7,5):PRINT "LES REGLES  SONT LES SUIVANTES :"
57 LOCATE (9,5):PRINT "- IL FAUT FAIRE 6 POUR SORTIR"
58 LOCATE (11,5):PRINT "- UN [6] PERMET DE REJOUER"
59 LOCATE (13,5):PRINT "- IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN CHEVAL "
60 LOCATE (15,5):PRINT "  PAR CASE :"
61 LOCATE (17,9):PRINT ". SUR LE PARCOURS PRINCIPAL"
62 LOCATE (19,9):PRINT ". EXCEPTE DANS LES ECURIES"
63 LOCATE (21,32):PRINT "(--'":PAUSE:CALL CAR
64 CALL CAD(22):CALL COLOR("0WbL")
65 LOCATE (4,15):PRINT "RREEGGLLEESS"
66 LOCATE (5,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("0Wb")
67 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (7,5):PRINT "POUR RENTRER A L'ECURIE IL FAUT :"
68 LOCATE (9,5):PRINT "- SE PLACER JUSTE DEVANT L'ECURIE"
69 LOCATE (11,5):PRINT "  ( SINON VOUS RECULEZ .....)"
70 LOCATE (13,5):PRINT "- FAIRE SUCCESSIVEMENT : "
71 LOCATE (15,7):PRINT ".  1,2,3,4,5   POUR AVANCER"
72 LOCATE (17,7):PRINT ".  6 POUR SE PLACER A L'ARRIVEE"
73 LOCATE (19,5):PRINT "MAINTENANT BONNE CHANCE A TOUS."
74 LOCATE (21,32):PRINT "(--'":PAUSE:CALL TRO
75 !*********************************
76 !* 2.   IDENTITE DES JOUEURS      *
77 !*********************************
78 CALL CAD(20):CALL COLOR("0WbL")
79 LOCATE (4,14):PRINT "CCHHEEVVAAUUXX"
80 LOCATE (5,14):PRINT RPT$(CHR$(30),14):CALL COLOR("0Wb")
81 LOCATE (7,5):PRINT "- CHEVAUX PAR JOUEUR [<=4]:";:ACCEPT SIZE(1);NC
82 IF NC>4 THEN 81
83 LOCATE (9,5):PRINT "- NOMBRE DE JOUEURS  [<=4]:";:ACCEPT SIZE(1);NJ
84 IF NJ>4 THEN 83
85 LOCATE (11,5):PRINT "- DEMONSTRATION [ O/N ] : ";:ACCEPT SIZE(1);R$
86 IF R$="N"THEN 89
87 IF R$<>"O"THEN 85
88 FOR I=1 TO NJ:NOM$(I)="-EXL 100":NEXT I:GOTO 97
89 FOR I=1 TO NJ
90 LOCATE (13,5):PRINT RPT$(" ",34):PAUSE 1
91 LOCATE (13,5):PRINT "- JOUEUR No";I;",VOTRE NOM SVP :"
92 LOCATE (15,7):PRINT "( PRECEDE D'UN TIRAIT (-) ,"
93 LOCATE (17,7):PRINT "EXL 100 JOUERA POUR VOUS .)"
94 LOCATE (19,10):PRINT RPT$(CHR$(29),11)
95 LOCATE (19,10):PRINT ". ";:ACCEPT SIZE(13);NOM$(I)
96 NEXT I
97 LOCATE (19,10):PRINT "VALIDE [O/N] : ";:ACCEPT SIZE(10);R$
98 IF R$="N"THEN 78
99 IF R$="O"THEN 101
100 GOTO 97
101 !*********************************
102 !* 3.    DESSIN DU JEU            *
103 !*********************************
104 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10):CALL EXEC(50432)
105 CLS "BGG":CALL COLOR("0bG")
106 CALL CAD(17)
107 CALL COLOR(C$(1))
108 LOCATE (3,31):PRINT "D) ":LOCATE (5,31):PRINT "A) ...."
109 CALL COLOR(C$(2))
110 LOCATE (14,31):PRINT "D) ":LOCATE (16,31):PRINT "A) ...."
111 CALL COLOR(C$(3))
112 LOCATE (14,5):PRINT "D) ":LOCATE (16,5):PRINT "A) ...."
113 CALL COLOR(C$(4))
114 LOCATE (3,5):PRINT "D) ":LOCATE (5,5):PRINT "A) ...."
115 FOR CH1=1 TO NC:FOR JOU1=1 TO NJ
116 W=42:COU$=C2$(CH1,JOU1):GOSUB 378
117 NEXT JOU1:NEXT CH1
118 CALL COLOR("0bG"):CALL JEU(60,1)
119 CALL COLOR(C$(1)):CALL JEU(1,49)
120 CALL COLOR(C$(2)):CALL JEU(13,50)
121 CALL COLOR(C$(3)):CALL JEU(25,51)
122 CALL COLOR(C$(4)):CALL JEU(37,52)
123 FOR I=1 TO 5
124 CALL COLOR(C$(1)):LOCATE (4+I,20):PRINT I
125 CALL COLOR(C$(2)):LOCATE (10,32-2*I):PRINT I
126 CALL COLOR(C$(3)):LOCATE (16-I,20):PRINT I
127 CALL COLOR(C$(4)):LOCATE (10,8+2*I):PRINT I
128 NEXT I
129 !*********************************
130 !* 4.          JEU               *
131 !*********************************
132 !41.       INITIALISATIONS
133 JOU=1
134 FJ(1)=48:FJ(2)=60:FJ(3)=72:FJ(4)=84
135 FOR I=NC+1 TO 4:SC(I,1)=3:SC(I,2)=3:SC(I,3)=3:SC(I,4)=3:NEXT I! SITUA CHX
136 !
137 !42.       LANCE DU DE
138 !
139 CALL COLOR(C$(JOU))
140 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
141 CALL JUR:PAUSE .5:CALL NU(JOU):PAUSE .5
142 LOCATE (20,5):PRINT NOM$(JOU);",LANCEZ VOTRE DE .";:CALL CAR
143 !CCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT);DE:GOTO 1670
144 IF SEG$(NOM$(JOU),1,1)="-"THEN PAUSE 1:GOTO 147
145 K$=KEY$
146 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
147 FOR FOIS=1 TO INTRND(9)
148 RANDOMIZE:DE=INTRND(6):PAUSE .2
149 CALL DES(DE,FIG):LOCATE (10,21):CALL COLOR("1WB"):PRINT CHR$(FIG)
150 CALL COLOR(C$(JOU))
151 NEXT FOIS
152 CALL NU(DE):PAUSE .5
153 !
154 !421.    LE DE EST TOMBE SUR 6
155 !
156 IF DE=6 THEN CALL BIE:PAUSE .5:GOTO 172!->CHOIX CHEVAL
157 !
158 !422. LE DE N'EST PAS TOMBE SUR 6
159 !
160 !423. UN CHEVAL AU MOINS EST SORTI
161 !
162 FOR I=1 TO 4
163 IF SC(I,JOU)=1 OR SC(I,JOU)=2 THEN 172!    VERS CHOIX D'UN CHEVAL
164 NEXT I
165 !
166 !424.  PAS DE CHEVAL SORTI
167 !
168 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
169 LOCATE (20,6):PRINT "IL FAUT FAIRE 6 POUR SORTIR !!":PAUSE 1
170 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35):GOTO 242
171 !
172 !43.       CHOIX DU CHEVAL
173 !
174 IF NC=1 THEN CH=1:GOTO 185
175 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
176 LOCATE (20,5):PRINT NOM$(JOU);",CHEVAL A DEPLACER : ";:CALL CAR
177 IF SEG$(NOM$(JOU),1,1)<>"-"THEN 179
178 GOSUB 257:GOTO 181!EXL JOUE
179 K$=KEY$:IF NOT NUMERIC(K$)THEN 174
180 CH=VAL(K$)
181 IF CH<=NC THEN 184
182 CALL NON:LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
183 LOCATE (20,10):PRINT "CHEVAL NON PARTANT ":PAUSE 2:GOTO 172
184 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
185 LOCATE (20,9):PRINT "JE DEPLACE LE CHEVAL :";CH
186 !
```



A SUIVRE...

MOON BATTLE

TI99 BASIC ETENDU

Invincible héros de l'espace, il est temps de donner une bonne leçon aux ennemis qui menacent nos positions lunaires...

Eric FRENKIEL

Mode d'emploi :
Ce jeu nécessite un joystick et l'extension 32 Ko; le synthétiseur de parole est facultatif.

1er TABLEAU : détruisez à l'aide de votre viseur, les ennemis qui foncent sur vous. Chaque vaisseau détruit vous rapporte 100 points, chaque vaisseau raté vous enlève 50 points. Après vingt assauts ennemis, vous accédez au tableau suivant, ou bien explosez si votre score est inférieur à 1000.
2ème TABLEAU : aux commandes d'une jeep lunaire munie d'un canon laser, tentez de détruire par trois fois le gros vaisseau dont la vitesse ne cesse de croître. En cas d'échec, c'est l'explosion !..
3ème TABLEAU : en évitant les lasers, les portes et les mines volantes, tentez de diriger une sonde jusqu'en fin de partie.

```
100 ! ****************
110 ! *              *
120 ! *  MOON BATTLE  *
130 ! * ------------ *
140 ! * pour ti 99/4A *
150 ! * basic etendu+ *
160 ! * extension 32Ko*
170 ! *              *
180 ! ****************
190 !
200 ! ********************
210 ! *                  *
220 ! * par ERIC FRENKIEL *
230 ! *Et avec une idee de*
240 ! *  Daniel GHNASSIA  *
250 ! *                  *
260 ! ********************
270 !
280 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL S
CREEN(2)
290 CALL CHAR(33,"3E49494949C1C1C1",35,"
7E818181818383 7F")
300 CALL CHAR(36,"3E41414141C1C1C1",37,"
7E413E4141C1C1FE")
310 CALL CHAR(38,"3E4141417FC1C1C1",40,"
FE10101010303030")
320 CALL CHAR(41,"4040404040C0C0FF",42,"
7F4040403CC0C0FF")
330 FOR U=1 TO 12 :: CALL COLOR(U,15,2):
: NEXT U :: A$="!#$%  %&(()*"
340 B$="par      ERIC FRENKIEL" :: C$="et
 avec une idee de          Daniel GHNASSI
A"
350 FOR B=1 TO LEN(A$):: DISPLAY AT(11,9
):SEG$(A$,1,B):: CALL SOUND(20,988,0)::
NEXT B
360 FOR J=1 TO LEN(B$):: DISPLAY AT(15,1
):SEG$(B$,1,J):: CALL SOUND(20,988,0)::
NEXT J
370 FOR L=1 TO LEN(C$):: DISPLAY AT(17,1
):SEG$(C$,1,L):: NEXT L
380 FOR DELAI=1 TO 1000 :: NEXT DELAI
390 X1=0 :: GOSUB 3850
400 IF M1=2 THEN CALL SAY("FIRST+GAMES+G
O+IN+SPACE")
410 CALL CLEAR :: GOSUB 4030
420 CALL CHARSET :: CALL SCREEN(11):: RE
STORE 3760
430 CALL MAGNIFY(3):: M21=0 :: M20=0
440 CALL CHAR(80,"8181818181818181")
450 CALL CHAR(81,"FF000000000000FF",82,"
FF0101010101010 1")
460 CALL CHAR(83,"FF8080808080808 0",84,"
8080808080808 0FF")
470 CALL CHAR(100,"7FBFDFEFF7FBFDFE",101
,"FEFDFBF7EFDFBF7F")
480 CALL CHAR(85,"01010101010101FF",88,"
0103070F1F3F7FFF")
490 CALL CHAR(107,"7FBFDFEFF7FBFDFE",108
,"FEFDFBF7EFDFBF7F")
500 CALL CHAR(89,"80C0E0F0F8FCFEFF",90,"
FFFFFFFFFFFFFFFF")
510 CALL CHAR(97,"0103070F1F3F7FFF",98,"
80C0E0F0F8FCFEFF")
520 CALL CHAR(115,"7FBFDFEFF7FBFDFE",116
,"FEFDFBF7EFDFBF7F")
530 CALL CHAR(99,"FFFFFFFFFFFFFFFF",104,
"0103070F1F3F7FFF")
540 CALL CHAR(105,"80C0E0F0F8FCFEFF",106
,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
550 CALL CHAR(112,"0103070F1F3F7FFF",113
,"80C0E0F0F8FCFEFF")
560 CALL CHAR(114,"FFFFFFFFFFFFFFFF",120
,"0103070F1F3F7FFF")
570 CALL CHAR(123,"7FBFDFEFF7FBFDFE",125
,"FEFDFBF7EFDFBF7F")
580 CALL CHAR(121,"80C0E0F0F8FCFEFF",122
,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
590 CALL CHAR(91,"7FBFDFEFF7FBFDFE",93,"
FEFDFBF7EFDFBF7F")
600 CALL CHAR(61,"3C42858991A1423C",68,"
03070E1C3870E0C0")
610 CALL CHAR(69,"3F03050911612120",70,"
C0E070381C0E0703")
620 CALL CHAR(71,"FCC0A09088868404")
630 CALL CHAR(64,"07091121418285FAFA85B2
4121110907E090888482 41A15F5FA1418284889
0E0")
640 CALL CHAR(33,"1818003C007E00FF000000
0000000000000000000000000000000000000000
00")
650 CALL CHAR(72,"081C0B0000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
00")
660 CALL CHAR(128,"000003060A112140FFC3A
59999A5C3FF0000FC0C1C2C54945424585 0A0C0
8000")
670 CALL CHAR(132,"0103070F1F3F7FFFC0201
00804020101008040201008040381432 71F1F3F7
FFF")
680 CALL CHAR(136,"FFC8A898888482818141 2
11109050301FF131519112141818182848890A0C
080")
690 CALL CHAR(140,"F7F3F10000F1F3F7")
700 CALL COLOR(5,15,2):: CALL COLOR(6,2,
2):: CALL COLOR(7,12,7)
710 CALL COLOR(9,6,2):: CALL COLOR(10,6,
2):: CALL COLOR(11,6,2):: CALL COLOR(12,
6,2)
720 CALL COLOR(8,6,2):: CALL COLOR(1,2,7
):: CALL COLOR(4,2,8):: CALL COLOR(3,2,8
)
730 DISPLAY AT(2,1):"=QQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QQQQQQQQ=PFIIIIIIIIIIXIYIIIIIIIIIIIDPPIF
IIIIIIIaZIZbIIIIIIIIIDIPPIIFIIIIIIacZIZ
cbIIIIIIIDIIP"
740 DISPLAY AT(6,1):"PIIIGIIIIhccZIZcciI
IIIIEIIIPPIIIIIIhjccJZCccjiIIIIIIIIPPII
IIIhjjceccccdcjjiIIIIIIIPPIIIIIpjjjeccc
cdjjjqIIIIIIP"
750 DISPLAY AT(10,1):"PIIIIprjjljjjjjjjk
jjrqIIIIIPPIIIprrjljjjjjjjjjkjrrqIIIIPPI
IprrrljjjjjjjjjjjkrrrqIIIPPIxrrrtrrrrrrr
rrrrrrsrrryIIP"
760 DISPLAY AT(14,1):"Pxzrrtrrrrrrrrrrrr
rrrsrrzyIPPzzrtrrrrrrrrrrrrrrrrsrzzyPPz
ztrrrrrrrrrrrrrrrrrrszzzPPz)zzzzzzzzzzz
zzzzzzzzz(zzP"
770 DISPLAY AT(18,1):"P)zzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzz(zPPzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz(PPz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzPPzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzP"
780 DISPLAY AT(22,1):"=QQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QQQQQQQQ=AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
790 DISPLAY AT(4,19)SIZE(2):" 1" :: DISP
LAY AT(6,19)SIZE(2):C1
800 IF M1=2 THEN CALL SAY("A+YELLOW+MODU
LE+IS+GOING+TO+PUT+YOU+OUT")
810 CALL SPRITE(#1,64,15,100,117,#2,33,1
5,152,120,#5,132,11,30,117,10,-10)
820 CALL SPRITE(#6,140,2,33,161,#7,140,2
,25,161,#9,140,2,41,161,#10,140,2,49,169
)
830 FOR I=8 TO 12 :: CALL COLOR(I,8,2)
840 CALL COLOR(#1,15)
850 CALL JOYST(1,Y,X):: CALL MOTION(#1,-
X*6,Y*6,#2,0,Y*6)
860 CALL DELSPRITE(#3)
870 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 980
880 CALL COLOR(9,6,2):: CALL COLOR(10,6,
2):: CALL COLOR(11,6,2):: CALL COLOR(12,
6,2)
890 CALL COLOR(8,6,2)
900 CALL JOYST(1,Y,X):: CALL MOTION(#1,-
X*8,Y*8,#2,0,Y*8)
910 CALL POSITION(#1,X1,Y1):: CALL POSIT
ION(#2,X2,Y2)
920 DISPLAY AT(5,19)SIZE(5):M20
930 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 980
940 CALL POSITION(#5,X5,Y5):: IF X5>144
OR Y5<45 OR Y5>197 THEN 1140
950 IF X1<35 OR X1>134 OR Y1<45 OR Y1>19
7 THEN CALL LOCATE(#1,100,117,#2,152,120
)
960 NEXT I
970 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 830 ::
 IF K=18 THEN 980
980 CALL COLOR(#1,2):: CALL SOUND(1,131,
0)
990 CALL COINC(#1,#5,20,Z):: IF Z THEN 1
050
1000 CALL SOUND(1,131,0):: CALL POSITION
(#5,X5,Y5):: IF X5>144 THEN 1140
1010 CALL POSITION(#2,X2,Y2)
1020 CALL SPRITE(#3,72,2,X2,Y2,-128,0)
1030 CALL SOUND(1,131,0)
1040 GOTO 840
1050 CALL SOUND(100,-7,0):: M20=M20+100
:: DISPLAY AT(5,19)SIZE(5):M20 :: M21=M2
1+1 :: IF M21>=21 THEN 1150
1060 CALL DELSPRITE(#5):: RANDOMIZE :: D
ISPLAY AT(7,20)SIZE(3):M21
1070 V1=INT(RND*30+1)
1080 M11=INT(RND*4+1)
1090 IF M11=1 THEN 1100 :: IF M11=2 THEN
 1110 :: IF M11=3 THEN 1120
1100 CALL SPRITE(#5,132,11,30,117,V1,-V1
):: GOTO 830
1110 CALL SPRITE(#5,128,11,30,117,V1,V1)
:: GOTO 830
1120 CALL SPRITE(#5,136,11,30,117,V1,0):
: GOTO 830
1130 GOTO 830
1140 M21=M21+1 :: IF M21>=21 THEN 1150 :
: M20=M20-50 :: IF M20<=0 THEN 3920 :: D
ISPLAY AT(5,19)SIZE(5):M20 :: GOTO 1060
1150 CALL DELSPRITE(ALL):: IF M20<1000 T
HEN 3920
1160 GOTO 1190
1170 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=1 TO 6
:: FOR U=8 TO 12 :: CALL COLOR(U,7,2):: 
CALL COLOR(8,9,2):: CALL COLOR(9,9,2)
1180 CALL COLOR(10,9,2):: CALL COLOR(11,
9,2):: CALL COLOR(12,9,2):: NEXT U :: CA
LL SOUND(20,988,0):: NEXT I
1190 FOR T=8 TO 12 :: CALL COLOR(T,2,2):
: FOR DELAI=1 TO 50 :: NEXT DELAI :: NEX
T T
1200 IF X1=1 THEN 3680
1210 CALL SCREEN(11):: CALL MAGNIFY(1)
1220 CALL DELSPRITE(ALL)
1230 CALL CHAR(33,"1000000000000000",80,
"8181818181818181")
1240 CALL CHAR(81,"FF000000000000FF",82,
"FF0101010101010 1")
1250 CALL CHAR(83,"FF8080808080808 0",84,
"8080808080808 0FF")
1260 CALL CHAR(85,"01010101010101FF",47,
"1800000000000000")
1270 CALL SCREEN(11)
1280 CALL COLOR(6,2,2):: CALL COLOR(7,12
,7)
1290 CALL COLOR(2,7,2):: CALL COLOR(5,15
,2)
1300 DISPLAY AT(2,1):"=QQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QQQQQQQQ=PFIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIDPPI
FIIIIIIIII/IIIIIIIIIIIIDIPPIIF/IIIIII/III
IIIII/III/DIIP"
1310 DISPLAY AT(6,1):"PIIIGII/IIIIIII/II
IIIIIE//IPPIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIPPI
/IIIII/IIIIIIIIII/IIIIIIIPPIIIIIIIIIIII
/IIIIIIII/IIP"
1320 DISPLAY AT(10,1):"PIIIIIIII/IIII/II
III/IIII/IPPIIIIIIIII/IIII/IIIIIII/IIPP
IIIIIIIIIII/IIIIIIIIIIIIPPIIIIII/IIIII
II/IIIIIIIIIIP"
1330 DISPLAY AT(14,1):"PIIIII/IIIIII/I/I
II/IIIIIIIPPIIIIIIII/IIIII/IIIIIIIIIIPP
IIIIIII/IIII/IIIIIIIIIIIIPPIIIIIIIIIIII
IIIIIIIIIIIIIP"
1340 DISPLAY AT(18,1):"PI/IIIIIIII/II/II
IIII/IIIIIPPIIIIIIII/II/IIIIII/IIIIIIIPP
I/IIIIIIIIIIIIIIIIIIII/IIPP/IIIIIII/III
IIIIIIIIIIIII/P"
1350 DISPLAY AT(22,1):"=QQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QQQQQQQQ=AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
1360 FOR I=1 TO 5
1370 CALL SPRITE(#10,33,16,92,120,10,20,
#11,33,16,92,120,-10,20,#12,33,16,92,120
,-10,-20)
1380 CALL SPRITE(#13,33,16,92,120,10,-20
,#14,33,16,92,120,-12,-22,#15,33,16,92,1
20,20,30)
1390 CALL SPRITE(#16,33,16,92,120,1,-10,
#17,33,16,92,120,2,12,#18,33,16,92,120,1
5,-25)
1400 CALL SPRITE(#19,33,16,92,120,-4,-14
,#20,33,16,92,120,-16,26,#21,33,16,92,12
0,-16,-26)
1410 CALL SPRITE(#22,33,16,92,120,-15,25
,#23,33,16,92,120,-3,-13,#24,33,16,92,12
0,16,-26)
1420 CALL SPRITE(#25,33,16,92,120,16,-26
,#26,33,16,92,120,-20,30,#27,33,16,92,12
0,20,30)
1430 CALL SPRITE(#28,33,16,92,120,-20,12
)
1440 NEXT I
1450 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(1
1)
1460 CALL COLOR(6,2,2*):: CALL COLOR(9,2
,2)
1470 CALL CHAR(42,"8040201008040201",43,
"0102040810204080")
1480 DISPLAY AT(2,1):"=QQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QQQQQQQQ=PxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxFPx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxPPxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxP"
1490 DISPLAY AT(6,1):"Pxxxxxpppppppppppp
ppxxxxxxxPPxxxxxpppppppppppppxxxxxxxPPx
xxxxxpppppppppppppxxxxxxxPPxxxxxpppphhhh
hhhpppxxxxxxP"
1500 DISPLAY AT(10,1):"Pxxxxxpppphhhhhhh
pppxxxxxxxPPxxxxxpppphhaaahhpppxxxxxxxPP
xxxxxpppphhaIahhpppxxxxxxxPPxxxxxpppphha
aahhpppxxxxxxxP"
1510 DISPLAY AT(14,1):"Pxxxxxpppphhhhhhh
pppxxxxxxxPPxxxxxpppphhhhhhhpppxxxxxxxPP
xxxxxpppppppppppppxxxxxxxPPxxxxxpppppp
pppppppxxxxxxxP"
1520 DISPLAY AT(18,1):"Pxxxxxpppppppppp
pppxxxxxxxPPxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxPP
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxPPxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxP"
1530 DISPLAY AT(22,1):"=QQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QQQQQQQQ=AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
1540 CALL SCREEN(11):: CALL COLOR(8,7,2)
:: CALL COLOR(2,2,8)
1550 CALL COLOR(5,15,2):: CALL COLOR(6,2
,2):: CALL COLOR(7,12,7)
1560 FOR Y=1 TO 5
1570 FOR I=9 TO 12 :: CALL COLOR(I,5,8):
: CALL SOUND(1,988,0)
1580 IF I=12 THEN CALL COLOR(5,15,5)ELSE
 CALL COLOR(5,15,2)
1590 CALL COLOR(9,2,2):: CALL COLOR(10,2
,2):: CALL COLOR(11,2,2):: CALL COLOR(12
,2,2)
1600 NEXT I
1610 CALL SPRITE(#10,42,16,92,120,15,15,
#11,42,16,92,120,-15,-15)
1620 CALL SPRITE(#12,43,16,92,120,-16,16
,#13,43,16,92,120,16,-16)
1630 FOR DELAI=1 TO 50 :: NEXT DELAI
1640 NEXT Y
1650 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
 CALL CHARSET
1660 CALL SCREEN(2):: C2=0
1670 FOR I=1 TO 23 :: CALL HCHAR(I,1,128
,32):: NEXT I
1680 CALL MAGNIFY(3)
1690 CALL CHAR(96,"0000000C071F3F7FF0FFF
F7722000000102040B0C0E010C83EFFFF7620000
000")
1700 CALL CHAR(33,"40E040000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
00")
1710 CALL CHAR(104,"0000000000000000000
0000000000000000000000000000492A1C0B1C3E
1C0B")
1720 CALL CHAR(44,"0000001F01738B0F88730
11F0000008000000E080FC789F78FC80E000000
000")
1730 CALL CHAR(128,"0000000000000000000
0000000000000000000000000000000000850F850
0800")
1740 CALL CHAR(112,"0000000000000000102
040810204080000000081020408000000000000
0000")
1750 CALL CHAR(68,"0000000000010204081 02
0418204081000000000800000102040800000000
000")
1760 CALL CHAR(124,"0000181804020103 04F9
0204083F7FFF101010102060C0B0B0B0402010FC
FEFF")
1770 CALL CHAR(108,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFF")
1780 CALL CHAR(116,"C0E0F15D1F1C3F3F675B
B91E3C1B0B0400B0838FBCECF89D5C58FC6B0B18
2040")
1790 CALL CHAR(136,"1000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000")
1800 CALL CHAR(37,"FFFFFFFFFFFFFFFF",40,
"1000000000000000")
1810 CALL CHAR(64,"3C7EFFFFFFFF7E3C",80,
"01030307175FFFFF")
1820 CALL CHAR(81,"010B0F2F2FBFFFFF",72,
"01070F2F3F7F7FFF")
1830 CALL CHAR(73,"010B0B0F2F3F7FFF",82,
"80C0C0C090FAFEFF")
1840 CALL CHAR(83,"80E0E0F0F9F9FFFF",75,
"80C0C0D0D8FAFAFF")
1850 CALL CHAR(76,"80C484CCECFCFEFF",41,
"18183C3C5A5A99FF")
1860 CALL CHAR(121,"183CA5FF7E2418 3C")
1870 CALL COLOR(1,13,2):: CALL COLOR(2,1
5,2):: CALL COLOR(5,5,2):: CALL COLOR(7,
13,2)
1880 CALL COLOR(6,13,7):: CALL COLOR(8,7
,7):: CALL COLOR(12,8,7):: CALL COLOR(13
,11,11)
1890 CALL COLOR(11,15,2):: CALL COLOR(3,
15,2):: CALL COLOR(4,15,2)
1900 DISPLAY AT(2,1):" (      (       (
    ( (@          @  (      (      (
  ( (    (     (      (   (            D
 @    (     ("
1910 DISPLAY AT(6,1):" (      (   P%R
  (          @ (   (Q%%%  @   (S   (
   (   (Q%%%%PS  ( P%      (QS    ()P%%%%
%%%R  Q%%S"
1920 DISPLAY AT(10,1):" Q%%PR P%%%%%%%%%
%QS%%%%PS  Q%%%%%R%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%)P%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
1930 DISPLAY AT(13,1):"XXyXXXXXXXXXXXXXy
XXXXXXXXXXXXH%KXXILXXXXXXXI%LyXXXXHXXXXI
%%%HK%%KXXXXXI%%%%KXXI%LXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXX"
1940 DISPLAY AT(17,1):"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1950 DISPLAY AT(19,1):"XXXH%LXXXXXILXXXX
XXI%%%KXXXXXI%%%%%XXHL%%KXXXXH%%%%%%%%%H
%%%%%LXXXXXXLXXI%%%%%LXXX%%%%%%LI%%%%
%%LH%%%%%%%HKX"
1960 DISPLAY AT(24,3):"2" :: DISPLAY AT(
24,9)SIZE(5):M20 :: DISPLAY AT(24,26):C1
1970 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR T=1 TO 1
:: CALL HCHAR(T,1,128,32):: NEXT T
1980 IF M1=2 THEN CALL SAY("SECOND+GAMES
")
1990 CALL SPRITE(#1,96,2,113,20,#15,124,
2,129,182,#7,44,8,1,20)
2000 CALL POSITION(#1,X1,Y1)
2010 CALL SPRITE(#2,33,11,X1+4,Y1+4,#3,3
3,11,X1+4,Y1+8,#4,33,11,X1+4,Y1+12,#5,10
8,1,X1-10,Y1)
2020 FOR T=180 TO 200 STEP 2 :: CALL SOU
ND(10,T,0):: NEXT T
2030 FOR XA=1 TO 12 STEP 2 :: FOR YA=1 T
O 20 STEP 3
2040 CALL MOTION(#7,XA,YA):: NEXT YA ::
NEXT XA
2050 VB=30 :: CALL MOTION(#7,0,VB)
2060 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,
0,X*1.5,#2,0,X*1.5,#3,0,X*1.5,#4,0,X*1.5
,#5,0,X*1.5,#7,0,VB)
2070 CALL POSITION(#7,X3,Y3)
2080 CALL POSITION(#1,X1,Y1)
2090 IF Y3>230 OR Y3<10 THEN GOTO 2060
2100 VB=VB+2 :: IF VB>60 THEN 2290
2110 CALL DELSPRITE(#8,#9,#10,#11,#6)
2120 CALL DISTANCE(#1,#7,J):: DISPLAY AT
(24,19)SIZE(5):J
2130 CALL KEY(1,K,S)
2140 IF K=18 THEN 2150 ELSE 2060
2150 RANDOMIZE
2160 CALL SPRITE(#6,112,16,X1,Y1-4,-25,2
5):: CALL SOUND(1,123,6):: FOR DELAI=1 T
O 40 :: NEXT DELAI
2170 FOR N=9 TO 11 :: CALL SPRITE(#N,128
,11,X3,Y3,INT(RND*25+15),0,#8,128,11,X3,
Y3,25,0):: Y3=Y3+10 :: NEXT N
2180 CALL PATTERN(#6,68):: FOR I=1 TO 15
 :: CALL COINC(#6,#7,10,C):: IF C THEN 2
390
2190 NEXT I :: CALL DELSPRITE(#6)
2200 CALL PATTERN(#8,104,#9,104,#10,104,
#11,104)
2210 FOR V=1 TO 4
2220 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,
0,X*1.5,#2,0,X*1.5,#3,0,X*1.5,#4,0,X*1.5
,#5,0,X*1.5,#7,0,VB)
2230 CALL COINC(#8,#5,30,B):: IF B THEN
2290
2240 CALL COINC(#9,#5,30,B):: IF B THEN
2290
2250 CALL COINC(#10,#5,30,B):: IF B THEN
 2290
2260 CALL COINC(#11,#3,20,B):: IF B THEN
 2290
2270 CALL POSITION(#8,X2,Y2):: IF X2>100
 OR X2<40 THEN CALL DELSPRITE(#8,#9,#10,
#11)
2280 NEXT V :: GOTO 2060
2290 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL DELSPRIT
E(#2,#3,#4,#6,#8,#9,#10,#11,#12):: CALL
PATTERN(#1,116)
2300 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL SOUND(40
00,-7,0):: CALL POSITION(#1,X1,Y1)
2310 FOR T=1 TO 10
2320 CALL COLOR(#1,7):: FOR DELAI=1 TO 1
5 :: NEXT DELAI
2330 CALL COLOR(#1,5):: FOR DELAI=1 TO 1
5 :: NEXT DELAI
2340 CALL COLOR(#1,11):: FOR DELAI=1 TO
15 :: NEXT DELAI
2350 NEXT T :: CALL LOCATE(#2,X1,Y1)
2360 FOR XA=3 TO 13 STEP 2 :: FOR YA=-40
 TO 40 STEP 5
2370 CALL MOTION(#2,YA,XA)
2380 NEXT YA :: NEXT XA :: C1=C1-1 :: M2
0=M20-1000 :: IF C1=0 THEN 3700 :: GOTO
1650
2390 CALL POSITION(#7,X3,Y3):: CALL DELS
PRITE(#6,#7,#8,#9,#10,#11):: CALL MOTION
(#1,0,0,#2,0,0,#3,0,0,#4,0,0,#5,0,0)
2400 CALL SOUND(3000,-7,0):: FOR U=1 TO
6
2410 CALL SPRITE(#15,136,15,X3,Y3,5,10,#
16,136,15,X3,Y3,-5,-10,#17,136,15,X3,Y3,
10,-20,#18,136,15,X3,Y3,-2,6)
2420 CALL SPRITE(#19,136,15,X3,Y3,1,5,#2
0,136,15,X3,Y3,-3,8,#21,136,15,X3,Y3,10,
-2,#22,136,15,X3,Y3,5,3)
2430 CALL SPRITE(#23,136,15,X3,Y3,5,-9,#
24,136,15,X3,Y3,-4,-1)
2440 NEXT U
2450 M20=M20+500 :: C2=C2+1 :: IF C2=3 T
HEN 2460 :: GOTO 1960
2460 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
 CALL CHARSET
2470 CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(1)
2480 CALL CHAR(97,"FF848484 84FF0000",98,
"FC8484848 4FC0000")
2490 CALL CHAR(104,"FF5E543E160C0C0B",10
5,"FFFF7F6F4A080000")
2500 CALL CHAR(80,"FFC1A2948C9CAAC9",81,
"FFF25252520202C0")
2510 CALL CHAR(82,"8989F8848749110F",83,
"8040201 00F000000")
2520 CALL CHAR(84,"0202020202020202",85,
"8040205088848AF1")
2530 CALL CHAR(86,"18183C247E66FFE7",87,
"FF81427E24241818")
2540 CALL CHAR(88,"0709112244FFA2A5",89,
"E8B1AA542BFF151D")
2550 CALL CHAR(90,"A8B1A8A4A468301F",91,
"9525C57D5A4644F8")
2560 CALL CHAR(92,"0305091A2462918F",93,
"C0A090582446 89F1")
2570 CALL CHAR(94,"2424242424242424",95,
"0000000000000000")
2580 CALL CHAR(99,"1818181818181818",114
,"80C0A09F9FA0C080")
2590 CALL CHAR(106,"FF702829 2A222220",10
7,"FFBDEAAAAAA22220")
2600 CALL CHAR(108,"000010121ABEBFFF",10
9,"00000008 19BBFFFF")
2610 CALL CHAR(110,"000000000 85A7EFF",11
5,"010305F9F9050301")
2620 CALL CHAR(112,"00000000183C7EFF",11
3,"FF7E3C1800000000")
2630 CALL CHAR(120,"2424242424242424",40
,"183C5A5A7E99A542")
2640 CALL CHAR(41,"0000008855220000",42,
"18183CBDBD3C1818")
```

suite page 6

LE DIAMANT BLEU

VIC 20

Avant que la police ne mette fin à vos activités répréhensibles, tentez de dérober les diamants bleus dissimulés dans les 21 salles d'un édifice.

Jean-Marc VASLIN

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (tournent sur version de base). Ce jeu utilise le joystick et les règles sont incluses.

LISTING 1

```
0 REM
1 REM DIAMANT BLEU
2 REM
3 REM COPYRIGHT  BY
4 REM VASLIN J-MARC
5 REM
6 REM
8 POKE36879,110:PRINT"■VEUILLEZ P
ATIENTER."
10 POKE54,28:POKE56,28:POKE36869,2
55:G=7168:FORI=GTOG+511:POKEI,PEEK
(I+25600):NEXT
20 FORI=0TO46*8-1:READF:POKEI+G,F:
NEXT
30 DATA0,0,255,0,255,255,,0,0,56,1
00,100,124,102,102,0,0,48,104,120,
100,100,120,0
40 DATA0,60,98,96,96,98,60,0,0,56,
100,98,98,100,120,0,0,62,98,96,124
,96,126,0
50 DATA0,62,98,96,124,96,96,0,0,62
,98,96,110,98,126,0,0,34,98,110,12
2,98,98,0
60 DATA0,8,0,8,24,24,24,0,0,62,4,1
2,12,76,124,0,0,36,104,112,120,100
,100,0
70 DATA0,32,96,96,96,100,124,0,0,3
4,118,126,106,98,98,0,0,34,114,122
,110,102,98,0
80 DATA0,60,98,98,98,102,126,0,0,5
6,100,100,120,96,96,0,0,60,100,100
,108,102,124,0
90 DATA0,56,100,100,120,100,98,0,0
,60,100,96,124,4,124,0,0,126,10,24
,24,24,24,0
100 DATA0,36,100,100,100,100,124,0
,0,34,98,102,108,120,112,0,0,34,98
,106,126,118,98,0
110 DATA0,66,100,56,24,44,70,0,0,9
8,52,24,48,96,96,0,0,126,12,24,48,
98,126,0
120 DATA0,16,64,56,20,16,44,64,,0,
2,28,40,8,52,2,0,16,0,56,84,16,40,
68
130 DATA0,12,16,56,108,124,56,0,0,
62,127,107,119,107,127,62,0,0,0,0,
0,0,0,0
140 DATA255,4,4,255,32,32,32,255,2
55,126,60,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24
150 DATA132,33,4,32,10,0,8,4,0,56,
108,254,84,56,16,0,16,0,0,0,0,0,0,
16
160 DATA0,8,16,32,0,0,0,0,136,204,
102,51,51,102,204,136,255,3,3,255,
35,35,35,255
170 DATA255,192,192,255,196,196,19
6,255,255,255,126,126,60,60,24,24
180 DATA0,0,0,0,0,8,8,16,0,0,0,0,6
0,0,0,0
200 PRINT"■■■
```

PATROUILLEUR LUNAIRE

ORIC/ATMOS

Aux commandes de votre patrouilleur lunaire équipé d'un lance-missiles et d'un système anti-gravité, venez à bout des soucoupes kamikazes qui rôdent dans le secteur drôlement accidenté XQ 653.

Jean-Benoît AUQUE

```
1
 0 REM **** PATROUILLEUR LUNAIRE ***
 1 REM ************ DE ************
 2 REM ****** AUQUE J.BENOIT *******
 3 REM *********** POUR ************
 4 REM ****** ORIC 1 / ATMOS *******
 5 REM ********************************
 6 CLS GOSUB 5500 DS=160 M=1:0
 7 ST=DS N=M VI=3 POKE618,10 GOSUB4999
9 PAPER0 INK7 PP$="0":GOSUB 1000
 9 PLOT5,5,"JEU ---------------------
----> (1)"
 10 PLOT5,8,"INTRUCTIONS ------------
-----> (2)"
 11 PLOT5,11,"CREATION DE TABLEAU ---
-------> (3)"
 12 GETA$:IFA$="1"THENCLS:GOTO 15
 13 IF A$="3" THEN 9100
 14 IFA$="2"THENGOTO 30000ELSE GOTO 1
2
 15 FOR I=0 TO 3:PLOT 9,I,17:NEXT
 16 PLOT 9,1,14:PLOT 10,1,"PATROUILLE
UR LUNAIRE"
 17 PLOT 9,2,14:PLOT 10,2,"PATROUILLE
UR LUNAIRE"
 18 PLOT 7,1,4:PLOT 7,2,4
 20 PO=PO+80
 25 I=20:REPEAT:READB$(I-20):IF B$(I-
20)=" " THEN 9000
 26 I=I+1:UNTILI=27:FORI=20TO26:READC
O(I-20):NEXT:READBO,L,Y,U
 30 TBL=TBL+1
 90 X=U
 92 FORI=16TO20:PLOT0,I,CO(0):PLOT1,I
," ":NEXT
 100 FORI=20TO26:PLOT0,I,CO(I-20):PLO
T 1,I,B$(I-20):NEXT
 110 A$="ab":Z=1:T=0:J=1:O=0
 120 PLOT5,5,STR$(PO):PLOT 12,5,"POIN
TS"
 130 PLOT 24,5,CO(0):PLOT25,5," ab":P
LOT 5,10,STR$(ST):PLOT10,10,"SAUTS"
 135 PLOT 32,3,"TBL":PLOT 36,3,STR$(
TBL)
 140 PLOT 20,10,STR$(N):PLOT 25,10,"M
ISSILES"
 145 A=L:S=Y
 150 SS$=STR$(TBL):OO$=MID$(SS$,LEN(S
S$),1)
 160 IF(OO$="0"OR OO$="5")ANDOO$<>PP$
THEN VI=VI+1:GOSUB 5300:PP$=OO$
 170 PLOT 20,5,STR$(VI)
 190 IF TBL=1 AND LBT=0 THEN GOSUB 52
00:LBT=1
 200 REM
 201 REM PROGRAMME PRINCIPAL
 202 REM
 205 PLOTZ,X,A$
 210 P=PEEK(#208)
 215 IF P=#38 THEN 310
 216 IF P=#91 THEN RUN
 220 IFP=#84THENGOTO 6000
 230 IFP=#BCANDJ=-1THENA$="ab":J=1:PL
OTZ,X,A$:GOTO 300
 235 IFP=#ACANDJ=1THENA$="lm":I=-1:PL
OTZ,X,A$:GOTO 300
 240 IFP=#ACANDJ=-1ANDZ>1THENPLOTZ-1,
X,"lm ":Z=Z-1:GOTO260
 250 IFP=#BCANDJ=1THENPLOTZ,X," ab":Z
=Z+1
 260 IFSCRN(Z,X+1)<>100ORSCRN(Z+1,X+1
)<>100THEN GOTO 5000
 300 IFP=#9CANDT=0ANDN>0THENGOTO 7000
 310 IFT=0THEN500
 315 IFSCRN(Q,W)=112 THEN 7050
 320 Q=Q+H
 321 IF Q=39ORQ=0 THEN T=0:PLOTQ-H,W,
" ":GOTO 500
 325 QW=SCRN(Q,W)
 326 IF QW=32 THEN 360
 340 IFQW=97ORQW=98ORQW=108ORQW=109TH
ENPLOTQ-H,W," ":GOTO 5000
 343 IFQW=113ORQW=114ORQW=104ORQW=106
THEN T=0:PLOTQ-H,W," ":GOTO 500
 345 IFW=SAND(Q=AORQ=A+1)THEN PLOTQ-H
,W," ":GOTO 7050
 350 IFQW<>113ORQW<>114THENPLOTQ-H,W,
" ":GOTO 8000
 360 PLOT Q-H,W," ":PLOTQ,W,"-"
 500 IF O=0 THEN O=1:S=Y:A=L:PLOT A,S
,"oP"
 503 IFSCRN(A,S)<>111ORSCRN(A+1,S)<>1
12THEN PLOTA,S," ":GOTO5000
 510 A=A-1:IFA=0THENO=0:PLOTA+1,S,"
":GOTO 600
 513 AS=SCRN(A+1,S+1):SA=SCRN(A,S+1)
 514 IF AS=100ANDSA=100 THEN 525
 515 IFAS=32AND(SA=98ORSA=109)THENPLO
TA+1,S," ":S=S+1:PLOTA,S,"oP":GOTO50
00
 520 IF(AS=32 OR AS=45)AND(SA=32ORSA=
45)THENG=1:GOTO 550
 525 AS=SCRN(A,S):SA=SCRN(A+1,S)
 526 IF AS=100ANDSA=100 THEN 550
 530 IF AS=32 THEN 550
 535 IFAS=97ORAS=108ORAS=109ORAS=98TH
ENPLOTA+1,S," ":PLOTA,S,"oP":GOTO500
0
 540 IFAS<>45THENG=-1
 550 PLOTA+1,S," ":S=S+G:G=0:PLOTA,S
,"oP"
 600 IF Z>36 THENPLOTA,S," ":PLOTZ,X
," ":GOTO 20
 630 GOTO 205
 4997 REM
 4998 REM ERREUR
 4999 REM
 5000 PLOTZ,X,"et":EXPLODE:WAIT7:PLOT
Z,X,"uv":EXPLODE:WAIT6:PLOTZ,X,"kn"
 5001 WAIT 60:PLOT Z,X," ":VI=VI-1:I
F A>1 THEN PLOT A,S,"oP"
 5002 WAIT 40:GOSUB 5100
 5004 PLOT A,S," "
 5005 IF VI<>-1 THEN90
 5010 PLOT 10,15,"UNE AUTRE PARTIE (O
/N) ?":GET C$:IF C$="O" THEN RUN
 5020 IF C$="N" THENPLOT 10,15,"
 AU REVOIR !!!    ":NEW
 5030 GOTO 5010
 5100 REM MUSIQUE
 5110 PLAY 1,0,0,0
 5120 FOR I=1 TO 11:MUSIC 1,1,N(I),10
:WAIT T(I)
 5130 MUSIC 1,1,1,0:NEXT
 5140 PLAY 0,0,0,0:RETURN
 5199 REM
 5200 REM MUSIC PRINC. JOUFF
 5201 REM
 5210 PLAY 1,0,0,0
 5220 FOR I=1 TO 27:MUSIC 1,O(I),N1(I
),10:WAIT TP(I):MUSIC 1,1,1,0:NEXT
 5230 PLAY 0,0,0,0:RETURN
 5300 PLAY 1,0,0,0:FOR I=19 TO 27:MUS
IC 1,O(I),N1(I),10:WAIT TP(I)
 5310 MUSIC 1,1,1,0:NEXT:PLAY 0,0,0,0
:RETURN
 5500 REM NOTES
 5510 DIMN(11),T(11)
 5520 FORI=1TO11:READN(I),T(I):NEXT
 5530 DATA5,40,5,40,3,12,5,40,8,40,7,
12,7,30,5,12,5,30,3,12,5,100
 5600 REM MUSIQUE PRINC.(DATAS)
 5605 DIM N1(27),O(27),TP(27)
 5610 FOR I=1 TO 27:READ N1(I),O(I),T
P(I)
 5620 NEXT
 5630 RETURN
 5650 DATA 10,3,10,8,3,10,6,3,10,6,3,
10,1,4,20,11,3,10,10,3,10,8,3,10
 5660 DATA 11,3,10,5,3,10,6,3,10,1,3,
12,1,3,15,10,3,10,8,3,10,6,3,10,6,3,1
0
 5670 DATA 1,4,20,11,3,10,10,3,10,8,3
,10,10,3,10,11,3,10,10,3,10,11,3,10
 5680 DATA 8,3,10,6,3,40
 5997 REM
 5998 REM SAUT
 5999 REM
 6000 IF ST=0 THEN300
 6001 IF(Z<=5ANDJ=-1)OR(Z)=34ANDJ=1)
THEN 300
 6002 PLAY 1,0,0,0
 6004 PLOT Z,X," ":Z=Z+J:X=X-1:MUSIC
1,5,X-15,10
 6005 IFSCRN(Z,X)<>32ORSCRN(Z+1,X)<>3
2THENGOTO 5000
 6006 PLOTZ,X,A$:WAIT 5:PLOT Z,X," "
:Z=Z+J:X=X-1:MUSIC1,5,X-15,10
 6008 IFSCRN(Z,X)<>32ORSCRN(Z+1,X)<>3
2THENGOTO 5000
 6020 PLOT Z,X,A$:WAIT 5:PLOT Z,X,"
":Z=Z+J:X=X+1:MUSIC1,5,X-15,10
 6023 IF SCRN(Z-1,X)=112THEN PO=PO+10
00
 6025 IFSCRN(Z,X)<>32ORSCRN(Z+1,X)<>3
2THENGOTO 5000
 6030 IFSCRN(Z,X+1)=32ORSCRN(Z+1,X+1)
=32THEN PLOTZ,X,A$:GOTO 6020
 6040 IFSCRN(Z,X+1)<>100ORSCRN(Z+1,X+
1)<>100THEN GOTO 5000
 6050 PLOTZ,X,A$
 6100 ST=ST-1:PLOT 6,10,"   ":PLOT 5,
10,STR$(ST)
 6110 PLOT 5,5,STR$(PO)
 6115 OP=0:MUSIC 1,1,1,0:PLAY0,0,0,0
 6120 GOTO 300
 6997 REM
 6998 REM TIR DEBUT
```

suite page 23

MSX

suite de la page 2

```
3890 IFA$="O"ORA$="o"THEN1780
3900 IFA$="N"ORA$="n"THENEND
3910 GOTO 3870
3920 '┌──────────────────────┐
3930 '│ Sous routine t.fonct. │
3940 '└──────────────────────┘
3950 IFCC%=0THENRETURN1990
3960 CC%=0
3970 FORI=1TO5:KEY(I)OFF:NEXT
3980 SPRITEOFF
3990 STRIG(JS)OFF
4000 FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,192):NEX
T
4010 TE%=0:XP%=0:YP%=192
4020 RETURN
4030 '┌──────────────────────┐
4040 '│ Derriere les portes │
4050 '└──────────────────────┘
4060 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4070 FORI=YTOY+14
4080 PUTSPRITE3,(X+4,I),5,20
4090 NEXT
4100 PSET(X+6,Y+5),1:COLOR 3:PRINT#1,
"50"
4110 GOSUB5180
4120 AR%=AR%+50
4130 LINE(88,13)-(119,19),1,BF
4140 PSET(88,13),1:COLOR 3:PRINT#1,RI
GHT$(STR$(10000+AR%),4)
4150 RETURN
4160 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4170 FORI=YTOY+14
4180 PUTSPRITE3,(X+4,I),5,20
4190 NEXT
4200 PSET(X+1,Y+5),1:COLOR 3:PRINT#1,
"100"
4210 GOSUB5180
4220 AR%=AR%+100
4230 LINE(88,13)-(119,19),1,BF
4240 PSET(88,13),1:COLOR 3:PRINT#1,RI
GHT$(STR$(10000+AR%),4)
4250 RETURN
4260 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4270 FORI=YTOY+14
4280 PUTSPRITE3,(X+4,I),5,20
4290 NEXT
4300 PSET(X+1,Y+5),1:COLOR 3:PRINT#1,
"200"
4310 GOSUB5180
4320 AR%=AR%+200
4330 LINE(88,13)-(119,19),1,BF
4340 PSET(88,13),1:COLOR 3:PRINT#1,RI
GHT$(STR$(10000+AR%),4)
4350 RETURN
4360 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4370 PUTSPRITE1,(X+4,Y+4),15,21
4380 PUTSPRITE2,(X+4,Y+20),15,22
4390 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND12,26:FO
RC=8TO10:SOUNDC,16:NEXT:SOUND13,0
4400 FORI=0TO45
4410 PUTSPRITE0,(X-I,Y+8-I),9,18
4420 PUTSPRITE1,(X+I,Y+8-I),9,18
4430 PUTSPRITE2,(X-I,Y+8+I),9,18
4440 PUTSPRITE3,(X+I,Y+8+I),9,18
4450 NEXT
4460 PUTSPRITE1,(X+4,Y+4),15,21
4470 PUTSPRITE2,(X+4,Y+20),15,22
4480 PUTSPRITE3,(X+25,Y+20),1,13
4490 PUTSPRITE4,(X+41,Y+20),1,12
4500 PUTSPRITE0,(X+33,Y+28),9,19
4510 PSET(88,50),6:COLOR 9:PRINT#1,"D
étonnant":PSET(88,62),6:COLOR 9:PRINT
#1," non ???"
4520 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
4530 FORI=0TO255STEP10
4540 SOUND7,62
4550 SOUND8,16
4560 SOUND0,I:SOUND1,2
4570 SOUND13,9
4580 SOUND11,120
4590 SOUND12,30
4600 FORJ=1TO60:NEXT
4610 NEXT
4620 FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,192):NEX
T
4630 RETURN
4640 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4650 PSET(X+8,Y+9),6:COLOR6:DRAW"XD6$
;"
4660 PSET(X+5,Y+10),10:COLOR 10:DRAW"
XD5$;"
4670 PSET(X+9,Y+19),10:PSET(X+13,Y+19
),10
4680 PUTSPRITE0,(X+5,Y+3),5,24
4690 PUTSPRITE1,(X+8,Y+10),9,29
4700 PUTSPRITE2,(X+4,Y+4),15,25
4710 PUTSPRITE3,(X+4,Y+3),14,26
4720 PUTSPRITE4,(X+6,Y+19),13,28
4730 PUTSPRITE5,(X+8,Y+26),3,27
4740 IFAR%=0THENPSET(88,46),6:COLOR 9
:PRINT#1,"Reviens":PSET(88,56),6:COLO
R 9:PRINT#1,"avec":PSET(88,66),6:COLO
R 9:PRINT#1,"du frio !":FORI=1TO1000:
NEXT:GOTO 5120
4750 PSET(88,46),6:COLOR 9:PRINT#1,"O
K,":PSET(88,56),6:COLOR 9:PRINT#1,"vi
ens mon":PSET(88,66),6:COLOR 9:PRINT#
1,"poulet !!"
4760 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
4770 FORJ=1TO(AR%/25)
4780 FORI=250TO0STEP-10
4790 SOUND7,62
4800 SOUND8,16
4810 SOUND0,I
4820 SOUND13,9
4830 SOUND11,120:SOUND12,30
4840 NEXT:NEXT
4850 SOUND8,0
4860 '┌──────┐
4870 '│ Score │
4880 '└──────┘
4890 SL%=CL%:SI%=TI%
4900 IFSL%=0THENSL%=1
4910 IFSI%=0THENSI%=1
4920 SC=SC+(AR%*SL%*SI%)
4930 AR%=0
4940 LINE(88,13)-(119,19),1,BF'efface
 ar%
4950 PSET(88,13),1:COLOR 3:PRINT#1,RI
GHT$(STR$(10000+AR%),4)
4960 TI%=9
4970 XB%=177:YB%=40:M=8'coord.balles
sur tableau
4980 FORI=1TO9
4990 PSET(XB%,YB%),1:COLOR 5:PRINT#1,
"•"
5000 XB%=XB%+M
5010 NEXT
5020 CL%=CL%+5
5030 LINE(72,27)-(87,35),1,BF:COLOR 3
:PSET(72,27),1:PRINT#1,RIGHT$(STR$(10
0+CL%),2)
5040 LINE(184,13)-(231,21),1,BF
5050 PSET(184,13),1:COLOR 3:PRINT#1,R
IGHT$(STR$(1000000+SC),6)
5060 '┌──────────────────────┐
5070 '│  Reinitialisation    │
5080 '└──────────────────────┘
5090 CO%=1
5100 AV%=AV%+1
5110 R1=R1+5E-03:R2=R2+5E-03
5120 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,192):NEX
T
5130 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
5140 RETURN
5150 '┌──────┐
5160 '│ Argent │
5170 '└──────┘
5180 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
5190 FORI=255TO0STEP-10
5200 SOUND7,62
5210 SOUND8,16
5220 SOUND0,I:SOUND1,1
5230 SOUND13,9
5240 SOUND11,120
5250 SOUND12,30
5260 FORJ=1TO60:NEXT
5270 NEXT
5280 RETURN
5290 '************************
5300 '* Presentation du jeu *
5310 '************************
5320 C=2:C1=15:C2=1:X=40
5330 FORI=1TO34
5340 NO=INT(RND(1)*96+1):PLAY"L64V15N
=NO;","L64V15N=NO;","L64V15N=NO;"
5350 PRESET(96,X):COLOR C:PRINT#1,"M"
5360 PRESET(120,X):COLOR C+2:PRINT#1,
"S"
5370 PRESET(152,X):COLOR C+4:PRINT#1,
"X"
5380 C=C+1:IFC=11THENC=2
5390 NEXT
5400 PRESET(97,X):COLOR C:PRINT#1,"M"
5410 PRESET(121,X):COLOR C+2:PRINT#1,
"S"
5420 PRESET(153,X):COLOR C+4:PRINT#1,
"X"
5430 FORI=1TO13:BEEP
5440 PRESET(104,X):COLOR C1:PRINT#1,"
is ion"
5450 SWAPC1,C2
5460 NEXT
5470 PRESET(48,184):COLOR15:PRINT#1,"
©                    ©"
5480 PRESET(48,184):COLOR 3:PRINT#1,"
  Pierre Faure 1985  "
5490 PRESET(40,96):COLOR 7:PRINT#1,"P
lanche à boutons ? [P]"
5500 PRESET(40,112):COLOR 7:PRINT#1,"
Bâton de joie ? [B]"
5510 A$=INKEY$
5520 IFA$=""THEN5510
5530 IFA$="P"ORA$="p"THENJS=0
5540 IFA$="B"ORA$="b"THENJS=1
5550 LINE(40,96)-(255,120),1,BF
5560 PRESET(16,104):COLOR 15:PRINT#1,
"Voulez-vous les régles ?  O/N"
5570 A$=INKEY$
5580 IFA$=""THEN5570
5590 IFA$="O"ORA$="o"THEN5610
5600 IFA$<>"O"ORA$<>"o"THENRETURN
5610 COLOR 15,1:SCREEN0
5620 PRINT" Vous êtes en mission spéc
iale dans  un hôtel louche, à la rech
erche de labelle espionne Matra Méhar
i qui doit,moyennant finances, vous c
onfier des renseignements ultra-secre
ts."
5630 PRINT" Cinq portes se présentent
 à vous,   Matra Méhari est derrière
l'une      d'elles."
5640 PRINT" Derrière les autres porte
s vous     trouverez soit de l'argent
(50,100 ou 200$), soit un espion du K
GB qui vousa précédé et qui vous enve
rra vers   une mort certaine..."
5650 PRINT" D'autre part, des ennemis
 cachés    cherchent à vous atteindre
 en lançantdes poignards."
5660 PRINT" Les portes ne s'ouvrent q
ue si vous avez la clé."
5670 PRINT" Votre score sera fonction
 du nombre de clés restantes, du nomb
re de      balles encore dans votre c
hargeur et de l'argent que vous appor
tez à MatraMéhari.
    -->    "
5680 A$=INKEY$
5690 IFA$=""THEN5680
5700 IFA$=CHR$(13)THEN5710ELSE5680
5710 PRINT"                ATTENTION"
5720 PRINT
5730 PRINT" Plus de clé ou bien plus
de balle etla partie est terminée."
5740 PRINT" A chaque nouvelle visite,
 le contenudes pièces est modifié, la
 vitesse etla fréquence des poignards
            augmentent."
5750 PRINT:PRINT
5760 PRINT"Touches fonotionnelles :"
5770 PRINT"F1->porte 1, F2->porte 2,
F3 ..."
5780 PRINT:PRINT
5790 PRINT"Flèches ou manette :"
5800 PRINT"Déplacements du héros"
5810 PRINT:PRINT
5820 PRINT"Barre espace ou bouton tir
:"
5830 PRINT"Prendre clé ou tirer"
5840 PRINT:PRINT
5850 LOCATE22,22:PRINT"Bonne chance..
."
5860 A$=INKEY$
5870 IFA$=""THEN5860
5880 IFA$=CHR$(13)THENRETURNELSE5860
```

BABYGOR

COMMODORE 64

Vous êtes un innocent bébé gorille, capturé dans la jungle par l'infâme comte SERUSTA. Ce dernier a promis votre libération, en échange du nettoyage peu ragoûtant des pièces du donjon de son lugubre château.

Christian DEGRELLE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, chargez et lancez de même. Ce jeu utilise le joystick branché dans le port 2, pour sauter appuyez sur FIRE + direction.

Vous devrez, pour sortir de chaque salle, vous diriger vers la porte en possession d'une clé et de toutes les têtes ensanglantées (beurk !) en vous méfiant entre autres :
- des tapis roulants qui vous emmènent adroitement vers votre perte,
- des chariots mobiles dont le principal objectif et de vous heurter mortellement,
- des pieux empoisonnés plantés dans le sol,
- des troncs d'arbres qui cèdent sous vos pas,
- des plates formes mouvantes destinées à vous transporter d'un endroit à un autre (mais gare aux chutes mortelles !).

Vous avez tout de même la possibilité de reprendre votre souffle sur les briques oranges et de grimper aux cordes. Vous disposez de 5 vies et figurez au tableau "High score" à plus de 2000 points.

LISTING 1

```
10 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE646
,1
20 POKE58*256,0:POKE44,58
30 POKE198,1:POKE631,131
40 NEW
```

LISTING 2

```
1 REM DEGRELLE & PEREIRA
2 REM 10 RUE GOGAND 59212 WIGNEHIE
S
3 REM     (16)27 60.46.85
5 REM          BABYGOR
10 V=53248:POKE54296,15:GOSUB10000
15 TR=1:V=53248
20 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE542
77,128:POKE54278,128:PRINT"■"
21 L=320:E=16:C=8
22 FORI=208TO219STEP6:FORZ=0TO5:PO
KE1024+L+Z+E,I+Z:POKE55296+L+Z+E,C
:NEXT:L=L+40
23 NEXT:Z=0
24 FORI=220TO223:POKE1024+L+Z+E,I:
POKE55296+L+Z+E,C:Z=Z+1:NEXT
25 FORI=225TO226:POKE1024+L+Z+E,I:
POKE55296+L+Z+E,C:Z=Z+1:NEXT:Z=0:L
=L+40
26 FORI=227TO227+12STEP6:FORZ=0TO5
:POKE1024+L+Z+E,I+Z:POKE55296+L+Z+
E,C:NEXT
27 L=L+40:NEXT
28 PRINT"■■■
```

CONSORTIUM

La grande nouveauté de la distribution pour l'année 86 nous vient, comme d'habitude, d'Angleterre. Un ancien de chez Micro Dealer vient de créer, en accord avec huit des plus grands distributeurs européens (Rushware en Allemagne, Innelec et Cadre en France...), une nouvelle société de distribution de logiciels sous le nom de **Micropool.** Cette firme passe des contrats avec les éditeurs de softs anglais pour réaliser une diffusion exclusive hors du Royaume Uni. Melbourne House a déjà signé le contrat, les autres éditeurs attendent janvier pour s'engager. Les sorties de logiciels devraient ainsi s'effectuer simultanément dans tous les pays d'Europe concernés, évitant l'import parallèle. Encore des allumés qui essaient de couper l'herbe sous le pied d'US Gold.

TIENS UN BASIC ÉTENDU A ÉTENDRE

C'est encore la faute à Ere Informatique si j'ai failli laisser ma peau à tester un de leur fichu Basic Étendu. Ça fait des mois que je me tue à leur dire qu'un basic étendu, c'est nul, mais ils ne veulent pas comprendre. Alors tant pis, je l'ai testé, leur **3D Megacode.** A l'utilisation, on se rend compte de l'effort fourni par les auteurs : ils ont créé un ensemble de commandes graphiques relativement simples pour dessiner des objets en trois dimensions. Ok, c'est très bien, mais comment faire pour utiliser mes super programmes Basic avec ses cent cinquante-trois chaîses en 3D sans passer par 3D Megacode, hein ? Eh bien on ne peut pas ! On est obligé de charger l'utilitaire avant quoi que ce soit. Accessoirement, le soft vous offre des fonctions de manipulation d'une horloge ainsi que des commandes pour tester l'écran ou le recopier sur imprimante. Un bon ensemble, mais la portabilité est nulle. Dommage ! **3D Megacode** *d'Ere Informatique* pour Amstrad.

PLAGIAIRE

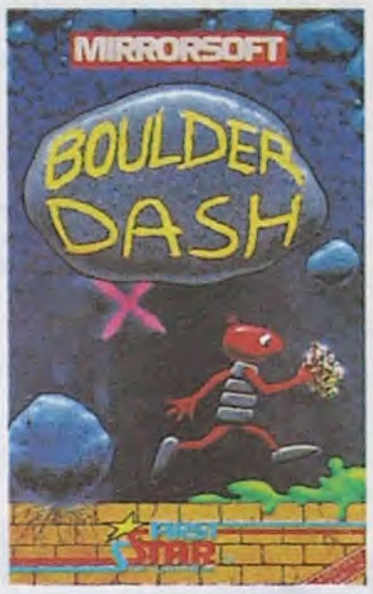
L'HHHHebdo fait des émules : Cadre vient de déposer à l'Institut National de la Propriété Industrielle (pour la France et avant son légitime propriétaire) les noms US Gold, US Gold France et tous les avatars de ces noms (Gold US France, France US Gold...). Reste aux autres distributeurs à agir de la même manière pour planter le boxon du siècle sur la propriété des noms. Allez ! On ne sera pas chien , on ne demandera pas de royalties à Cadre pour nous avoir piqué l'idée du dépôt de nom.

ET LA CHEMISE DU VENDEUR ?

En Angleterre, on s'éclate ! Croyez-moi ou non (je m'en tape), chez les bouffeurs de pudding si vous achetez un C128 tout nouveau tout beau, vous pouvez refiler votre vieux Commodore 64 contre lequel vous recevrez la modique somme de 50 livres. De plus, à ceux qui ne possèdent que dalle à échanger, bref ceux qui n'ont jamais eu de C64, Commodore file gratos le magnéto cassette avec le C128. Sympa. Tout ceci est valable jusqu'au 31 janvier 1986 et en Angleterre seulement. C'est pas chez nous qu'on nous ferait des bons plans de la sorte. Pauvre France !

RACHAT DE DROIT ? LE PIED

Boulder Dash fut, il y a quelques mois, un logiciel de la semaine particulièrement apprécié. First Star, le propriétaire des droits a confié à Mirrorsoft le soin d'adapter le hit sur Amstrad. Miraculeusement, la sous-traitance s'est excellemment bien débrouillée puisque le produit fini vaut largement l'original. L'animation est toujours aussi mignonne (le héros tape du pied en rythme lorsque vous ne trouvez rien à lui demander), les graphismes parfaitement finis (les couleurs sont largement plus belles que sur Apple) et la musique géniale. En gros, il ne vous reste plus qu'à vous précipiter sur votre micro pour vous éclater complètement dans les vingt tableaux et les deux niveaux de difficulté. Ça vaut bien Lode Runner dans la complexité des tableaux, mais c'est meilleur pour la présentation. Génial je vous dis ! **Boulder Dash** de *Mirrorsoft* pour Amstrad.



ATARI : LA CLAAASSE

C'est Info World qui a sacré l'Atari 520ST ordinateur de l'année et ce durant le Comdex. Et tac ! pour Commodore et son Amiga-fantôme. Roulements de tambour, trompettes. De plus, Tra-tra (Tramiel pour les costards-cravates) vend 50% de ses ST en Europe.

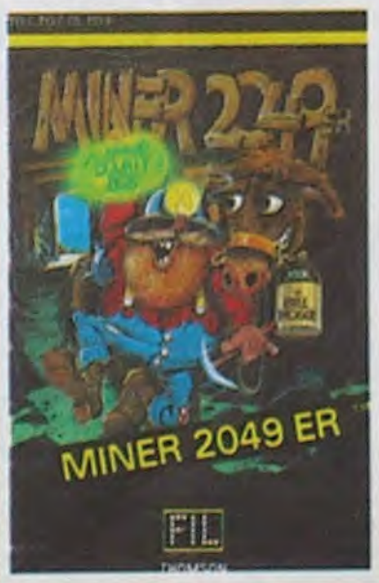
UN BRUIT QUI COURT

Après les annonces de rachat d'Apple par Olivetti, au début de l'été, c'est American Telegraph and Telephon qui se penche aujourd'hui au chevet du presque mourant pour lui osculter le portefeuille. Résultat des négociations, si elles ont vraiment lieu comme le laissent penser les dirigeants de AT & T, dès le printemps prochain.

FUITE DES CAPITAUX

Décidément, France Image Logiciel semble vouloir se spécialiser dans l'adaptation de grands hits américains. Après Threshold de Sierra-On-Line et Choplifter de Broderbund, c'est **Miner 2049er** de Big Five Software qui vient de passer à la moulinette de FIL. Contrairement aux deux logiciels précédemment cités, l'adaptation de Miner 2049er ne se rapproche même pas du minimum acceptable, elle est nulle ! La gestion de Bounty Bob (le héros) tout comme celle des monstres se passe au caractère et non au pixel, les couleurs bavent (Bounty Bob passe par le jaune et le violet en franchissant les échelles), la sonorisation brille par son absence... Au secours ! Où est donc passé le super programme qu'était Miner sur Commodore ou Atari ? Sûrement pas dans un Thomson en tout cas !

Mais doit-on vraiment reprocher à FIL d'avoir réalisé une adaptation aussi lamentable ? Vous allez me dire, c'est marqué sur la boîte et sur la cartouche, donc c'est leur faute. Mais, et c'est là que les reproches s'accumulent sur la tête des dirigeants de FIL, si vous soulevez délicatement l'étiquette noire et blanche de FIL placée sur la cartouche, vous découvrirez le véritable auteur de l'adaptation : **TO Tek.** Dans l'histoire, qui c'est qui prend les acheteurs pour des cons ? C'est FIL, car non contents de limiter leur boulot à coller des étiquettes neuves sur celles de TO Tek, ils n'ont même pas eu le bon goût de limiter leur distribution aux seuls bons titres Choplifter et Threshold. Si vous voulez donner votre obole à ces colleurs d'étiquettes achetez ces deux titres, mais surtout évitez **Miner 2049er** de *FIL ou TO Tek* (comme vous préférez) pour tous les Thomsons.



TOUS EN CARTE

Le standard MSX impose aux constructeurs deux ports cartouche sur les micros. Malheureusement pour les éditeurs de logiciels, les cartouches souffrent de deux problèmes fondamentaux : la fabrication en est très coûteuse et des programmes de copie performants permettent de transférer le contenu des cartouches sur disquette. Du coup, l'éditeur anglais **Electric Software** lance sur le marché un nouveau modèle de support : des cartes contiennent le logiciel (avantage indéniable, c'est moins encombrant qu'une cartouche) et une cartouche se charge d'assurer le lien entre les cartes et le MSX. Si l'éditeur n'est pas trop gourmand sur les droits du système, il devrait se répandre rapidement dans le domaine du jeu. Pour le moment quatre titres existent, que nous allons disséquer maintenant.

Le Mans se rapproche d'un Pole Position, sans jamais égaler la qualité du programme originel. Les graphismes hésitants et mal finis, la mauvaise gestion du joystick et les bruitages ringards en font un produit à oublier tout de suite.

Chack'n Pop met en jeu quelques idées nouvelles dans le domaine des jeux d'arcade stratégiques. Le héros de cette aventure doit libérer un petit cœur destructeur de mur de briques sans se faire dévorer par les requins du ciel. Pour se balader dans les décors, il peut marcher au sol comme au plafond et sa capacité de saut ne le limite pas trop dans ses déplacements. Le joueur devra faire preuve de discernement et de rapidité s'il ne veut pas mourir dans d'atroces souffrances. Le graphisme et le son apportent un grand plaisir à se torturer les neurones pour échapper aux multiples pièges de cet univers conçu pour les agoraphobes.

Barn Stormer ressemble à un conglomérat des plus mauvais logiciels de jeu de l'histoire de la micro-informatique familiale : les graphismes nuls, la programmation lamentable (déplacements cahotiques, sprites à une seule position) et les bruitages ringards font ressembler ce jeu d'arcade à un deuligne d'alcoolique en fin de carrière.

J'éprouve une nette préférence pour **Xyzolog,** le seul jeu à proposer un univers complètement original et un but intéressant. Chaque tableau se compose d'un terrain fait de plats et de pentes, de quatre ou cinq *méchants* (des étoiles vertes) et d'un *gentil* (sous la forme d'une sphère rouge). A différents endroits du terrain, des sources d'énergie attendent la venue de la sphère qui s'en nourrit. Le contact avec une étoile est, bien entendu, mortel. L'inertie de la boule vous posera quelques problèmes de direction au départ (il faut prendre de l'élan avant d'escalader une pente) mais dès que vous la maîtriserez, vous appréhenderez la fantastique diversité des chemins possibles pour épuiser toutes les sources d'énergie d'un tableau. L'habileté, la rapidité et le sens tactique sont les principales qualités que vous devrez exploiter pour réussir à survivre dans ce monde étrange.

De ce nouveau principe, nous soulignerons le prix exagérément gonflé (sans doute par l'importateur) : les cartes coûtent de 200 à 250 francs et la cartouche d'interface 100 francs. Attendons donc que les cartes valent 100 balles et ce sera excellent.

L'INFORMATIQUE AU SECOURS DE L'ECONOMIE

Madame le Ministre (j'aime pas dire Madame la Ministre) Edith Cresson a remis récemment, avec l'aide du Crédit Lyonnais, le Prix *Innover pour Exporter* à la société Copernique SA. Cette dernière développe pour l'horizon 88 un serveur de connaissances capable de retrouver des informations stockées dans la base de données (données numériques, images, sons, voix...) répondant à des critères d'interrogation complexes et de déduire, à partir des règles stockées dans la base et des faits donnés dans les questions, des réponses non stockées. En gros, ce serveur appartient à la catégorie des systèmes experts de cinquième génération. Balèze quand on pense qu'à l'aube de 86, nous en sommes à la troisième génération des systèmes experts.

AMSTRAD COMPATIBLE IBM

C'est marrant. Amstrad projette de sortir un compatible MS/DOS pour le 6128 en avril 86. La nouvelle est bonne, non ? Là où on rigole moins, c'est quand on essaie de faire tourner Flight Simulator II qui est la référence en matière de compatibilité IBM. Ça marche pas ! Bouuuh ! Bien sûr, bien sûr, il y a Lotus 1-2-3 et DBase II qui tourneront sans trop de pépins, mais c'est pas pareil.
De plus, on rigole et on s'amuse quand on regarde dans les cartons d'Amstrad et qu'on y voit aussi un compatible IBM de choc prévu pour cette nouvelle année. Amstrad se fait concurrence tout seul. La compatibilité IBM vous coûtera environ 3000 balles et permettra d'étendre le 6128 jusqu'à 512 Ko. 1000 balles les 64 Ko. De toutes manières, Amstrad étant en rupture avec le 6128 et toutes les autres bécanes, on ne peut qu'espérer langoureusement une sortie rapide sans trop y croire.

AU ROYAUME DES DEBILES

Les Anglais rivalisent dans le domaine de la créativité craignos. Après les protections basées sur les codes de couleur, absolument nulles à l'époque de la photocopie couleur, voici venir la protection nouvelle. Baptisée **Lenslok**, elle est censée assurer l'inviolabilité du programme, comme toutes ses petites sœurs. Son principe se décompose en deux phases distinctes, mais utilisant toutes deux le Lenslok, un petit bordel en plastique tout moche. Tout d'abord, vous devez régler votre téléviseur en cadrant le Lenslock, à plat sur l'écran, entre deux traits verticaux mobiles. Dès ce réglage accompli, vous pliez le Lenslok et le placez au centre de votre télé de telle façon qu'il soit distant de 3 centimètres de la surface de l'écran. Vous pourrez apercevoir à ce moment deux caractères par les fentes de la lentille, caractères que vous devrez entrer au clavier. Quadruple (au moins) inconvénient du bazar : vous avez dix secondes pour entrer le code avant qu'il ne change, la lisibilité à travers les lentilles est totalement nulle, après deux essais ratés vous devez recommencer le réglage d'introduction et après quatre tentatives échouées il ne vous reste plus qu'à recharger le programme. En pratique, il nous aura fallu sept chargements pour jouer à Elite et près de vingt-huit essais infructueux avant d'entrapercevoir les premières images de Tomahawk. Joie ! Cette protection débile et nullissime ne fonctionne que sur Spectrum et devrait rapidement disparaître : le taux de retour des logiciels équipés de ce système est de l'ordre du tiers de ceux vendus.

DES PETITS BONSHOMMES DANS MA BÉCANE

Activision fait très fort ce coup-ci avec Little Computer People Project. C'est un logiciel qui n'est ni un jeu, ni un utilitaire, ni rien de connu à ce jour. Vous chargez le programme comme d'habitude et vous vous retrouvez devant une petite maison, entièrement dessinée à l'écran, avec ses escaliers, sa cuisine, salle de bain, son coin télé, etc. Un petit bonhomme est là et se promène dans la maison. Que fait-il ? Rien. Ou plutôt, si. Il vit. C'est un mec qui squatte votre machine. Il va aux chiottes (vous l'entendez tirer la chasse), il lit son journal, il mange, fait la sou-soupe de son chien-chien, etc. C'est dingue. Mais vous pouvez lui parler, faire sonner le téléphone, lui écrire une lettre, déposer un disque devant sa porte. Vous tapez sur sa machine à écrire "please play Boogie" et le voilà qui va au piano jouer un morceau. C'est démentiel. La disquette est accompagnée d'un petit fascicule en anglais du style "c'est incroyable, des gens vivent dans votre ordinateur !", c'est assez réussi. Le plus fou, c'est que sur chaque bécane, le nom du mec qui vit dans la piaule est différent. Le nôtre s'appelait Boris (je rigole), celui du voisin Alex, etc. C'est fou. C'est le genre de soft que l'on prend plaisir à montrer à ses copains. Belle réussite ! Devinez qui est l'auteur ? David Crane, le même mec que celui qui avait fait Ghostbusters sur C64. Sympa, non ? **Little Computer People Project** *d'Activision* pour Commodore 64 en cassette et disquette.

ART FORT MATIQUE

Je vous ai déjà entretenu de l'expo de Jean Solé, qui se tient jusqu'au 15 janvier chez Galilée Informatique, 94 rue Galilée dans le XVIème arrondissement. Je suis allé au vernissage et le cocktail était tellement bon que je ne peux m'empêcher de vous inviter cordialement à aller mater sous tous les angles les œuvres superbes de Solé. Pour la première fois de ma vie, je me suis rendu compte qu'un artiste peut réellement conserver son *coup de patte* en travaillant sur un micro (un Mac en l'occurrence). Si vous ne voulez pas mourir ignare, prenez un train, un avion, un cheval ou une fusée et rappliquez vite fait à l'expo de Solé.

LES BANQUIERS CRAQUENT

Toutes les banques françaises sont, comme de bien entendu dans un bonne démocratie, équipées avec du matériel informatique français. Tous vos comptes bancaires sont ainsi gérés à coups d'ordinateurs Bull. Le problème réside dans le manque d'évolution des gros systèmes de notre société nationale (ils datent de la préhistoire informatique). Aussi les banquiers viennent-ils de refiler 15 millions de francs à des chercheurs pour trouver la bidouille permettant de transférer toutes leurs données Bull sur du matériel IBM, plus adapté à leurs besoins. Reste encore à acquérir ce fameux matériel IBM (achat presque contraire à la loi qui oblige les sociétés nationalisées à acheter français), pour un autre paquet de millions nettement plus conséquent. Ne vous inquiétez pas : ces banques nationalisées se servent de **votre** argent pour financer les choix politiques en matière d'informatique bancaire.

PHALENESQUE

Vous ne savez pas ce que sont les phalènes ? Imaginez de doux petits insectes si fragiles qu'un simple contact leur brise les ailes, qu'un souffle de vent détruit ou qu'un regard posé sur leur corps gêne au point de les faire disparaître. Ces phalènes n'ont heureusement pas encore envahi les jeux de nos ordinateurs. Seuls, les programmeurs d'Orpheus ont osé jusqu'à présent introduire ces drôles de bestioles, sous une forme humanisée, dans l'un de leurs jeux : **Elidon.** D'abord sorti sur Commodore, ce jeu d'arcade demandait alors une adresse diabolique pour se promener dans les décors inhospitaliers d'un gigantesque labyrinthe feuillu. Maintenant, pour la version MSX du jeu, il ne suffit plus d'être le Diable : Dieu lui-même parviendrait à peine à franchir plus d'un pour cent des salles sans se brûler les ailes. Dommage qu'une adaptation d'un logiciel aussi original soit si peu fignolée; seule la musique enchanteresse conserve à ce logiciel son caractère fantastique. **Elidon** *d'Orpheus* pour MSX.

MINI-TEL, MAXI-PRIX !

Que le minitel soit merdique comme ordinateur, personne n'en doute. Par contre que les PTT vous le facture 3.060 francs en cas de perte ou de vol, nous ne pensions pas qu'ils oseraient aller jusque là ! Avec ce prix on a une bécane digne de ce nom avec son interface minitel et il reste de la monnaie pour appel'er le serveur de l'HHHHebdo !

BASIC À LA FRANÇAISE

Ah ! Mes amis ! Je viens quasiment de retomber en enfance avec le dernier soft de la société *Almatec*. Comme bien peu de programmeurs, j'ai débuté mes études informatiques sur l'un des deux seuls mini-ordinateurs à offrir comme langage de programmation le **LSE**. Le LSE (Langage Symbolique d'Enseignement) a été conçu à partir du Basic, mais avec des instructions en français. Ainsi, au lieu de taper PRINT vous entrez AFFICHER, pour DO... WHILE, FAIRE... TANT QUE, etc. Le langage offre des avantages indéniables par rapport au Basic : les appels de sous-programmes s'effectuent avec des paramètres (contrairement au Basic de Microsoft par exemple), ces mêmes sous-programmes peuvent s'appeler eux-mêmes, permettant la programmation récursive (comme Pascal ou Lisp)... À partir d'une base complètement dépassée, les programmeurs d'Almatec proposent ainsi un langage évolué digne de ce nom : la programmation structurée ouvre les portes à des programmes très finis et compréhensibles par un tiers. **LSE** *d'Almatec* pour Commodore 64 (avec drive).

MINI MIRE

MOBILISATION GÉNÉRALE

On murmure, on radote mais surtout on a les boules. Et pas un peu. Je vous ai longtemps causé des micro-serveurs, je vous en ai souvent dit du bien : des petits jeunes, sympas, qui font preuve d'ingéniosité et de courage, bref, c'est un truc à encourager, un bon plan quoi. Et puis voilà que les PTT arrivent, avec leurs gros sabots, leurs guêtres boueuses et surtout leur bureaucratie et leur paperasse. J'ai toujours eu peur du facteur. Tout petit déjà, je dressais mon chien à lui courir aux fesses. La casquette m'indispose, l'uniforme m'exaspère, bref, les PTT, pour moi, ça a toujours été soit pour m'effrayer, soit pour me prendre mon fric avec le minitel. Dur.
Grosso modo, une rumeur pas du tout sympathique se balade dans le microcosme télématique. Elle concerne ce que préparent les PTT au sujet des micro-serveurs. Je vous explique le problème. Primo : chaque fois que vous décrochez le téléphone et que vous faites un numéro, qu'il aboutisse ou non, les PTT perdent 7 centimes environ. Quand la communication aboutit, ils sont gagnants, mais si, pour une raison ou pour une autre (pas libre, répond pas, etc) elle n'aboutit pas, ils sont perdants. Deuxio : les micro-serveurs sont par définition sur une seule ligne téléphonique, donc souvent occupés. Conclusion, bien souvent les PTT sont perdants. Ça, c'est ce qu'ils disent. Évidemment, ils omettent de parler des tarifs tout à fait inexplicables du Télétel 3, du prix réel du minitel et d'autres petits détails qui font que les PTT ont augmenté environ de 20% leurs tarifs en un an. Mais ça, on oublie.
Ce n'est pas de l'argent perdu pour tout le monde, et François roi des Francs a omis d'en causer alors que "ça nous intéresse Monsieur le Président".
D'après la rumeur publique, les PTT seraient en train de mettre au point une taxe visant à faire raquer les possesseurs de micro-serveurs. Là, je crie "attention". C'est pas beau du tout, c'est tout à fait intolérable. J'avertis bien haut les PTT que les micro-serveurs ne se laisseront pas faire.
Alors bien sûr j'ai essayé de vérifier tout ça. Voilà la réponse à laquelle j'ai eu droit : "Vous savez, avec les fêtes de Noël et du jour de l'An, ça m'étonnerait que...". J'avais oublié que les PTT faisaient de la communication. Pardon. Donc, j'aurai certainement une ébauche de commencement de réponse sous peu. C'est à leur bon vouloir. En attendant, espérons que tout ceci n'est que commérage parce que sinon, énormément de gens seront très ennuyés (Eureka et son Téléstrat entre autres).
C'est pas une raison pour ne pas vous donner des nouvelles de l'Amiserv, l'association qui regroupe bon nombre de ces micro-serveurs. Christian Quest (le président aux pieds douloureux et aux chaussons soyeux) est heureux de vous annoncer la naissance de Apple et Moi (Appelez-moi. Elle est bonne (non, elle est bonne !)). Ça se passe au (1) 47 61 16 71. Attention, l'opérateur est armé (d'un P38).
Pour vos beaux yeux, Eureka Informatique a ouvert un serveur pour vous rencarder sur leurs tarifs et le reste. Si vous voulez quelque chose à propos d'Oric : (1) 42 81 22 72.
Cette semaine, j'attire votre attention sur un serveur sous Télétel 3 nommé HG. Vous êtes priés d'aller y faire un tour. La messagerie est démente, les forums marrants et le reste hyper sympa. L'équipe de l'HHHebdo y squate bien souvent et vous pourrez l'y rencontrer si vous avez du bol. On se retrouve là-bas, d'accord ?
A bientôt ! Escapeneufgé.

MALADEULIGNES

Eh oui ! la vie est bien triste pour tous ceux qui ont, comme moi, copieusement arrosé le passage de l'année 85 à l'année 86. Heureusement que la France a un rôle à jouer au Mexique, sinon je crois que j'aurais hiberné jusqu'au 31 décembre en attendant le prochain réveillon. Mais pas de panique, vous aurez votre dose de deulignes hebdomadaire, la preuve ? On attaque tout de suite.

Philippe PEREZ a visiblement une parenté lointaine avec des taupes. Du coup, il a modifié son micro pour arriver à lire les affichages à l'écran.

Listing Amstrad n°1

```
10 SYMBOL AFTER 0:DEF FNR(X)=PEEK(
X)+256*PEEK(X+1):D$=STRING$(81,32)
:D$="":FOR I=0 TO 80:READ J:D$=D$+
CHR$(J):NEXT:D=FNR(@D$+1):CLS:INPU
T X$:PRINT:FOR I=1 TO LEN(X$):POKE
 D+I,ASC(MID$(X$,I,1)):CALL D:NEXT
:PRINT:PRINT:DATA 62,110,205,165,1
87,22,254,62,25,2
20 DATA 90,187,122,205,90,187,14,4
,126,205,90,187,205,90,187,35,13,3
2,245,20,32,231,62,254,205,90,187,
62,10,205,90,187,62,8,205,90,187,6
2,255,205,90,187,62,11,205,90,187,
201,90,187,62,10,205,90,187,62,8,2
05,90,187,62,255,205,90,187,62,11,
205,90,187,201
```

H A H A H A H A H A H A H A H

Michel SUBELET vous refait, en intégral, le coup de la chenille, plus connu sous le nom de Tron.

Listing Thomson

```
1 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN0,3,1:BOXF(0,0)-
(9,200):BOXF(311,0)-(320,200):BOXF(0,0)-
(320,9):BOXF(0,191)-(320,200):X(0)=-4:X(
2)=4:Y(1)=4:Y(3)=-4:X=160:Y=100:D=3:COLO
R4
2 LOCATE17,0:S=S+1:PRINTS:Y=Y+Y(D):X=X+X
(D):IFPOINT(X,Y)>0THENENDELSEBOXF(X,Y)-(
X+3,Y+3):V=INT(RND*76)*4+8:W=INT(RND*44)
*4+8:BOX(V,W)-(V+3,W+3):BEEP:A$=INKEY$:I
FA$=CHR$(8)THEND=(D+1)MOD4:GOTO2ELSEFORI
=9TO9:IFA$=CHR$(I)THEND=(D+3)MOD4:GOTO2E
LSENEXTI:GOTO2
```

Christophe CORNOLLET recopie, sans filet, n'importe quelle page texte sur son imprimante. Si vous n'y croyez pas, vous n'avez qu'à essayer.

Listing Apple

```
1 FOR I = 1 TO 72: READ A: POKE
  I + 767,A: NEXT : FOR I = 1 TO
  3: READ A: POKE I + 1012,A: NEXT
  : DATA 169,1,32,149,254,32,1
  42,253,169,255,32,168,252,16
  2,0,138,32,193,251,165,40,13
  3,16,165,41,133,17,160,0,177
  ,16,201,160,176,4,105,64,208
  ,248
2 DATA 32,58,3,200,192,40,208,2
  38,32,142,253,232,224,24,208
  ,216,76,147,254,72,169,0,133
  ,36,169,1,32,91,251,104,76,2
  37,253,76,0,3
```

H A H A H A H A H A H A H A H A

Gérard Y LYSYBLEUH remporte allègrement deux logiciels (dès qu'il nous aura envoyé son adresse) grâce à sa fonction cercle ultra-rapide.

Listing Amstrad n°2

```
1 '* RAPIDCERCLE * PAR * PIERRE LER
OY *
2 CLS:INPUT "RAYON DU CERCLE:
 (0/200)";R:INPUT "POSITION HORIZO
NTALE: (0/640)";X:INPUT "POSITION
VERTICALE  : (0/400)";Y:CLS:FOR N=
 -R TO R:A=SQR(R*R)-(N*N)):ORIGIN
 X,Y+N:DRAW A,0:ORIGIN X,Y+N:DRAW
-A,0:NEXT.
```

H A H A H A H A H A H A H A H A

Remettez-vous bien de vos expériences culinaires et à la semaine prochaine.

IL EST NÉ LE DIVIN ORIC

Suite de la page 1

vous donner une idée, l'ULA qui est à l'intérieur de l'Oric occuperait la taille de l'Oric lui-même s'il était remplacé par des circuits intégrés. Bonne invention.

ROCK'N'ROLL

Un dernier coup d'œil au hard avant d'en venir au soft. Le lecteur de disquettes est donc un lecteur esclave, double tête, s'il vous plaît, 3 pouces, y a pas de raison pour qu'Amstrad garde le monopole, 418 Ko par disquette en 19 secteurs sur 44 pistes. Et attention, un exploit de plus : le DOS (qui s'appelle Stratsed, on croit rêver) charge 21 Ko de programme à la seconde, record du monde battu ! 8 fois plus rapide que l'Atari 520 ST, 12 fois plus que l'Amiga ! De plus, le format d'écriture et de lecture des disquettes est compatible avec celui du Sedoric qui est le système d'exploitation de l'Oric. Voilà voilà. Passons au soft.

ROM, UNIQUE OBJET DE MON ASSENTIMENT

Donc, 48 Ko de Rom. Dedans, on trouve un Basic, un moniteur et un gestionnaire vidéotex. Par quoi commencer ? Aller, le vidéotex, après tout, c'est la vocation de la machine.
La prise dont je vous ai parlé tout à l'heure et qui n'avait apparemment pas de fonction, elle se branche grâce à un câble fourni à la prise péri-informatique du minitel et sur la prise téléphonique. Elle permet de visualiser à tout moment sur un minitel les informations qui sont rentrées, mais surtout de se servir du minitel comme modem, puisque dans maintenant la plupart des régions il est fourni gratuitement. Et au moins, il est agréé par les PTT, lui ! Un avantage considérable sur pratiquement tous les autres systèmes.
On peut, grâce à ces 8 Ko de Rom dédiés au minitel, créer un serveur, un répondeur télématique, sauvegarder des pages, simuler localement une utilisation, bref, faire tout ce qu'on peut désirer faire lorsqu'on crée un serveur.
Par exemple, il y a un éditeur de pages vidéotex. Vous dessinez la page, soit avec les flèches du curseur, soit avec un joystick, soit avec la souris qui devrait sortir courant février, vous la stockez sur disquette, Puis vous construisez une arborescence (grâce à un système de représentation graphique très esthétique) en décidant que, lors de l'affichage de la page "menu", si l'utilisateur appuie sur la touche 1 il ira chercher la page "choix1", s'il appuie sur Guide il aura la page "explications", etc. Toutes les fonctions sont prises en compte et il suffit d'un quart d'heure pour créer un service complet, entièrement guidé par des menus que l'on valide avec le joystick. On peut vous en parler, des facilités de mise en œuvre d'un serveur : c'est pas de la tarte ! Là, c'en est. Même les logiciels les plus sophistiqués pour Apple n'arrivent pas à la cheville de celui-ci.
Un mot sur la fonction répondeur. Vous créez une page du style "je ne suis pas là, écrivez-moi un message". Lorsque votre correspondant vous appelle (avec un Minitel), il reçoit la tonalité, appuie sur connexion/fin, voit cette page et n'a plus qu'à appuyer sur suite pour vous laisser un message qui sera stocké sur disquette. De plus, le répondeur en question est interrogeable à distance par le truchement d'un minitel ! Vous pouvez, de votre bureau, consulter vos messages en rentrant un code secret. Coup de poing dans l'estomac, n'est-il pas ? Et comment sait-il qu'on appelle, ce brave Télétrat ? Normalement, il est interdit de brancher un appareil sur une ligne téléphonique sans avoir l'agrément des peuteuteu, non ? Exact, c'est pourquoi le procédé utilisé (tellement simple, d'ailleurs, que tout le monde est un con de ne pas y avoir pensé avant) ne se branche pas sur la ligne elle-même, mais autour. Il se contente de détecter le courant (l'impédance de sonnerie) sans le détourner. Résultat : plus besoin d'agrément, qui prend d'habitude de six mois à un an. Bien joué.

MONITEUR

Là, on entre dans un concept un peu différent de la micro-informatique traditionnelle. Un moniteur n'est pas à proprement parler un outil pour travailler en langage machine, mais plutôt un gestionnaire d'interfaces. Par exemple, le Gem qui équipe l'Atari 520 ST est un moniteur, dans le sens où c'est lui qui gère l'accès aux disquettes, ou à l'imprimante, ou au modem, etc. Ici, même chose : il existe quatre canaux virtuels pouvant chacun être définis en entrée et en sortie. Comme la théorie ne vaudra jamais un bon steak, surtout brûlé, voici un exemple :
Le canal 0 est défini à l'initialisation en entrée clavier et en sortie écran.

Suite page 20

BIDOUILLE GRENOUILLE

Je m'en vais vous narrer la triste histoire qui est arrivée à un de mes amis publiciste. Bernard (puisque c'est son nom) avait eu l'idée géniale d'affubler un homme politique (quelle que soit sa tendance) de "groupies" accortes chargées d'applaudir et de faire les coco-girls avant et après les discours. En fait, il voulait faire en politique ce que Claude François avait fait à la chanson : des Clodettes.
Et le pauvre avait commencé à démarcher auprès des personnalités les plus influentes pour placer son idée. Il avait d'abord été voir Raymond Barre. Il faut vous dire que mon copain a beau être publiciste, il est quand même un peu con. Il avait proposé de créer les Barrettes. Bien entendu, il fut éjecté en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Un peu échaudé tout de même, il alla voir Chirac, qui le vida proprement dès qu'il eut prononcé le mot Chiraquettes. Cent fois, il réessaya, avec successivement les Giscardettes, les Jospinettes, les Krasuckettes, les Marchettes, les Toubettes (il avait même trouvé un slogan : Toubon et les Toubettes, c'est tout bon mais pas tout bête ! Il eut du mal à s'en sortir sans casse), les Le Pettes, les Poniatowskettes, les Languettes, les Cressonnets (dans ce dernier cas, c'étaient des hommes qui soutenaient Edith Cresson), les Juquinettes, les Maurouettes, les Chaban-Delmassettes, les Lecanuettes et les Servan-Schreiberettes. Il fut éconduit par tous, parfois violemment.
Car la publicité est un dur métier. Parfois, on cherche une idée pour lancer un produit, on trouve quelque chose - Tendre, le fromage mou pour les gens mous - on a l'impression que c'est un bon slogan et la campagne ne marche pas. Les goûts du public sont très aléatoires. Et malheur au publiciste qui rate une fois une campagne : on ne lui pardonne jamais.
On connaît l'exemple de The Act, à qui une fameuse marque de voiture avait demandé une gigantesque campagne d'affichage sur panneaux géants. Tout ce qu'il avait trouvé comme slogan, c'était la solution de Serpent's Star sur Apple :
"Quick travel, sound off, go caravan, buy horse, buy saddle, put saddle on horse, buy tent, put tent in saddle, buy butter, buy tsampa, buy tea, e, ne, tether horse, enter, sit by explorer, buy drink, offer drink, ask help, buy drink, offer drink, ask help, leave, rest, out, mount, (faites un save game), se, (vous arrivez aux loups, faites shout autant de fois qu'il le faut, ent??op reins, in, f, f, f, look behind, go behind, get all, wear robe, b, f, unlock??say tskdg, put staff in pack, look floor, get all, open door, f, get all, f, f, dragon, yin and yang, man, r, l, l, get all, b, f, l, f, ring gong, b, f, l, l, drop matches, get tsampa, r, f, l, l, put black gem in door, put violet crystal in door, put blue stone in door, put green gem in door, put orange gem in door, put clear crystal in door, f, blowshell, rainbow, nirvana, drop all, get serpent's star, look niche, put serpent's star in niche."
Bien entendu, la société automobile qui avait commandité la campagne s'est démerdée pour que le pauvre Act soit définitivement grillé auprès de toutes les agences. C'est un métier dur, qui ne fait pas de cadeaux.
On connaît aussi le cas de Crack Master. Il travaillait dans une autre branche de la pub, un peu plus ingrate : il était chargé de confectionner de beaux emballages pour une société dont l'essentiel de l'activité consistait à vendre des petits déjeuners deshydratés, en flocons d'avoine, de blé, ou de germe de soja. Il s'est un jour trompé, et au lieu de placer sur le dos de la boîte l'habituel "versez les flocons dans un bol, rajoutez du lait" il a mis un bout de papier qui appartenait à son fils :
"Solution d'Atlantis sur Amstrad : e, descendre, prendre bouteille, n, o, s, tirer anneau, o, prendre fiole, prendre clef, e, n, o, n, prendre combinaison, remplir bouteille, s, o, prendre coffret, ouvrir coffret, prendre or, poser coffret, e, e, e, s, monter, o, ouvrir fiole, verser fiole, enfiler combinaison, plonger, e, prendre radium, o, o, o, entrer, e, n, n, poser fiole, prendre corde, s, o, n, n, e, donner or, n, lancer corde, monter, o, introduire radium, n."

Non seulement il s'est fait virer, mais il a été condamné à racheter

(à moitié prix, quand même) toutes les boîtes qui avait été fabriquées avant qu'on ne s'aperçoive de l'erreur. Il s'est retrouvé avec 4000 boîtes de flocons d'avoine. Faut aimer.
Vous pensez que dans le domaine informatique, la chose est plus rare ? Non point, non point : lorsque Jérôme Fagot a dessiné et conçu la jaquette du jeu World Cup Football sur Amstrad, au lieu de mettre le mode d'emploi normal, il a mis les instructions pour la recopie :
"Tapez :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32
Chargez le premier programme et sauvez-le par :
SAVE "WORLDCUP",P
Chargez ensuite le titre par :
LOAD "TITLE", 49152
Puis sauvez-le par :
SAVE "TITLE", B, 49152, 16384
Et finalement :
LOAD "CODE", 8192
SAVE "CODE", B, 8192, 32000
Vous obtenez..."
Inutile de préciser qu'il ne travaille plus pour cette société. Malheureusement, les jaquettes n'ont pas été tirées, le responsable de la fabrication s'étant aperçu à temps de la malfaçon.
Il y a eu pire. Voilà ce qui est passé dans un grand quotidien du soir :
"Pour recopier efficacement Mission Delta sur Amstrad, faire :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD "DELTA P"
Puis SAVE "DELTA P"
Pour Oh ! Mummy, faire :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD "MUMMY"
Puis :
SAVE "MUMMY" : MEMORY 15000
Ensuite :
LOAD ""
Et enfin :
SAVE "MUMMY1", B, &6000, &15000
Pour Master Chess :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD ""
Puis SAVE "CHESS"
Ensuite :
OPENOUT "D" : MEMORY 999 : CLOSEOUT : LOAD ""
Et enfin :
SAVE "CHESS", B, &2000, &68FF
Pour Star Avenger, faire :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD ""
Puis :
SAVE "STARAVENGER"
Ensuite :
OPENOUT "D" : MEMORY 999 : CLOSEOUT : LOAD ""
Et enfin :
SAVE "STARAVENGER", B, &1AF0, &910F, &ABFF
Bidouilles de Pierre Violet."
Il s'agissait en fait d'une grave erreur : il avait été demandé des documents sur Roger Violet (le photographe), et c'est des déplombages de jeux de Pierre Violet qui avaient été exhumés par la documentaliste. Les ventes du journal ont baissé de moitié.
Je dois reconnaître que dans ce domaine, j'ai moi-même commis quelques erreurs. J'avais un jour attribué à Jean-Claude Jauffrit la façon de passer Sorcery sur disquette sur tous les Amstrad :
"1 - positionner la bande au début du deuxième programme binaire de la cassette (qui est constituée d'un fichier basic protégé et de deux fichiers binaires).
2 - Après avoir éteint et rallumé la machine, taper le programme suivant :
10 FOR J = &50 TO &5B : READ B : POKE J, B : NEXT
20 DATA &21, &D6, &01, &11, &24, &A5, &3E, &45, &CD, &A1, &BC, &C9
Puis faites RUN et effacez le programme en tapant 10 et Enter, puis 20 et Enter. Surtout pas de NEW ! Tapez alors CALL &50 (Enter) et tapez sur la touche Play du magnéto. A la fin du chargement et après retour au Ready, tapez en mode direct :
POKE &1C2, &21
POKE &1C3, &F9
POKE &1C4, &A6
POKE &1C5, &11
POKE &1C6, &FF
POKE &1C7, &AA
POKE &1C8, &01
POKE &1C9, &24
POKE &1CA, &A5
POKE &1CB, &ED
POKE &1CC, &B8
POKE &1CD, &CD
POKE &1CE, &DC
POKE &1CF, &05
Finalement, tapez IDISC (Enter) et :
SAVE "SORCERY", B, &1C2, &A538, &1C2
C'est tout. Bientôt : Knight Lore."
Et ce monsieur m'a écrit, furieux, pour me signaler qu'il ne s'appelait pas Jean-Claude mais Jean-Michel, m'a menacé de procès, m'a dit que c'était de l'escroquerie, tout ça. Heureusement, ça s'est arrangé rapidement et on est allé boire un coup ensemble. La semaine prochaine, je vous raconterai notre biture.

MUSIQUE

LES MEILLEURS ALBUMS AMÉRICAINS, AFRICAINS 85

Ciao 1985 ! On se barre à grands pas vers l'an 2000. On grignote déjà la décennie et demie. Alors, avant d'entrer de plein pied en 1986, je propose qu'on s'octroie une petite pause, le temps de faire un bilan de ce que l'année qui se termine nous a offert de mieux sur le plan discographique. Trois sélections subjectives dans chacune des trois dernières catégories arbitrairement retenues (★ US Boogie ★ US Funky ★ Africains). Si vous ne savez pas quoi faire de vos étrennes, voilà qui vous donnera peut-être quelques idées.

BEN

ZZ TOP :

"Afterburner" (WEA)

Production : Bill Ham

Par leur travers conservateur et nationaliste, les Américains excellent à exploiter les spécificités culturelles de leur courte histoire. A la croisée de la western-music, du blues et du rock'n'roll, le boogie rock

semble ne pouvoir être bien joué que par des Américains. Dans ce courant, ZZ Top est manifestement le meilleur groupe de la planète. "Afterburner" perpétue la tradition sans se laisser piéger par les vieux clichés. Solide comme le roc.

JOHN COUGAR MELLENCAMP:

"Scarecrow" (Mercury/Phonogram)

Production : Little Bastard & Don Gehman.

Le rêve américain et la naïveté qui l'accompagne ne sont pas près de disparaître. c'est sans doute ce que l'on aime dans la musique de Cougar, comme dans celle de Springsteen. "L'autoroute entre la maison de John et le studio où ont été enregistrées ces chansons traverse une

partie de l'Indiana, où la terre fertile regorge de cultures. c'est de ce pays et de ses habitants que sont nées ces chansons." Ainsi est présenté "Scarecrow". Qu'ajouter d'autre ?

JOHN FOGERTY :

"Centerfield" (WEA).

Production : John Fogerty.

Ce n'est sans doute pas la première fois qu'on voit revenir une de ces vieilles gloi-

res des années soixante. Mais John Fogerty (sans Creedence Clearwater Revival) est arrivé presque sans crier gare, avec des chansons toutes simples, emballées sans fioritures, semblant ne pas avoir pris une ride. Un vrai bain de jouvence pour amateurs de musique laid-back.

COMMODORES :

"Nightshift" (Motown/RCA).

Production : Dennis Lambert.

Contre toute attente, les Commodores ont réussi cette année l'album parfait. Une production chatoyante sans les fautes de goût qu'aurait pu laisser craindre la pochette. Mais surtout une chanson sublime, qui restera un grand classique pour les années à venir : "Nightshift". Dédiée à la mémoire de Marvin Gaye, elle nous transporte dans l'univers magique que rêve d'atteindre tout musicien.

MAZE :

"Can't Stop The Love" (Capitol/Pathé Marconi)

Production : Frankie Beverly.

Également dédiée à la mémoire de Marvin Gaye, cet album est celui qu'il vous faut, si vous ne savez quel disque choisir pour décider tous vos convives à se mettre à danser. Sans la moindre agressivité, Frankie Beverly sait vous faire passer des fourmis dans les jambes. Mais mieux, son soft-funk est de ceux qui augmentent le plaisir à force d'écoutes. Craignez de ne plus pouvoir vous en passer.

SLY AND ROBBIE :

"language Barrier" (Island/Phonogram)

Production : Bill Laswell/Material.

Le monstre à trois yeux de la pochette est le reflet parfait de l'entité "Sly & Robbie", la plus polyvalente des sections rythmiques jamaïcaines. En rencontrant Bill Laswell, autre monstre des studios, ils ne pouvaient mettre bas qu'une monstruosité. ce disque l'est à plusieurs titres : sa prestigieuse liste de participants, mais surtout le niveau effrayant des recherches technologiques qui y sont déployées. Un disque que certains ne découvriront sans doute, ébahis, que d'ici quatre ou cinq ans.

TOURE KUNDA :

"Natalia" (Celluloïd)

Réalisation : Bill Laswell.

Étant le seul groupe africain résidant en France à s'être constitué, à force de tourner, un public plus que conséquent. Toure Kunda a suscité de multiples controverses. Eh oui ! Les "découvreurs" n'aiment pas voir "leurs découvertes" réussir. "Natalia" n'en est pas moins un album contenant de bien belles chansons, même si la production assez "métallique" de Bill Laswell ne les met pas toujours aussi bien en valeur qu'on aurait pu le souhaiter.

RAY LEMA :

"Medecine" (Celluloïd)

Production : Martin Messonier.

Là où Toure Kunda ne semble pas encore avoir trouvé l'accord parfait entre la beauté des compositions et leur réalisation artistique, Ray Léma semble au contraire avoir réussi l'osmose. sa sensibilité de chercheur zaïrois se marie magnifiquement à celle du déjà réputé Martin Messonier, spé-

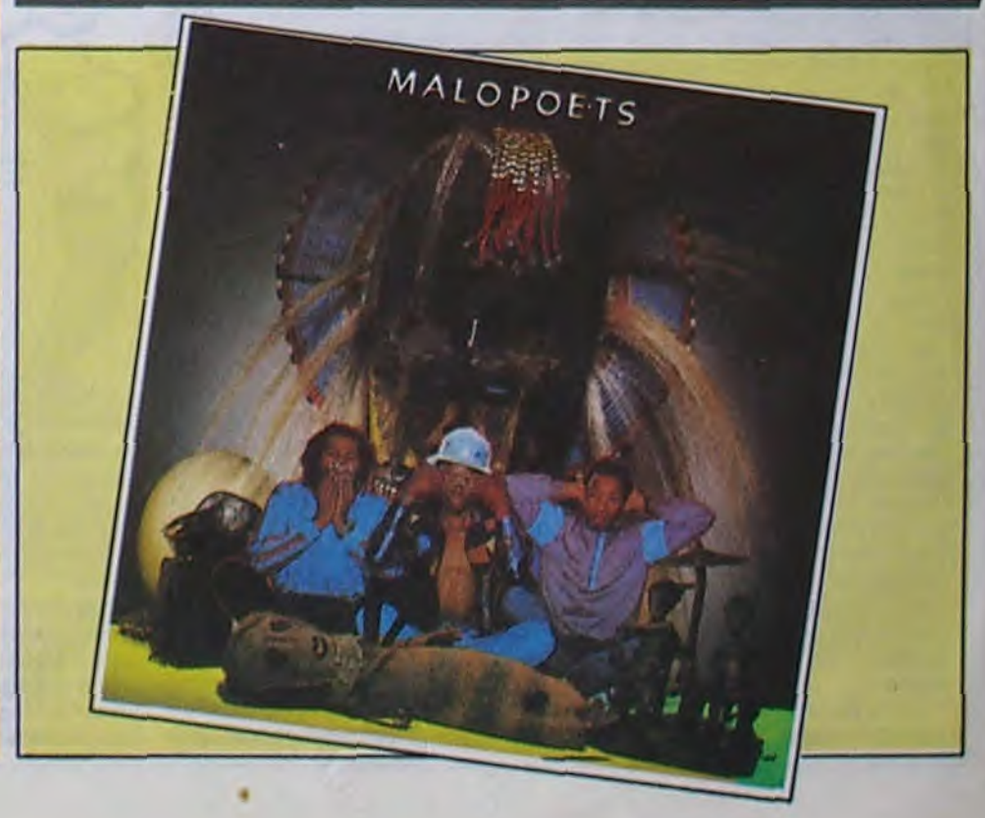
cialiste du traitement moderne des musiques africaines. Un flot magnifique de rythmes et de couleurs subtilement imbriqués.

MALOPOETS:

"Malopoets" (EMI/Pathé Marconi)

Production : Malopoets et Martin Messonier.

Si aujourd'hui pratiquement plus rien ne filtre de l'art noir hors d'Afrique du Sud, les Malopoets (à l'origine Malopo Poets : Poètes des Esprits) auront pu, durant la première partie de l'année 85, livrer le message de la musique Umbaganga, celle qui se joue dans les ghettos. Maintenant, ils ont dû regagner leur pays, mais cet enregistrement gardera leur souvenir chaud et vivace jusqu'à leur retour.

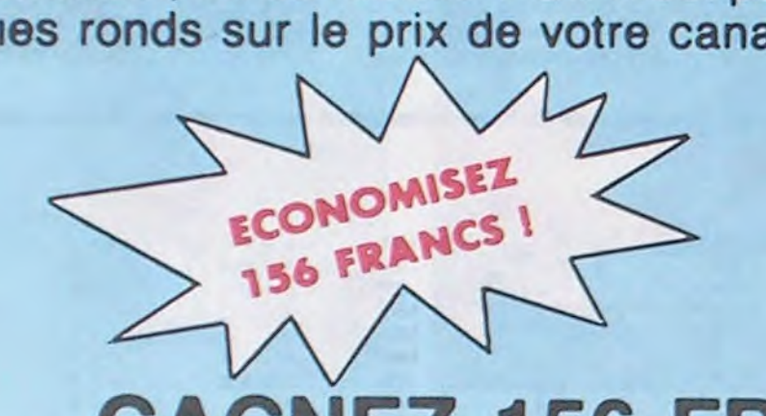


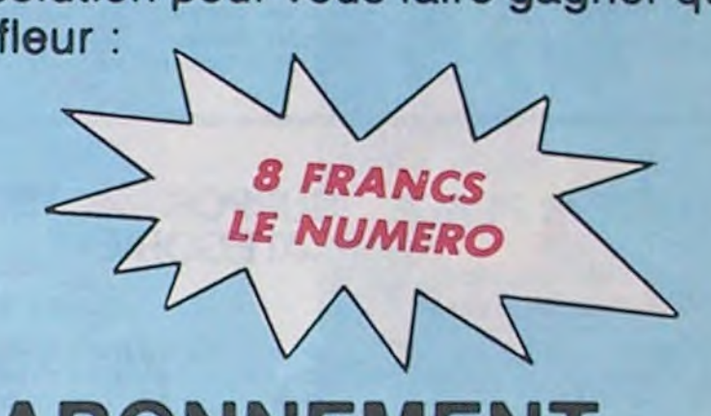
L'ATTRAPE-COUILLON DU SIECLE :

ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

Eh oui, ça augmente, 11 balles au lieu de 10. Dur, n'est-il pas ? Il va vous falloir sortir 1 franc de plus pour vous procurer votre dose hebdomadaire. Finies les dépenses somptuaires de Malabar, terminées les visites ruineuses chez le patissier, envolés les espoirs d'économie sur le budget informatique, vous devez y passer ou mourir idiot sans l'Information qui fait la différence entre les lecteurs branchés de l'HHHHebdo et les moules qui ne lisent que l'Ordinateur Solitaire, Micro Veau ou Science et Vie Choucroute. A vous de choisir.

Comment, on se rebelle ? On n'est pas d'accord ? Ecoutez, on a bien une solution pour vous faire gagner quelques ronds sur le prix de votre canard : abonnez-vous, on vous fait une fleur :





GAGNEZ 156 FRANCS SUR VOTRE ABONNEMENT.

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux, c'est le nouveau prix à 11 balles l'exemplaire. Remplissez le bon ci-dessous et vous n'aurez à débourser que 416 francs, soit 8 francs le numéro. Envolée l'augmentation et, en plus, le facteur vous portera votre HHHHebdo chez vous, le posera à côté de votre ordinateur et viendra vérifier les datas de vos programmes, sans supplément. Contents, les gâtés ?

LAISSEZ-MOI SORTIR JE VEUX M'ABONNER !

Madame Linda de Sucette, incarcérée pour avoir volé une valise (en carton) désespérée : elle ne peut pas profiter de l'offre exceptionnelle d'abonnement du journal préféré des Français et des Portugaises (ensablées).

Ne vous laissez pas piéger, abonnez-vous avant que les flics ne viennent vous chercher.

OFFRE SPECIALE !

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 416 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 11 = 572 francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 216 francs au lieu de 286, ce qui n'est déjà pas si mal. Les étrangers doivent sortir 80 francs de plus pour un an et 40 francs de plus pour six mois.

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse complète : .....
Ordinateur utilisé : .....

	France :	Etranger :
1 an :	☐ 416 francs	496 francs ☐
6 mois :	☐ 216 francs	256 francs ☐

Règlement joint : ☐ **CCP**

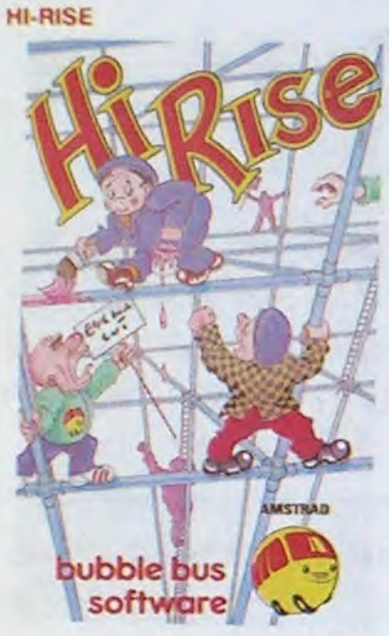
☐ **Chèque bancaire ou postal**

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 !

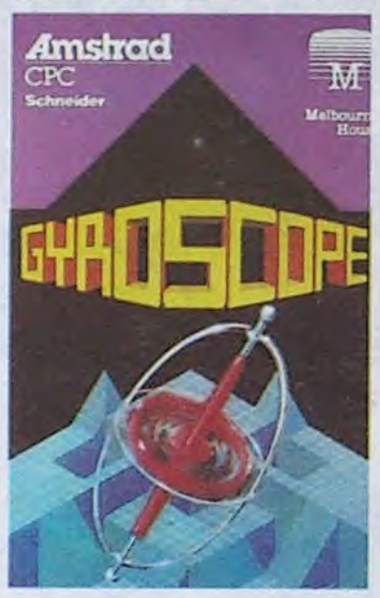
HI-RISE



Voilà le soft qui devrait devenir LE jeu aussi prisé que Lode Runner sur le Commodore 64 ou sur l'Apple. Doté, au départ, de 100 tableaux, le logiciel ouvre la mémoire de votre Amstrad à des découvertes incroyables : il peut gérer un acteur et quatre poursuivants tout en balançant à l'écran des décors aux illusions d'optique soigneusement dosées. La stratégie se révèle nécessaire dès l'accomplissement du premier niveau : une première pour un jeu d'arcade.

GYROSCOPE

Basé sur un principe totalement similaire à celui du jeu de café Marble Madness d'Atari, vous devez diriger un gyroscope tournoyant et virevoltant du plus haut au plus bas niveau de chaque... (je vous le demande) Niveau ! (Applaudissments de la foule en délire). Graphisme absolument génial, sonorisation à l'avenant, il ne me reste plus qu'un regret : le jeu est terriblement dur, mais tellement captivant.



MELBOURNE PACK

Sous cet affreux nom se cachent deux programmes aussi célèbres

l'un que l'autre. D'une part vous trouverez avec plaisir Fighting Warrior et ses multiples combats au bâton (animation et graphismes absolument géniaux), d'autre part The Way Of The Exploding Fist vous replacera dans le monde merveilleux des katas, à tenter de gagner quelques "Dans" dans une série de combats singuliers pittoresques (là encore graphisme génial, par contre la musique,bof).

ELITE

Ah qu'il est doux de rejoindre son home douillet et de retrouver toutes ses petites manies, ô combien casanières. Il faut dire que le Cobra MK III ne manque pas de personnalité, lui non plus. Il sera votre fidèle compagnon d'aventures dans ce logiciel de commerce intergalactique particulièrement unique et fantastique. Pour améliorer un scénario déjà fabuleux, des graphismes extraordinaires accompagnent agréablement le soft.

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
CLASSEMENT SPECTRUM					
1 ELITE	K7	A J R V	100	★★★★★	★★★★★★
2 HOBBIT	K7	A V R	135	★★	★★★★★★
3 DARK STAR	K7	A J	95	★★★★★★	★★★★★
4 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J R	100	★★★★★	★★★★★
5 NIGHTSHADE	K7	A J R	125	★★★★★	★★★★★
6 STARQUAKE	K7	A J	80	★★★	★★★★★
7 STARION	K7	A J V	125	★★★★	★★★★★
8 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A V J R	130	★★★★	★★★★★
9 PSYTRON	K7	A R J	85	★★★	★★★★★
10 LA QUETE DU CHEVALIER	K7	F V	140	★★★	★★★★★
11 TROIS D MOVER	K7	F L	160	★★	★★★★★
12 DUN DARACH	K7	A V	115	★★★★★★	★★★★
13 FIGHTING WARRIOR	K7	A J	90	★★★★★	★★★★
14 ALIEN 8	K7	A J R	110	★★★★★	★★★★
15 SHADOWFIRE	K7	A V	115	★★★★	★★★★
16 NODES OF YESOD	K7	F J	130	★★★★	★★★★
17 GYRON	K7	A J R	130	★★★★	★★★★
18 BRUCE LEE	K7	A J	85	★★★	★★★★
19 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	★★★	★★★★
20 SPY HUNTER	K7	A J	85	★★★★	★★★
21 SABRE WULF	K7	A J	85	★★★★	★★★
22 METABOLIS	K7	A J	105	★★★★	★★★
23 CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	★★★	★★★
24 MEGAHITS	K7	A J	125	★★★	★★★
25 BEACH HEAD	K7	A J	85	★★	★★★
CLASSEMENT AMSTRAD					
1 CONFUZION	K7	A J R M	105	★★★	★★★★★★
2 SORCERY	K7	A J M	95	★★★★★★	★★★★★
3 DUN DARACH	K7	A V	115	★★★★★★	★★★★★
4 HIGHWAY ENCOUNTER	K7	A J	115	★★★★★	★★★★★
5 GYROSCOPE	K7	A J M	120	★★★★★	★★★★★
6 MACADAM BUMPER	K7	F J	140	★★★★★	★★★★★
7 HI-RISE	K7 DI	A J R	80,13	★★★★	★★★★★
8 DARK STAR	K7	A J	95	★★★★	★★★★★
9 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	★★★★	★★★★★
10 STARION	K7	A J R M	125	★★★★	★★★★★
11 TRIPLE PACK	DISK	A J M	180	★★★★	★★★★★
12 METRO 2018	K7	F V	150	★★	★★★★★
13 MEURTRE GRANDE VITESSE	K7	F V	160	★★	★★★★★
14 TANK BUSTERS	K7	A J M	95	★★★★★★	★★★★
15 SPY VS SPY	K7	A J M	125	★★★★★★	★★★★
16 THE DEVILS CROWN	K7	A J M	125	★★★★★	★★★★
17 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	★★★★	★★★★
18 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	★★★	★★★★
19 ALIEN 8	K7	A J R M	110	★★★★★	★★★
20 MELBOURNE PACK	DISK	A J M	190	★★★★	★★★
CLASSEMENT THOMSON					
1 FOX	K7	F J M	145	★★★★★★	★★★★★★
2 LORANN	K7	F J R M	150	★★★★★	★★★★★★
3 MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★★	★★★★★
4 CINQUIEME AXE	K7	F J V	190	★★★★★	★★★★★
5 ANIMATIX	K7	F L	240	★★★★	★★★★★
6 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	★★★★	★★★★
7 FBI	K7	F J M	190	★★★★	★★★★
8 THRESHOLD	modul	F J	340	★★★★	★★★★
9 AIRBUS	modul	F J M	475	★★★★	★★★★
10 KARATE	K7	F J M	180	★★★★★★	★★★
11 CHOPLIFTER	modul	F J	340	★★★★	★★★
12 ELIMINATOR	K7	F J M	120	★★★	★★★
13 AIGLE D'OR	K7	F V	160	★★★	★★★
14 SPACE SHUTTLE MO5	K7	F R J	260	★★★	★★★
15 VOX MO5	K7	F L	160	★	★★★

Pour tout problème appeler le (16) 78 03 22 23.

CLASSEMENT ORIC					
1 SAGA	K7	F V J R	150	★★★★	★★★★★
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 SUPER JEEP	K7	F J	140	★★★	★★★
9 FRELON	K7	F J	120	★★★	★★★
10 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	★★★	★★
CLASSEMENT MSX					
1 PING PONG	CART	A J	235	★★★★	★★★★★
2 MANDRAGORE	K7	F V	200	★★★	★★★★★
3 ILLUSIONS	K7	F J R	145	★★★★	★★★★
4 BOULDER DASH	K7	A J R	110	★★★	★★★★
5 PYROMANE	K7	F J	145	★★★	★★★★
6 ROLLERBALL	CART	F J	235	★★★★★	★★★
7 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R	120	★★★★	★★★
8 ROAD FIGHTER	CART	A J	235	★★★★	★★★
9 SCION	CART	A J	250	★★★★	★★★
10 HERO	K7	F J	120	★★★★	★★
CLASSEMENT APPLE					
1 MANDRAGORE	DISK	F V R	350	★★★★★	★★★★★★
2 KARATEKA	DISK	A J M	380	★★★★★★	★★★★★
3 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
4 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
5 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	★★★★★	★★★★★
6 HOLD-UP	DISK	F V R	315	★★★★	★★★★★
7 SKYFOX	DISK	A J M	275	★★★★★★	★★★★
8 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	★★★★	★★★★
9 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	★★★★	★★★★
10 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	★★★	★★★★
11 AZTEC	DISK	A J M	350	★★★	★★★★
12 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	★★	★★★★
13 CONAN	DISK	A J	275	★★★★★	★★★
14 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	★★★★★	★★★
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	★★★★	★★★
16 PARANOIAK	DISK	F V R	350	★★★★	★★★
17 EPIDEMIE	DISK	F V R	350	★★★★	★★★
18 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	★★★	★★★
19 CAPTAIN GOODNIGHT	DISK	A J M	350	★★★	★★★
20 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	★	★★
CLASSEMENT COMMODORE					
1 SCARABEUS	DIS K	F J R M	145,12	★★★★★★	★★★★★★
2 SUMMERGAMES II	DIS K	A J M	185,115	★★★★★★	★★★★★★
3 RACING DESTRUCTION SET	DISK	F J M	195	★★★★★★	★★★★★★
4 THE HOBBIT	K7	A V R	135	★★★★	★★★★★★
5 CASTLES OF DOCTOR CREEP	K7	A J R M	135	★★★★	★★★★★★
6 LODE RUNNER	MOD K	A J M	290,1	★★	★★★★★★
7 COMMANDO	K7	A J M	90	★★★★★	★★★★★
8 PARADROID	K7	A J R M	100	★★★★★	★★★★★
9 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	★★★★★	★★★★★
10 MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★	★★★★★
11 BLADE RUNNER	K7	A J M	100	★★★★	★★★★★
12 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	★★★★	★★★★★
13 HACKER	K7	A J M	110	★★★	★★★★★
14 ELITE	K7	A J V	155	★★★	★★★★★
15 SKYFOX	K7	A J M	120	★★★★★★	★★★★
16 WINTERGAMES	DIS K	F J M	190,12	★★★★★★	★★★★
17 GATES OF DAWN	K7	A J R M	115	★★★★★	★★★★
18 SORCERY	K7	A J V M	120	★★★★★	★★★★
19 WHO DARES WINS II	K7	A J M	100	★★★★	★★★★
20 PITST					

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

TOTAL .....

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.

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 reflexion
J jeu d'arcade rapide
E educatif
L langage
M manette de jeu necessaire

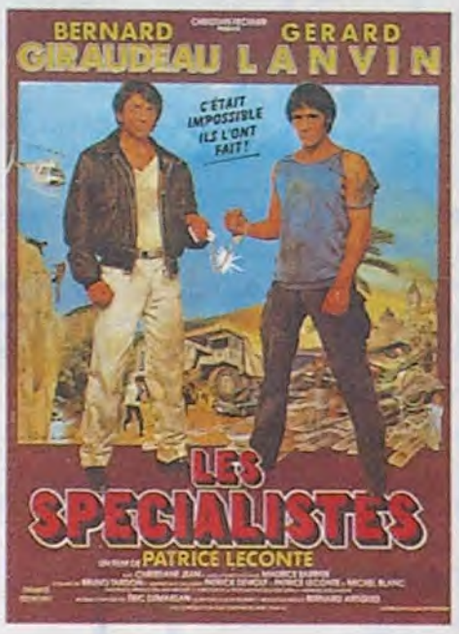
1985 LES ROIS DU BOX-OFFICE

Après le classement de nos films préférés (n°115), voici le classement des films qui ont gagné le plus de sous en 1985 :
1er TROIS HOMMES ET UN COUFFIN de Coline SERREAU. 2ème RAMBO 2 de George P.COSMATOS. 3ème LES SPECIALISTES de Patrice LECONTE. 4ème LE FLIC DE BEVERLY HILLS de Martin BREST. 5ème RETOUR VERS LE FUTUR de Robert ZEMECKIS. 6ème LA DECHIRURE de Roland JOFFE. 7ème WITNESS de Peter WEIR. 8ème LA ROSE POURPRE DU CAIRE de Woody ALLEN. 9ème LA FORET D'EMERAUDE de John BOORMAN. 10ème DANGEUREUSEMENT VOTRE de John GLEN. 11ème SUBWAY de Luc BESSON. 12ème TERMINATOR de James CAMERON. 13ème DUNE de David LYNCH. 14ème MAD MAX 3 de George MILLER. 15ème COTTON CLUB de Francis Ford COPPOLA .

TROIS HOMMES ET UN COUFFIN
de Coline SERREAU

RAMBO II
de George P. COSMATOS

LES SPÉCIALISTES
de Patrice LECOMTE



LE FLIC DE BEVERLY HILLS
de Martin BREST

RETOUR VERS LE FUTUR
de Robert ZEMECKIS

TARGET
d' Arthur PENN

avec Gene HACKMAN (Walter Lloyd, si on aime le film c'est rien que pour lui tellement il est balèze !) et Matt DILLON (le fiston Lloyd, trop grimaçant pour être crédible, ses cours à l'Actor's Studio ne lui font, à l'évidence, que du tort).

Quand on laisse quelque chose en route, ce quelque chose finira toujours par vous revenir dans la gueule !
Ca sera le cas pour Walter Lloyd, le héros de **Target** , qui mène une vie paisible dans un bled quelconque aux States. Même son fils, Chris, le prend pour le dernier des cons, c'est vous dire la vie passionnante qu'il mène !
Tout va basculer quand Donna, sa femme, est kidnappée durant un voyage à Paris. Walter a travaillé plusieurs années en Allemagne pour le compte de la CIA et cet enlèvement est le signe du retour d'un passé qu'il avait essayé d'effacer complètement. Son dilemne à lui avait été de devoir choisir une vie de famille tranquille à la place de ses activités d'espionnage, plus bandantes ! La CIA lui a fourni une identité et un passé fictifs et la "chance" d'une vie nouvelle.

Comme je suis décidément d'humeur belliqueuse en cette période de fêtes, dégoulinante de bons sentiments, vous allez vous farcir un petit cours de morale, tendance tonton Chevènement. Pour les trois pelés qui n'auraient pas fui à la lecture de ce nom synonyme d'horreur et d'effroi, je vous donne le thème de la leçon : nous parlerons aujourd'hui du **dilemne**. Comme vous le savez tous, le dilemne est un caprice de pauvre con qui voudrait deux choses d'égale importance alors qu'il ne peut en obtenir qu'une seule.
Les meilleurs exemples de dilemne au cinéma sont signés Arthur Penn. Que ce soit dans **Bonnie and Clyde, Little Big Man** ou **Georgia** , ses héros voudraient devenir ce qu'ils ne sont pas tout en restant ce qu'ils sont ! ! Comme les marginaux qui rêvent de devenir riches et célèbres tout en restant complètement libres dans **Bonnie and Clyde. Impossible !**
Alors à son âge, le père Penn allait pas changer son fusil d'épaule; pire, il va essayer de nous faire croire que personne ne sort entier de la résolution d'un dilemne.
Il prend donc le premier avion pour Paris pour retrouver Donna, accompagné par sa sangsue de rejeton. J'vous dis pas la claque pour Chris quand son père va être forcé de lui parler de ses anciennes activités. Du coup, Chris se prend d'une admiration sans bornes pour son père et décide de lui coller au train tout le long de leur recherche (fructueuse, je vous rassure) de Paris à Berlin-Est.
Le tout est truffé de pas mal d'invraisemblances, mais comme c'est filmé à 100 à l'heure, sans aucun temps mort, on pardonne tout et on passe finalement un assez bon moment. Surtout grâce à la formidable prestation de Gene Hackman !
Le hic dans tout ça, c'est qu'Arthur Penn a été victime de son propre dilemne. Il hésite constamment entre le thriller pur et dur où les sentiments sont balayés par la peur, et les tueries et la chronique intimiste de l'évolution des rapports entre un père et son fils !
Comme dirait très justement ma grand-mère : qui trop étreint, mal embrasse ! A vouloir bourrer son film de trop de sujets, on a Penn à croire à tout ce qu'on prend dans les naseaux. Gentil sans plus...

LES LOUPS ENTRE EUX
de José GIOVANNI

avec un méga-casting : Claude BRASSEUR, Bernard-Pierre DONNADIEU, Gérard DARMON, Niels ARESTRUP, Jean-Hugues ANGLADE, Daniel DUVAL, Jean-Roger MILO, Patrick EDLINGER, Edward MEEKS, Lisa KREUZER (si, si, y a quand même une femme, mais elle va pas tenir le coup longtemps au milieu des loups !)

Petite anecdote chiante et vaseuse : nous étions le 24 décembre dernier, il était 17 heures quand je sautai dans le train pour Paris. Tout se présentait bien : j'avais une banquette pour moi tout seul, le train était hyper-rapide, un somptueux réveillon de Noël m'attendait à Paris, préparé avec amour par Zézette. Tout baignait, du moins étais-je assez con pour le croire !
C'est quand le train s'est arrêté en rase cambrousse que les galères ont commencé. Tout ce qui devait aller de soi allait craquer et foutre en l'air **mon NOËL** ! Au bout d'une heure d'arrêt, les gentils bidasses qui squattaient mon wagon se sont transformés en immondes Gremlins bavant et rotant (30 bières à trois !), le gros qui occupait la banquette devant moi a eu la terrible idée d'ôter ses godasses pour roupiller à l'aise, histoire de nous asphyxier de gaz rares et sûrement mortels ! Et à mon arrivée, tardive, à la gare de l'Est Zézette s'était barrée avec un plus beau que moi qu'était arrivé à l'heure, lui ! !
J'étais déçu, bafoué et pout tout vous avouer, d'une humeur à faire palir le plus monstrueux des loups-garous !
Que j'vous dise à présent que cette anecdote quasi-véridique (et dont vous n'avez rien à foutre) vous est servie en guise de métaphore pour tenter de vous expliquer à quel point "Les loups entre eux" est une arnaque et un attrape-nigaud !
Comme pour mon train, tout est impeccable au départ : réalisateur efficace, distribution géniale, titre alléchant et affiches sinistres et mystérieuses à souhait. Tout devait y être pour nous donner un bon suspense, à l'américaine s'il vous plaît : bien joué, bien filmé...et pas con !
En bref, l'histoire de la libération du général Lee W.Simon, enlevé par les brigades rouges et emprisonné dans une forteresse imprenable. Libéré par dix mercenaires, dix loups aux talents complémentaires, des loups au lourd passé contre les chacals du terrorisme et de l'espionnage.
Eh ben j'avais tout faux ! Comme mon foutu train de tout à l'heure, le film cale rapidement en rase campagne, s'embourbe lamentablement et finit par se noyer sous le mépris des spectateurs. Les morceaux de bravoure (essentiels dans les films d'action), c'est au microscope électronique qu'il faut les débusquer. Aucun acteur n'a l'air d'y croire, le pire étant Edlinger, le grimpeur aux mains nues, condamné à faire ses pompes avec un seul doigt pour remplir l'écran quand y a pas d'action ! !
Les péripéties de l'attaque de la forteresse sont lénifiantes à souhait dans le genre "grandes gueules au grand cœur" et quand vient la libération du général on sait que la soirée est gâchée. J'avais d'abord pensé poser ma p'tite bombe dans les bureaux de la SNCF, mais là j'hésite encore : quitte à être chien, autant massacrer les responsables des "loups entre eux". Fuyez avant que tout n'explose ! !

SUNDOWN
une reprise de 1941 d'H. HATHAWAY

avec Gene TIERNEY (Zia, à faire péter les jeans les plus costauds, le film ne doit d'ailleurs cette critique ne se rapporte qu'à la photo démente qui l'accompagne !), Bruce CABOT (Bill Crawford), George SANDERS (Major Combes) et quelques autres excellents faire-valoirs de la divine.

On va quand même pas chipoter sur la nullité du scénario de **Sundown** quand on sait qu'Hathaway est le roi de la peloche-à-faire-pleurer-dans-les chaumières, le seigneur du film du dimanche soir made in TF1 (et je marche sans honte sur les plates-bandes de la page téloche). Le "créateur" de films inoubliables comme **Les 3 lanciers du Bengale, Le jockey de l'amour, La grande dame et le mauvais garçon, Le jardin du diable, Le plus grand cirque du monde** et 48 autres merveilles du même tonneau.
Sundown a été tourné en 1941, pas étonnant donc que l'action se passe durant la seconde guerre mondiale ! Bill Crawford est un jeune (et beau) commissaire de district de l'armée anglaise d'un minuscule avant-poste au Kenya. Les bons noirs aiment ce gentil blanc pasque lui pas parler petit nègre avec eux, lui les comprendre et les aimer. Arrive l'immonde Major Combes, un esclavagiste de première, qui vient enquêter sur le trafic d'armes dont bénéficie la sauvage tribu des Shenzi. Il paraitrait même que les armes seraient fournies par les nazis (si, si) en vue de déstabiliser les forces britanniques au Kenya. Les évènements vont se précipiter avec l'irruption d'un Hollandais corrompu (trafiquant de tulipes à la noix) et de la pseudo-fille d'un seigneur du désert, Zia.
En bref, le Hollandais est un pourri, Zia est une belle et pauvre victime, la Zia tique pour le beau Crawford et, quand tous les méchants seront en prison (ou morts), ils se marieront.
C'est nul mais qu'est c'qu'on a rigolé ! !

NOTES À BENE

Vous avez dû penser que l'approche de Noël me donnait un formidable accès de bonté à l'égard des films de la semaine dernière. Y avait pas les **notes** ! Alors les voici, les voilà ces notes tant craintes : 2/20 pour PIZZAIOLO ET MOZZAREL, 6/20 pour KALIDOR, 7/20 pour EXPLORERS et un 13/20 généreux pour BILLY ZE KICK ! ! ! Bonnes Pâques quand même !

EUREKA

L'ORIC ATMOS PÉRITEL

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

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

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Le MICRODISC est vraiment ce qui pouvait se faire de mieux pour l'ORIC en matière d'unité de disquettes 3 pouces : une rapidité de lecture et d'écriture incomparable (32 K en 2.5 secondes), une grande fiabilité, plus de 210 K de capacité par face, un système d'exploitation simple et performant, intégré au Basic de l'Oric et ajoutant à celui-ci plus de 90 instructions, des aides à la programmation et la définition de touches de fonctions : le SEDORIC possède la classe pro, et il est compatible avec les anciens lecteurs ORIC ! Le système peut gérer une unité principale et jusqu'à 3 lecteurs auxiliaires (sans contrôleur). Les lecteurs 3 et 4 nécessiteront une autre alimentation.

Microdisc avec SEDORIC	2 490 F
Lecteur auxiliaire	1 490 F
SEDORIC (avec manuel)	490 F
Alimentation supplémentaire	450 F

2490 F

SEDORIC ? génial !

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	2 750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante palallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	25 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	50 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC : une bibliothèque de programmes en cassettes et en disquettes.

Programmer ...		**Travailler ...**		**Dessiner ...**		Scuba dive	80 F
Forth V.2	130 F	Oric·Base	130 F	Origraphe	290 F	Acheron's rage	80 F
Oric-mon	80 F	Oric calc	130 F	Oric C.A.D.	80 F	Super meteors	80 F
Assembler-disassembler	80 F	Author (trait. texte)	130 F	**Jouer ...**		Galaxians	80 F
Tortue logique (logo)	190 F	**Parler ...**		Ultima zone	80 F	Electro-storm	80 F
Réfléchir ...		ASSIMIL d'anglais (c)	250 F	Harrier Attack	80 F	M.A.R.C.	80 F
Chess 2.0 (échecs)	80 F	" " (d)	300 F	Flight simulator	80 F	Space crystal	80 F
Oricle (devinettes)	80 F	ASSIMIL d'espagnol (c)	250 F	Ice giant	80 F	3D Invaders	80 F
Novotnik puzzle	80 F	" " (d)	300 F	Rat splat	80 F	Defence force	80 F

Oric munch	80 F
Dracula's revenge	80 F
James BOND cassette	150 F
James BOND disquette	200 F
Sur disquette ...	
Arcade n° 1 : Harrier attack, Sup. met., Ultima zone	200 F
Arcade n° 2 : Flight simul. Galaxians, Rat splat	200 F

La politique ORIC : prix, qualité, services

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.

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.

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.

dernière minute... information ORIC/EUREKA sur MINITEL ou 42 81 22 72

ISO!B??*

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.

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

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
Majorer de 25 F de frais de port en cas de commande inférieure à 250 F

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

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par . . . . . .

B.D!

EBDITADE

Bonjour, chers amis.
Je commencerai tout de suite par quelque chose qui me tient particulièrement à cœur : j'aimerais que désormais l'on m'appelle Monsieur De Milou. J'ai fait un riche mariage qui m'a anobli et je tiens à ce que ça se sache. Les intimes peuvent m'appeler Monsieur le Marquis De Milou, s'ils veulent.
Caton, cette semaine ? On a du bon et du mauvais, ça serait la routine que ça ne m'étonnerait pas.
Attention, parce que début janvier, pour les bd, c'est plutôt mort. Imaginez que vous soyez un éditeur : vous sortiriez quelque chose, vous ? Après les fêtes ? Sûrement pas. On les comprend, les pauvres, faut qu'ils bouffent, aussi.
Vous êtes tellement nombreux à avoir répondu aux questions bd du serveur télématique que je remets ça encore plus fort. On verra bien jusqu'où s'étend votre culture.

De Milou.

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
LE RIGE	LETENDRE/LOISEL	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIN	16
MY LOFTS	KAFKA	16
ONCLE HOWARD	COSEY	16
LA PISTE DE MOMBASA	MICHELUZZI	16
SUPERMALES	HOVIV	16
PETITS ANGES	SERRE	16
LES TOURS DE BOIS-MAURY	HERMANN	16
PETER PANK	ALPHAMAX	16
EL BORBAH	BURNS	16
LE CHIEN DES CISTERCIENS	YANN/HARDY	16
LES PROFESSIONNELS	GIMENEZ	16
BLUE	GLAÛCKER/HOUSSIN	16
SKEOL	CADELO/TETTAMANTI	16
LE GRAND ANCETRE	FRANZ/VERNAL	16

PANADE

Le livre dont il est ci-après question n'est autre que le "Autant en emporte le vent" de la bande dessinée. En effet :
1) Il est aussi précis dans les détails.
2) Il se passe à la même époque.
3) Il traite de racisme aussi.
4) Il est aussi long.
5) Il est aussi chiant.
6) Même plus.
En fait, c'est presque une copie. Tous les poncifs du genre s'y retrouvent : un jeune homme de bonne famille se marie avec une métisse, tout le monde appelle les noirs "négro", y a la guerre de Sécession qui fait rage, tout le monde s'arme, enfin bref, en vous y mettant un petit quart d'heure tous les jours, vous devriez être capable d'en faire autant en un peu moins de deux mois.
Attention, je ramasse les copies.

LES CHAMPS DE L'ENFER de MUSQUERA et DUFAUX chez MIROIR, 40 pages de O'hara.

SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 21

SALADE

Et une enflure de plus, une. Liberatore se vend tellement bien qu'on commence à voir apparaitre le comble de l'horreur pour un dessinateur de bd : des compilations.
En plus, comble du comble, celle-ci est nulle. Vraiment, hein, pas nulle pas terrible, ni nulle moyen, mais nulle nulle.

D'abord, ce ne sont que des extraits. Je ne connais rien de plus insupportable que de lire des extraits de bd. En plus, ils sont en noir et blanc, alors que tous étaient parus originellement en couleurs. En plus (c'est pas fini) les textes des bulles, lorsqu'il y en a, ont été traduits de l'italien alors qu'une traduction française existait déjà, toujours bien supérieure. En plus, le mec qui a écrit dans les bulles écrit comme un cochon. Ca détruit l'harmonie. En plus, toutes les références sont italiennes. Par exemple, on dit que telle illustration est parue dans tel canard italien, alors qu'elle est aussi passée dans un canard français. Vous, pauvre français, je vous vois mal aller en Italie pour rechercher des vieux Frigidaire. En plus, ça fait redite avec le Glamour Book qui lui était consacré.
En plus, si vous vous laissez piéger par une telle connerie, je viens personnellement moi-même en chair et en os vous botter le train.

LIBERATORE chez KESSELRING, et en plus c'est 69 balles. Filou.

L'ILIADE

Voilà quelque chose qui est digne de retenir votre attention, puisqu'il a retenu la mienne, pourtant blasée et chevronnée.
Vous devriez déjà connaître la quête de l'oiseau du temps, car c'est le troisième album de la série. Celui-ci s'appelle "le Rige".
Je ne vais pas vous raconter l'histoire, elle est trop complexe. Sachez seulement que le dessin est inspiré (je dis bien inspiré, pas décalqué, ni pompé, ni recopié) de Mœbius et de Cabanes. Drôle de mélange, mais d'une efficacité sternuméenne. Les couleurs sont de toute beauté, je conseille même vivement l'adoption des trois tomes comme papier peint, pour pouvoir l'avoir sous les yeux 24 heures sur 24.
Et j'ai oublié de dire aussi que ça renouvelle complètement un genre d'habitude pas génial : l'héroïc-fantasy. Et c'est aussi prenant, l'histoire. Et les créatures non-humaines sont tellement non-humaines qu'elles en deviennent presque humaines, les pauvres. Voilà. Je crois que j'ai tout dit.

LE RIGE de LETENDRE et LOISEL chez DARGAUD, 56 m2 de papier.

PÉTARADE

Krief dessine très mal. Ses histoires sont bonnes une fois sur deux. L'album comporte 48 planches, il vous en reste 24 qui sont marrantes. Tout sur la drague, du vécu pur beurre que connaissent ceux qui cherchent perpétuellement la femme idéale.

LA DRAGUE 2 de KRIEF chez KRIEF (il fait tout tout seul), 44 porte-jarretelles.

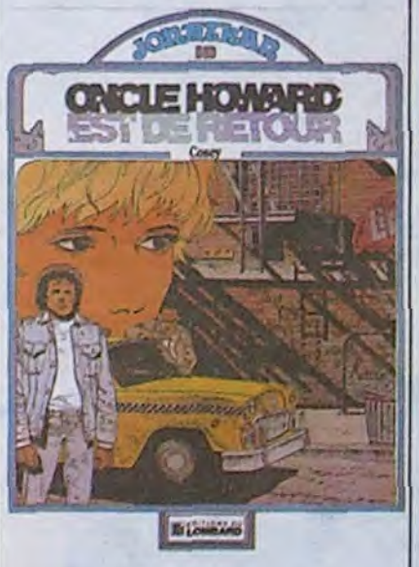
BRANDADE

C'est un ensemble d'histoires en quatre pages, pas mal racontées, assez bien dessinées (bien que classiques dans le trait), bien découpées et dont la chute tombe inévitablement à plat. Amoureux des chutes, abstenez-vous.

TABLEAUX DE CHASSE de ERNST chez LOMBARD, 46 histoires sans chute.

BARBADES

Vous aimez les histoires d'espionnage, celles qui se poursuivent sur tous les continents ? Les histoires



où de petits voyous new-yorkais sont chargés par quelqu'un de tout-puissant de surveiller un vieux monsieur, qui se trouve être un des plus formidables cerveaux de la planète, qui sort justement de prison où il a passé quinze ans pour espionnage alors qu'il était innocent ? Les histoires où le seul moyen d'aller à New-York de Los Alamos passe par New-Dehli en Inde ? Les histoires où les détectives privés retrouvent n'importe quoi n'importe où en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ? Les histoires où tout le monde joue un double jeu ? Les histoires où les politiciens sont corrompus et plus préoccupés par leur élection que par le bien de leur électorat ? Les histoires à suivre, sachant qu'il n'y a pas de date de sortie prévue pour le second tome ? Allez-y, c'est tout bon.

ONCLE HOWARD EST DE RETOUR de COSEY chez LOMBARD, 33,50 continents parcourus.

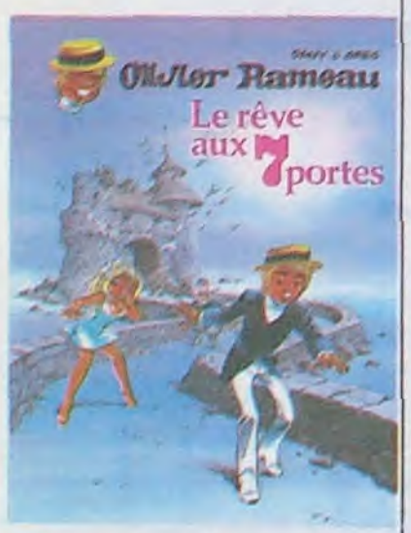
ENFILADE

Un album un peu gentil. Très grand format, la moitié du haut est constituée de personnages qui s'insultent, celle du bas des mêmes qui se castagnent. C'est donc un répertoire des injures et des bruitages utilisés en bd. Un collector, ce qui veut dire peu de pages et cher. Attention, l'éditeur a eu par contre une idée géniale : l'album est édité en deux versions différentes, l'une normale et l'autre coupée en deux par le milieu en dents de scie. Vous pouvez vous mettre à deux pour offrir chacun la moitié de l'album. Original.

UN ENFOIRE ET QUELQUES CONNARDS SUIVI D'UN GNON ET QUELQUES BOSSES de MARGERIN chez CRAPULE, 120 chtonk.

BOUTADE

Olivier Rameau est une série qui a été créée par Greg et Dany. Exceptionnellement, c'est Dany tout seul qui a tout fait, dessin et scénario. Bon. De quoi s'aperçoit-on rapidement ? Qu'il a abandonné temporairement Greg pour pouvoir foutre Colombe, l'héroïne, à poil. C'est d'ailleurs raté : comme la série s'adresse principalement à des jeunes, la nudité de la dite Colombe n'est que suggérée. Donc, vous pouvez offrir l'album à vos neveux, c'est Noël, ça tombe bien. C'est de petites histoires qui se passent



au pays du rêve, c'est gentil et innocent, mignon tout plein, bref, ça pisse pas haut.

LE RÊVE AUX 7 PORTES de DANY chez LOMBARD, 33,50 portes.

TIRADE

Pichard est nuuuuul, mais nuuuuul, JM Lo Duca est nuuuuul, Masoch est nuuuuul, tout l'album est nuuuuul, mais je m'énerve, je m'énerve et rien ne se fait.

Chapitre premier : l'histoire de la comtesse. Erzsebet Bathory était une dingue qui pensait que prendre des bains de sang permettait le rajeunissement. Au XVIIème siècle, ça arrivait, la médecine n'était pas ce qu'elle est.
Chapitre deux : Masoch. C'est du nom de cet auteur que vient l'adjectif "masochiste". Il a écrit une nouvelle relatant les aventures de la précitée comtesse. Je ne sais pas si vous avez lu Masoch, je vous le déconseille, c'est emmerdant au possible. A l'époque, c'était complètement révolutionnaire, et comme tout ce qui est révolutionnaire, ça a mal vieilli.
Chapitre trois : JM Lo Duca. Editeur depuis belle lurette, devenu fou depuis - du moins, c'est ce qu'on pourrait penser à la vue de son adaptation - peu intéressant. Nul, en tout cas.
Chapitre quatre : Pichard. Alors là, permettez, je ne vous ai pas interrompu. Pichard est nul. Il a toujours été nul, je ne vois pas pourquoi tout d'un coup,il se mettrait à être bon. Son dessin est ringard, son découpage est ringard, ses dialogues sont ringards, lui-même est ringard, d'ailleurs, je suis sûr qu'il est ringard dans la vie. Donc, l'album est ringard. Point.
Toute personne surprise par moi à acheter cet album se verra instantanément cracher au visage, et faites gaffe, j'ai le Sida. Voilà.

LA COMTESSE ROUGE (quel titre ringard !) de PICHARD (dit le ringard) chez LEROY (éditeur connu pour sa ringardise), 52 balles, un prix devinez quoi ? Ringard. Oui.

BALLADE

Xème album Johnny Focus, le reporter d'enfer. Comme d'habitude il parcourt tous les pays à la recherche du scoop et se permet quelquefois d'influer sur certains événements.
Peut-être que le dessin est un peu bâclé, me dis-je. Mais peut-être n'est pas grave, ça passe bien quand même. Et si vous avez lu les précédents, pouvez y aller.

LA PISTE DE MOMBASA de MICHELUZZI chez KESSELRING, 69 aventures.

EN RADE

Voici voilà un jeune auteur qui semble promettre. Il est complètement branché sur le moyen-âge, en conséquence les historiettes qui composent cet album sont exclusivement consacrées à ce sujet. Malheureusement (pour lui), il colorie comme un porc et s'il promet, il n'est pas encore au point. Je suggère l'attente du trois ou quatrième album.

LES YEUX DU MARAIS de MARC RENIER chez LOMBARD, 46 forêts lointaines (trop).

LA MÊLÉE

POUSSEZ! POUSSEZ!... ENCORE!... ÇA VIENT

SPLITCH

??!

SCHLIP

ZOUFF

OOUAIIIIS!!!

BONG

OUAIS! ON A GAGNÉ!!

PLOT GOTO

ET L'INFORMATIQUE, DANS TOUT ÇA, OÙ QU'ELLE EST, L'INFORMATIQUE? HEIN? HEIN?

HERLÉ

GUILLEMOT International Software

Welcome to the pleasure game

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

It's more fun

BON de COMMANDE
à envoyer à
GUILLEMOT International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY

• UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS • (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.
NOM
Adresse
Code postal ..... Ville
Téléphone • Carte de fidélité N°
Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II
Frais Port et Emballage
TOTAL
Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours (Ajouter 15 F de frais)
(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !
COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
Pour l'étranger : 35 Francs de port

IL EST NÉ LE DIVIN ORIC

Suite de la page 11

Si vous le redéfinissez en entrée péri-informatique, vous pourrez travailler à partir du clavier du minitel. Si vous définissez la sortie comme une sortie vers l'imprimante, tout ce que vous taperez ira s'imprimer directement. Et si, toujours par exemple, vous ouvrez les quatre canaux, l'un en sortie écran, le second en sortie minitel, le troisième en sortie imprimante et le quatrième en sortie disquette, tout ce que vous pourrez taper ira s'afficher sur votre écran, sur celui du minitel, sur l'imprimante et ira s'inscrire en fichier sur votre disquette. Inutile de dire que ça permet à peu près toutes les formes de communication avec à peu près toutes les sortes de machines. C'est le principe des ports de communication de l'Apple, mais bien amélioré.

HYPER BASIC

Alors le basic, on s'accroche. Combien d'instructions, celles du Dos non comprises ? 109, comme l'Atmos ? Que nenni. 150, alors ? Certes pas. 200 ? Vous en êtes loin. 250 ? Stop ! Vous y êtes. 250 instructions. Respirez un coup.
250 instructions, dans le style "on peut pas faire mieux", justement, on ne peut pas faire mieux. On va y revenir.
Auparavant, les tests fous : le premier, qui consiste à extraire vingt fois la racine carrée de deux et à élever le résultat vingt à la puissance deux, et qui devrait donner 2 (pour toutes précisions, reportez-vous à tous nos numéros antérieurs comprenant un essai de matériel, ces tests, c'est du trade marque HHHHebdo tout frais tout chaud) donne, comme sur l'Oric, 2,00232917, mais en 2 secondes au lieu de 2,5. Les calculs sont accélérés. Le second test :

```
10 FOR N = 1 TO 1000
20 REM
30 NEXT N
```

n'est pas mesurable en vitesse, à cause que je suis pas bio-ionique, faut pas déconner. J'ai pas eu le temps d'appuyer sur le bouton Stop de mon chrono. Si l'on remplace la ligne 20 par :

```
20 PRINT N
```

il met 22 secondes à exécuter la boucle, ce qui le classe sans peine parmi les trois micros les plus rapides. A noter que l'Atmos mettait 45 secondes pour l'exécuter.
On jette un coûp d'œil au basic ? Il est non plus interprété, mais compilé à l'entrée de la ligne. Un concept qui s'apparente de très loin au Texas, mais avec les années d'expérience en plus. Si vous tapez une ligne qui contient une erreur, vous entendez un "bip" qui vous signale l'erreur et le curseur se place sur l'endroit qui déconne. Il ne vous reste plus qu'à corriger.
A noter un fait important : l'éditeur est devenu plein écran. Tous ceux qui crachaient sur l'éditeur à tampon de l'Oric (à tort) ne pourront plus rien dire.
Une remarque aussi sur le test : il existe des instructions qui peuvent remplacer une boucle for-next lorsqu'on ne se sert pas de la variable. Dans l'exemple ci-dessus, on aurait pu taper :

```
10 COUNT 1000
20 REM
30 ENDC
```

ce qui aurait ramené la vitesse en deçà des 5 secondes.
On retrouve les instructions de graphisme en trois dimensions qui nous avaient étonnés sur le Stratos, ainsi que les mots basic étendu du Sedoric, plus plein d'autres (par exemple, SPRINT envoie ce qui suit vers le port série, qui est entièrement paramétrable de 75 à 19200 bauds, avec bits de parité, bits de stop et tout le bataclan entièrement redéfinissables), notamment l'excellent mot-clé BAROUF qui passe le basic en mode "commentaire" : de temps en temps, il fait des remarques sur ce que vous tapez (not very nice line error, rather strange programming error, who do you think you are to talk to me like that error, my tailor is rich error, etc...). On peut s'étonner de la présence d'une telle instruction, mais selon Fabrice Broche, l'auteur de la Rom (et par ailleurs auteur de nos cours d'assembleur Oric, on vous gâte), il était nécessaire de mettre une instruction marrante au milieu des 249 sérieuses. Bon, l'un dans l'autre, le basic est 20 fois plus rapide que celui de l'Atmos pour tout ce qui n'est pas calculs et scroll d'écran. C'est-à-dire les boucles, les manipulations sur chaînes ou sur variables, etc. 20 fois, vous imaginez le tableau ?

DÉTAILS

En vrac, j'ai plus de place : la Rom, étant sur cartouche, sera mise à jour régulièrement et l'échange de l'ancienne version contre la nouvelle sera gratuit. Toutes les entrées/sorties sont gérables à partir du basic ou du moniteur, avec la même facilité : il y a par exemple un sous-programme de fenêtrage. Eh oui, on peut avoir quatre fenêtres simultanées sur l'écran ! Le système est presque multitâche, dans le sens ou tout est bufferisé : 32 octets de buffer pour le clavier (contre 1 pour l'Oric), 128 pour le minitel ou la RS 232, 700 pour le port série et 2 Ko pour l'imprimante, autant que l'Imagewriter de l'Apple ! L'extension 128 Ko Ram (sortie en février) permettra de faire des programmes basic de plus de 64 Ko en ligne (ce que jusqu'à présent, seul Thomson avait réussi à faire).
Les prix, vite vite, je vais encore me faire engueuler, je dépasse à chaque fois : le Téléstrat (disponible en magasin sous 15 jours), 3990 balles, lecteur de disquettes compris, câbles compris, manuels, et tout et tout, la cartouche émulation Oric-1/Atmos contenant les deux Roms : 290 balles, le lecteur supplémentaire : 1490 balles, l'extension 128 Ko : 490 balles et le nec plus ultra : des cartouches vierges et des programmateurs d'Eproms pour les éditeurs qui voudraient sortir leurs produits sur cartouche, prix inconnu pour l'instant.
On sait cependant que les cartouches de jeu seront vendues à 190 balles. on trouvera une grande partie de la gamme Oric-Atmos, et en premier, naturellement, James Bond.
L'ordinateur commence à arriver à maturité. ■

SPECIAL NOEL MICROSTORY EST OUVERT POUR VOUS 7 JOURS SUR 7 LES 24 et 31 DEC. NOCTURNES JUSQU'A 21 H

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS TÉL. 325.51.52 MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

HORAIRES
Dimanche/Lundi 14 h • 19 h
Mardi/Samedi 10 h • 13 h 14 h • 19 h

AMSTRAD CPC 6128 128 K 4 490 F
CPC 6128 monochrome CRÉDIT : comptant 892 F + 12 mens. 350 F
CPC 6128 couleur 5 990 F CREDIT : comptant 815 F + 12 mens. 500 F

CPC 664 monochrome 3 790 F
Crédit : comptant 871 F + 12 mensualités 280 F

CPC 664 couleur 5 290 F
Crédit : comptant 1 121 F + 12 mensualités 400 F

Imprimante SMITH-CORONA	1 950 F
Imprimante EPSON LX80 qual. courrier	3 250 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	360 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	640 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces	35 F
Les 10	350 F
Boîte rangement disks	195 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

AMSLETTRES (trait. text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTIGESTION - C	195 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
EASYCALC - C	195 F
D.A.O. (Dessin) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F
LUDESSIN - C	195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français)	450 F
TEXTOMAT (trait. texte français)	450 F
GESTION DE STOCK	320 F
FACTURATION	600 F
D.A.M.S. (ASSEM/DESASSEMB/MONITEUR)	395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur)	360 F
LUDESSIN	195 F
MULTIGESTION + CP GRAPH	295 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur)	490 F
MICROSPREAD (tableur)	590 F
MASTERFILE (gestion de fichier)	590 F

LES DERNIERS HITS...

GREMLINS - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	99/145 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/175 F
BRIAN JACKSON SUPERSTAR - C	99 F
THE WAY OF EXPLODING FIST - C	105 F
ROCKY HORROR SHOW - C	99 F
JUMPJET - C/D	99/175 F
HARD HAT MACK - C	99 F
RED ARROWS - C	99 F
STARION - C	115 F
BEACH HEAD - C/D	115/175 F
KNIGHT LORE - C	115 F
ALIEN 8 - C	115 F
COMBAT LYNX - C	99 F
GHOSTBUSTERS - C	110 F
DÉCATHLON - C	99 F
RALLY II - C/D	195/260 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE - C/D	165/225 F
MYSTÈRE DE KIKEKANKOI - C	175 F
MACADAM BUMPER - C/D	150/225 F
BATTLE FOR MIDWAY - C	149 F
SORCERY - C/D	99/160 F
EMPIRE - C/D	230/340 F
BRIAN BLOODAXE - C	115 F
ARCHON - C	115 F
RAID (OVER MOSCOW) - C/D	95/155 F
FRANCK BRUNO BOXING - C/D	99/145 F
SLAP SHOT - C/	115/160 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
TENNIS 3D - C	150 F
FOOT - C/D	140/260 F
ORPHEE (aventure franç.) - D	345 F
3 D FIGHT - C/D	140/260 F
METRO 2018 - C/D	150/229 F
BOULDER DASH - C	115 F
CHESS - D	145 F
LORDS OF MIDNIGHT - C/D	115/175 F
COBRA PINBALL - C/D	140/205 F
SPY VS SPY - C/D	115/150 F

AMSTRAD
Jusqu'à épuisement du stock

6 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
Pour tout achat d'un Amstrad selon modèle, les jeux sont livrés en cassette ou disquette.

CPC 464 monochrome
2 690 F
Crédit : comptant 551 F + 12 mensualités 210 F

CPC 464 couleur
3 990 F
Crédit : comptant 913 F + 12 mensualités 300 F

DEVIL'S CROWN - D	175 F
THEY SOL A MILLION - C/D	115/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C	115 F
MATCH DAY - C	115 F
FIGHTING WARRIOR - C	105 F
BRUCE LEE - C	115 F
HIGH WAY ENCOUNTER - C	130 F

ATARI
520 ST 9 950 F
1 U.C. 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 ko, 1 moniteur monochrome haute résolution, 1 souris, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT. Et les premiers logiciels disponibles...

ASSEMBLEUR	600 F
FORTH-LEVEL 1	1 200 F
LANGAGE - C	950 F
EXPRESS (trait. texte)	990 F
PASCAL	1 095 F
LANDS OF HAVOC (aventure)	280 F
ZORK (aventure)	475 F
HEX (cubes)	475 F
CHESS (3D)	N.C.

1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
Pal 2 290 F
Péritel 2 590 F
Crédit : comptant 518 F + 12 mensualités 180 F

1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 LECT. CASSETTE + 1 INITIATION BASIC
3 190 F
Crédit : comptant 460 F + 12 mensualités 260 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 IMPRIMANTE COMMODORE
5 190 F
Crédit : comptant 500 F + 12 mensualités 450 F

1 C 128 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
3 650 F
Crédit : comptant 731 F + 12 mensualités 280 F

1 C 128 + 1 LECT. DISK + 4 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
5 250 F
Crédit : comptant 1 081 F + 12 mensualités 400 F

1 C 128 + 1 MONITEUR COUL + 1 LECT. CASSETTES + 1 MANETTE DE JEU + 5 JEUX
6 290 F
Crédit : comptant 1 065 F + 12 mensualités 500 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. avec câble
4 290 F
Crédit : comptant 642 F + 12 mensualités 350 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. + 1 LECT. DISK + 1 IMPR COMMODORE + 1 TRAIT DE TEXTE
7 990 F
Crédit : comptant 1 198 F + 12 mensualités 650 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 CADEAU SURPRISE
Pal 3 690 F
Péritel 4 100 F
Crédit : comptant 871 F + 12 mensualités 280 F

C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 990 F
IMPRIMANTE MPS 803	1 490 F
IMPRIMANTE MPS 801	1 490 F
MONITEUR COULEUR 36 cm	2 690 F

Pour 3 550 F, votre COMMODORE 128 équipé en PÉRITEL (fonctionne sur tout téléviseur ou moniteur couleur)

1 C 64 + 1 MONITEUR COULEUR + 1 MANETTE DE JEU + 5 JEUX
4 790 F
Crédit : comptant 621 F + 12 mensualités 400 F

MONITEUR MONOCHROME	890 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT compatible MINITEL	1 490 F
NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE	99 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD	89 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD US Hte gamme	139 F
PINCE A DISQUETTES	69 F
BOITES RANGEMENT 50 DISQ.	155 F
BOITES RANGEMENT 100 DISQ.	199 F

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	390 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	110 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Bas.étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F
PASCAL 64 - D	350 F
VIRGULE SENIOR - D	750 F

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

Commodore France, matériel fourni et garanti 1 an 3 490 F

LES HITS COMMODORE

DONALD DUCK - C/D	115/175 F
MASQUERADE - D	175 F
LUCIFER REALM - D	175 F
TERROR MOLINOS - C	115 F
WINTER GAMES - C/D	115/175 F
SUMMER GAMES I - C/D	115/175 F
SUPERZAXXON - C/D	115/175 F
WIRLIRNURD - C/D	115/175 F
SLACKWYCHE - C	115 F
WYSARD'S LAIR - C	115 F
SUMMER GAMES II - C/D	105/175 F
BEACH HEAD - C/D	105/165 F
TOUR DE FRANCE - C	125 F
ROAD RACE - C/D	105/150 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	95/145 F
HYPERSPORTS - C	99 F
THE WAY OF EXPL FIST - C/D	110/155 F
CAULDRON - C	90 F
ENTOMBED - C	115 F
RESCUE ON FRACTALUS - C	115 F
SKYFOX - C/D	115/175 F
DAMBUSTERS - C/D	105/155 F
GREMLINS - C	115 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
MUSIC STUDIO - C/D	115/175 F
NODES OF YESOD - C	115 F
ON COURT TENNIS - C	125 F
PITSTOP II - C/D	115/175 F
SPY VERSUS SPY - C/D	105/145 F
THEATRE EUROPE - C	149 F
ULTIMA III - D	235 F
BAR. MC BOXING - C	125 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/145 F
KARATEKA - C	115 F
STEALTH - C	115 F
CASTLE OF D. CREEP - C	115 F
PINBALL CONSTR. SET - D	175 F
RACING DESTR. SET - C/D	175 F
MUSIC CONSTR. SET - C/D	175 F
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD - C/D	99/175 F
SCARABEUS - C/D	115/175 F
SPY VS SPY II - C/D	115/155 F
BATTLE OF BRITAIN - C	115 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	115/175 F
HUMAN LIKE BEINGS - D	225 F
NOW GAMES - C	105 F
WILLIAM WOOBLER - C	115 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	105/165 F
HACKER - C/D	105/150 F
ULYSES & THE FLEES - D	175 F

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY 14, rue de Poissy 75005 PARIS
Je, soussigné, M.
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel
commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement : chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
N° CB Validité :
Signature : Date :
Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,20 F) ☐
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ cep ☐ mandat-lettre ☐
Signature : Date :
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

Eureka!

En France, personne n'a encore trouvé !!!

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigme, et a remporté le concours, empochant le chèque de 25000 Livres. Inutile de lui téléphoner, les énigmes du concours EUREKA français sont totalement différentes !

Vos chances sont donc toujours entières pour les 250000 Francs ! Mais EUREKA, c'est avant tout un best-seller du jeu d'aventures, en passe de devenir un classique pour SINCLAIR SPECTRUM et COMMODORE 64. 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages ... EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchanteur MERLIN ou s'évader de Colditz.

Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

EUREKA INFORMATIQUE

39 Rue Victor MASSE . 75009 - PARIS

accompagné de votre règlement (250 Francs).

M. .....

Adresse .....

.....

Code ..... Ville .....

Désire recevoir la cassette EUREKA pour

COMMODORE ☐ SPECTRUM ☐

Ci joint mon règlement de 250 F. par .....

HIPPOJOYST

C'est encore et toujours japonais, c'est encore plus costaud et meilleur qu'avant : deux boutons de tir, quatre ventouses qui collent vraiment bien sur le guéridon Louis XV (contente, la grand-mère). Prise parfaitement standard pour Commodore 64, Atari, MSX, Vic 20, Amstrad et les interfaces compatibles Atari d'Oric, Texas et Spectrum. Pour Apple et Thomson, sortez le fer à souder pour fabriquer votre raccord perso.

Le prix ? Je vous le fais à 120 balles...

C'est pas plus cher qu'avant ! Envoyez le chéquos et le bon de commande ci-joint du côté de chez nous. Le ministre du commerce extérieur du Japon se confond en mille remerciements.

SHIFT EDITIONS, 24 Rue BARON, 75017 PARIS.

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....

Date :
PU = 120F × ... = ... F
Frais d'envoi = + 15F
Chèque joint de : .....

MSX EN FÊTE !!

HYPER RALLY : 240 F.
PHILIPS VG 8010 : 690 F.
PHILIPS VG 8020 : 1290 F.
CANON V20 : 1290 F.

SONY HB-501F + CADEAUX : 1990 F.

PHILIPS VG8010
+ Moniteur Vert : 1690 F.
+ Moniteur couleur : 2990 F.

CANON V20 ou PHILIPS VG8020
+ Moniteur Vert : 2290 F.
+ Moniteur Couleur : 3590 F.

SONY HB-501F
+ Moniteur Vert : 2990 F.
+ Moniteur Couleur : 4290 F.

VIDEOTROC
89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h sans interruption et le lundi de 14 h à 19 h

TOUT SUR MSX!

CREDIT CREG IMMEDIAT

SOCCER KONAMI : 240 F
BOXING KONAMI : 240 F
KUNG FU II : 240 F
+ Jeux en soficards !

2000 JEUX EN STOCK

LECTEUR DISQUETTES PHILIPS VY01 (3 1/2", 360K) : 2590 F.

LECTEUR DISQUETTES CANON VF-100 (3 1/2", 720K) : 3250 F.

DISQUETTES 3 1/2" PAR 10 : 250 F.

Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tél ; (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission Paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. 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 sélectionner 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 mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron *75017 PARIS.*

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

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :
N° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

SALUT LA BREUBREU

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 paiment. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Salut les fétards.
J'espère que, comme moi, vous vous êtes beurré la gueule à grands coups de champagne, cette semaine. En gros, j'ai pas décuvé. A l'heure même où je vous écris, je suis dans le bureau d'un copain, complètement rétamé, parce que dans le salon ils font trop de bruit. On est en train de fêter ça, voyez-vous. Alors comme on fête à l'alcool fort, je suis cuit, je ne sais pas si vous me comprenez. Ils m'attendent pour continuer, alors je vais tâcher d'être bref, parce que faut pas déconner, j'ai soif.
Michuzelli est un bon dessinateur. Il a commis - entre autres - trois livres qui font l'objet de la promo de cette semaine. Il s'agit de "Johnny Focus, Grand Reporter du XXème Siècle", de "Johnny Focus : Destination Téhéran" et de "La piste de Mombasa", tous trois de Mizelucchi, puisque c'est de lui qu'il s'agit.
Excusez-moi, je viens d'aller boire un petit coup. Alors, j'en étais où ? J'ai parlé de Miluzzechi ? Ah oui, ça y est. Bon, vous prenez le premier et le dernier qui valent respectivement 69 et 69 francs, c'est à dire qu'ils sont à 69 francs tous les deux, et je vous cadeaute du second, Destination Téhéran, parce que normalement il ne vaut que 46 francs mais c'est déjà un beau cadeau. Surtout pour les fans de Mulichezzi. Vous payez le port quand même, mais pour deux albums seulement, le troisième (gratuit) étant entièrement à ma charge. Sur ce, je vais boire un coup, j'arrive.
Ouais, voilà. Bon, vous vous rappelez qu'il y a des bouquins gratos si vous commandez plus de je sais pas combien d'albums de la liste ci-champagne, je vais pas vous refaire le topo toutes les semaines. Et puis, il y a, euh, à boire, tiens. Venez à la librairie, on boira un coup. Si vous vous dépêchez, même, vous pourrez arriver à temps, là, on est là pour toute la nuit. Dis donc, je suis vraiment beurré, hein. Bon, le bon à découper.

☐ Je souhaite vivement boire un coup. Non, c'est pas ça. Foutez-moi la paix, les mecs, j'ai presque fini. Excusez-moi, c'est les copains qui viennent me faire chier. Bon, deux albums de Zihcmeluezmeuzmeu, 6 balles de port chaque égale un album en plus gratos et pas de port sur celui-là.

☐ Les bouteilles de, non, bouquins de la liste. Je coche, je marque sur une feuille à part, bref, je suis grand je me démerde pour vous faire comprendre ce que je veux.

☐ Le catalogue gratuit, tiens, bonne idée. Remettez-moi ça.

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

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	38,00
BLOODI ET LES RONGEURS	30,00
MONSIEUR SOURIRE	90,00
NATHALIE	40,00
LE BAL DE LA SUEUR	45,00
BOIS MAURY 2	38,00
GRATIN	59,00
CONTES PERVERS	59,00
GASTON N°0	33,00
LEA	55,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
LE CHIEN DES CISTERCIENS	38,00
EL BORBAH	60,00
LE GRAND ANCETRE	33,50
MY LOFTS	28,00
TABLEAUX DE CHASSE	46,00
LES YEUX DU MARAIS	46,00
UN ENFOIRE...	120,00
LE CHAT A KATENDRECHT	39,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LA DRAGUE 2	44,00
LE RIGE	56,00
LES CHAMPS DE L'ENFER	40,00
ONCLE HOWARD	33,50
LIBERATORE	69,00

STRIP X-07

CANON X 07

Grâce à cette version désopilante du "Mistigri", tentez de découvrir la jolie claviste (LJC) dans son plus simple appareil...

Christophe MARGUET

Mode d'emploi :
Ce jeu occupe environ 15 Ko, mais peut être réduit en compactant quelque peu le listing; les règles sont incluses.

```
10 '******************
20 '**  STRIP X-07  **
30 '******************
40 '**  COPYRIGHT   **
50 'MARGUET CHRISTOPHE
60 '******************
70 '==================
80 'VALEUR CARTES
90 '==================
100 CLS:PRINT:PRINT"    MC-PRODUCTION
    PRESENTE :"
110 LP=1:G=1
120 FORI=0TO30:NEXT
130 FONT$(224)="0,56,56,16,124,124,16,56
140 FONT$(225)="0,40,124,124,124,56,16,1
6
150 FONT$(226)="0,16,56,124,124,124,16,5
6
160 FONT$(227)="0,16,56,124,124,56,16,0
170 FONT$(140)="252,0,16,48,80,16,48,120
180 FONT$(128)="252,0,124,76,28,112,100,
124"
190 FONT$(129)="252,0,124,68,28,12,68,12
4"
200 FONT$(130)="252,0,8,24,56,104,124,8"
210 FONT$(131)="252,0,124,96,120,12,76,1
20"
220 FONT$(132)="252,0,60,96,120,108,108,
56"
230 FONT$(133)="252,0,124,124,12,24,48,4
8"
240 FONT$(134)="252,0,124,108,56,124,108
,124"
250 FONT$(135)="252,0,56,108,108,60,12,1
20"
260 FONT$(136)="252,0,92,92,84,84,92,92"
270 FONT$(137)="252,0,108,108,108,40,40,
16"
280 FONT$(138)="252,0,120,60,36,36,60,12
0"
290 FONT$(139)="252,0,124,100,124,120,92
,68
300 FONT$(141)="32,32,32,48,24,28,28,60
310 FONT$(142)="0,0,0,0,252,252,124,124
320 FONT$(143)="8,8,8,24,176,240,112,120
330 FONT$(144)="56,56,24,8,16,16,24,24
340 FONT$(145)="60,0,196,68,16,16,84,124
350 FONT$(146)="248,56,176,32,16,16,48,4
8
360 FONT$(147)="4,4,16,32,96,16,8,4
370 FONT$(148)="0,56,128,128,124,0,0,0
380 FONT$(149)="64,64,144,136,12,16,32,6
4
390 FONT$(150)="128,124,16,16,124,16,40,
16
400 CLEAR450
410 DIMA$(19),D$(30)
420 FONT$(230)="0,0,0,4,8,16,16,16
430 FONT$(231)="0.0.0.192,32,16,12.4
440 FONT$(232)="0,0,4,28,32,64,128,0
450 FONT$(233)="192,192,0,0,128,64,64,64
460 FONT$(234)="8,4,0,0,0,12,28,56
470 FONT$(235)="0,16,224,96,144,8,4,4
480 FONT$(236)="0,4,24,32,64,132,4,0
490 FONT$(237)="128,0,0,128,128,64,64,12
8
500 FONT$(238)="48,120,252,48,48,48,48,0
510 FONT$(239)="48,48,48,48,252,120,48,0
520 FONT$(240)="0,0,0,28,28,0,0,0
530 FONT$(241)="0,32,48,248,248,48,32,0
540 CLS:GOTO670
550 FORI=0TO2
560 LINE(ABS(I-Z)+X,I+Y)-(ABS(I-Z)+X,11-
I+Y)
570 NEXTI
580 RETURN
590 FORI=0TO2
600 LINE(2+I+X,ABS(I-Z)+Y)-(17-I+X,ABS(I
-Z)+Y)
610 NEXTI
620 RETURN
630 LINE(2+X,Y)-(17+X,Y)
640 LINE(1+X,1+Y)-(18+X,1+Y)
650 LINE(2+X,2+Y)-(17+X,2+Y)
660 RETURN
670 X=0:Y=0:Z=0:GOSUB550
680 X=17:Y=13:Z=2:GOSUB550
690 X=0:Y=0:Z=0:GOSUB590
700 X=46:Y=0:Z=0:GOSUB590
710 X=0:Y=22:Z=2:GOSUB590
720 X=0:Y=11:GOSUB630
730 Z=0:X=23:Y=0:GOSUB550
740 X=23:Y=13:GOSUB550
750 X=23:Y=11:GOSUB630
760 X=75:Y=11:GOSUB630
770 X=46:Y=11:GOSUB630
780 X=46:Y=0:GOSUB550
790 X=69:Y=0:GOSUB550
800 X=69:Y=13:GOSUB550
810 X=46:Y=13:GOSUB550
820 X=75:Y=0:GOSUB550
830 X=75:Y=13:GOSUB550
840 X=92:Y=0:Z=2:GOSUB550
850 Z=0:X=75:Y=0:GOSUB590
860 Y=0:X=63:Z=2:GOSUB550
870 LINE(56,15)-(65,24)
880 LINE(55,15)-(64,24)
890 LINE(57,15)-(65,23)
900 LOCATE13,2:PRINT" 07....";
910 LOCATE 16,0:PRINTCHR$(230)+CHR$(231)
+CHR$(232)+CHR$(233);
920 LOCATE 16,1:PRINTCHR$(234)+CHR$(235)
+CHR$(236)+CHR$(237);
930 X=0
940 GOTO1060
950 PSET(3+X,29)
960 PSET(3+X,30)
970 LINE(1+X,31)-(3+X,31)
980 LINE(1+X,28)-(3+X,28):PRESET(4-(2*K)
+X,28)
990 LINE(1+X,28)-(1+X,31):K=0
1000 X=X+4:RETURN
1010 PSET(3+X,31)
1020 LINE(1+X,30)-(3+X,30):PSET(3+X,29):
GOTO980
1030 PSET(2+X,30):GOTO970
1040 LINE(3+K+X,28)-(3+K+X,31):K=0
1050 LINE(2+X,29)-(3+X,29-K):GOTO990
1060 X=35:K=0:GOSUB970:GOSUB950:GOSUB102
0
1070 LINE(48,28)-(49,31):LINE-(50,28):X=
X+4
1080 K=1:GOSUB1050:GOSUB990:X=X-2
1090 GOSUB960:GOSUB1040:GOSUB1050:X=X+1:
GOSUB970:PSET(75,31)
1100 X=X+2:K=1:GOSUB1040:X=X+1:GOSUB1010
:K=1:GOSUB1050:GOSUB960:K=1:GOSUB950
1110 GOSUB1030:GOSUB1050
1120 OUT243,0:OUT244,78
1130 FORI=1TO6
1140 FORL=255TOOSTEP-1:OUT242,L:NEXTL
1150 NEXTI
1160 FORI=0TO20
1170 LOCATEINT(RND(1)*20),INT(RND(1)*4)
1180 OUT242,I*10
1190 PRINTCHR$(225)
1200 NEXTI
1210 OUT244,0
1220 PRINT"====================    BUT D
U JEU :    DESHABILLER LA BELLE";
1230 PRINT"    CLAVISTE !! "
1240 PRINT"NDLJC: scandaleux !";
1250 IFINKEY$=""THEN1250
1260 OUT244,78:FORI=1TO20:OUT242,I*10:NE
XT:OUT244,0
1270 PRINT" ====================";
1280 PRINT"Voulez vous la regle       du
 jeu"
1290 PRINT"  Oui -------->[O]     Non ---
---->[N]";
1300 A$=INKEY$:IFA$<>"O"AND A$<>"N"THEN1
300
1310 OUT244,78:FORI=1TO20:OUT242,I*10:NE
XT:OUT244,0
1320 IFA$="O"THEN1340ELSE1730
1330 PRINT"====================";
1340 PRINT"   ====================";
1350 PRINT"Voici la regle :":PRINT:PRINT
1360 FORI=0TO6STEP2
1370 LINE(9-I,14-I)-(110+I,14-I):LINE-(1
10+I,24+I)
1380 LINE-(9-I,24+I):LINE-(9-I,14-I)
1390 NEXTI
1400 A$(1)="Bonjour,je suis votr"
1410 A$(2)="e partenaire.8 carte"
1420 A$(3)="s chacun au depart.V"
1430 A$(4)="ous devrez vous en d"
1440 A$(5)="ebarasser le plus ra"
1450 A$(6)="pidement en les acco"
1460 A$(7)="uplant (par valeur)."
1470 A$(8)="A votre tour vous po"
1480 A$(9)="urrez choisir une ca"
1490 A$(10)="rte dans mon jeu ou "
1500 A$(11)="dans la pioche.STOP,"
1510 A$(12)="une carte piege:le v"
1520 A$(13)="alet,il est unique!."
1530 A$(14)="Votre choix se fait "
1540 A$(15)="a l'aide du curseur "
1550 A$(16)="<,> et se valide par"
1560 A$(17)=" F6.LJC se devet au "
1570 A$(18)="fil des tableaux!!.."
1580 J=1
1590 FORI=1TO16
1600 LOCATE 2,2:PRINTMID$(A$(J),1,I)
1610 NEXTI
1620 FORI=2TO5
1630 LOCATE 2,2:PRINTMID$(A$(J),I,16)
1640 NEXTI
1650 J=J+1
1660 FORI=1TO16
1670 LOCATE 2,2:PRINTMID$(A$(J-1),5+I,16
-I)+MID$(A$(J),1,I)
1680 NEXTI
1690 IFJ<19THEN1620
1700 LOCATE 2,2:PRINT" BONNE CHANCE!! "
1710 IFINKEY$=""THEN1710ELSEPRINT
1720 PRINT"====================":GOTO174
0
1730 PRINT"   ====================="
1740 PRINT"Voici la belle claviste en te
nue de ville,a vous de la deshabiller";
1750 FORI=0TO1000:NEXT
1760 CLS:GOTO4720
1770 PRINT"  COMMENCEZ VOUS ",,"  Oui --
-----> [O]     Non -------> [N]";
1780 LOCATE4,1:PRINT"LA PARTIE ?"
1790 K$=INKEY$:IFK$<>"O"ANDK$<>"N"THEN17
90
1800 OUT244,78:FORI=1TO20:OUT242,I*10:NE
XT:OUT244,0
1810 IFK$="O"THENK=1ELSEK=2
1820 CLS:LOCATE4,1:PRINT"Un instant ..."
1830 FORI=1TO8
1840 FORJ=1TO4
1850 D=D+1:IFD>13ANDD<17THEN1870
1860 F=F+1:D$(F)=CHR$(141-I)+CHR$(223+J)
1870 NEXTJ:NEXTI
1880 FORI=1TO8
1890 GOSUB1970
1900 A$(I)=K$
1910 GOSUB1970
1920 B$(I)=K$
1930 NEXTI
1940 S=8:R=8
1950 CLS:GOTO2050
1960 '****TIRAGE****
1970 C=INT(RND(0)*F)
1980 IFF=1THENC=1:GOTO2000
1990 IFC=OORC>FTHEN1970
2000 K$=D$(C):F=F-1
2010 FORJ=CTOF
2020 D$(J)=D$(J+1)
2030 NEXTJ:RETURN
2040 '**TABLEAU 1***
2050 GOSUB2060:GOTO2150
2060 LOCATE0,0:PRINT"**** votre jeu ****
*"
2070 J=-1:FORI=1TO5
2080 J=J+2
2090 LOCATEJ,1:PRINTLEFT$(A$(I),1);
2100 LOCATEJ,2:PRINTRIGHT$(A$(I),1);
2110 LINE(5+((I-1)*12),8)-(5+((I-1)*12),
25):LINE-(13+((I-1)*12),25)
2120 LINE-(13+((I-1)*12),8):LINE-(5+((I-
1)*12),8)
2130 NEXTI
2140 RETURN
2150 '** paire A? **
2160 FORI=1TO5-1
2170 FORJ=I+1TO5
2180 IFLEFT$(A$(I),1)<>LEFT$(A$(J),1)THE
N2310
2190 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
,31)
2200 LINE-(9+((J-1)*12),31)
2210 LINE-(9+((J-1)*12),26)
2220 OUT244,78:FORT=1TO255:OUT242,T:NEXT
:OUT244,0
2230 L=1:S=S-2
2240 IFS=0THEN3570
2250 FORT=ITO5
2260 IFT=J-1THENL=2
2270 A$(T)=A$(T+L)
2280 NEXTT
2290 CLS
2300 GOTO2050
2310 NEXTJ
2320 NEXTI
2330 FORI=1TO500:NEXT
2340 '** paire B? **
2350 CLS:GOSUB2360:GOTO2420
2360 LOCATE0,0:PRINT"***** mon jeu *****
*";
2370 FORI=1TOR
2380 LINE(5+((I-1)*12),8)-(5+((I-1)*12),
25):LINE-(13+((I-1)*12),25)
2390 LINE-(13+((I-1)*12),8):LINE-(5+((I-
1)*12),8)
2400 NEXTI
2410 RETURN
2420 FORI=1TOR-1
2430 FORJ=I+1TOR
2440 IFLEFT$(B$(I),1)<>LEFT$(B$(J),1)THE
N2560
2450 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
,31)
2460 LINE-(9+((J-1)*12),31)
2470 LINE-(9+((J-1)*12),26)
2480 OUT244,78:FORT=1TO255:OUT242,T:NEXT
:OUT244,0
2490 L=1:R=R-2
2500 IFR=0THEN3670
2510 FORT=ITOR
2520 IFT=J-1THENL=2
2530 B$(T)=B$(T+L)
2540 NEXTT
2550 GOTO2350
2560 NEXTJ
2570 NEXTI
2580 CLS
2590 FORI=1TOR
2600 LOCATEI+1,0:PRINTCHR$(219);
2610 NEXTI
2620 FORI=1TO5
2630 LOCATEI+1,2:PRINTCHR$(219);
2640 NEXTI
2650 LOCATE0,0:IFG>1THENPRINTCHR$(126+G)
;ELSEG=1:PRINTCHR$(140);
2660 IF F>0THENLOCATE12,1:PRINTCHR$(219)
;
2670 LOCATE 16,1:PRINTCHR$(230)+CHR$(231
)+CHR$(232)+CHR$(233);
2680 LOCATE 16,2:PRINTCHR$(234)+CHR$(235
)+CHR$(236)+CHR$(237);
2690 LINE(92,0)-(92,31)
2700 ONKGOTO2710,3100
2710 LOCATE0,3:PRINT"a vous de jouer";
2720 LINE(0,23)-(92,23)
2730 I=1
2740 LOCATEI,1:PRINT" "+CHR$(238)+" ";
2750 LINE(0,10)-(7,10):LINE-(7,0):LINE-(
0,0)
2760 A=STICK(0):B=STRIG(1)
2770 IFA=0ANDB=0THEN2760
2780 IFB=-1THEN2840
2790 IFA=7ANDI>1THENI=I-1:LOCATE10,1:PRI
NT"  ";:GOTO2740
2800 IFA=3ANDI=(R-1THENI=1+1:GOTO2740
2810 IFA=3ANDI=RANDF>0THEN2820ELSE2760
2820 I=I+1:LOCATE10,1:PRINTCHR$(240)+CHR
$(241);:LOCATEI,1:PRINT" ";
2830 GOTO 2760
2840 IFI>RTHENGOSUB1970:GOTO2900
2850 K$=B$(I):R=R-1
2860 IFR=0THEN3670
2870 FORJ=ITOR
2880 B$(J)=B$(J+1)
2890 NEXTJ
2900 CLS: LOCATE15,3:PRINTCHR$(240)+CHR$
(241);
2910 LOCATE17,1:PRINTLEFT$(K$,1)
2920 LOCATE17,2:PRINTRIGHT$(K$,1)
2930 LINE(101,8)-(101,25):LINE-(109,25):
LINE-(109,8):PSET(108,8)
2940 GOSUB2060
2950 FORI=1TO5
2960 IFLEFT$(A$(I),1)<>LEFT$(K$,1)THEN30
50
2970 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
,31)
2980 LINE-(105,31):LINE-(105,26)
2990 OUT244,78:FORT=1TO255:OUT242,T:NEXT
:OUT244,0
3000 S=S-1
3010 IFS=0THEN3570
3020 FORT=ITO5
3030 A$(T)=A$(T+1):NEXTT
3040 GOTO3070
3050 NEXTI
3060 S=S+1:A$(S)=K$
3070 CLS:GOSUB2060
3080 FORI=1TO500:NEXTI
3090 K=2:GOTO2580
3100 LOCATE0,3:PRINT"a moi de jouer";
3110 LINE(0,10)-(7,10):LINE-(7,0):LINE-(
0,0)
3120 LINE(0,23)-(92,23)
3130 C=INT(RND(0)*S+1)
3140 IFC=OORC>S+1THEN3130
3150 IF(C>SORS<3)ANDF>0 THEN3250
3160 K$=A$(C):S=S-1
3170 IFS=0THEN3570
3180 FORJ=CTOS:A$(J)=A$(J+1):NEXTJ
3190 FORI=1TO4
3200 LOCATE C+1,1:PRINTCHR$(239);
3210 FORJ=0TO100:NEXT
3220 LOCATEC+1,1:PRINT" ";
3230 FORJ=0TO100:NEXT
3240 BEEP4,1:NEXTI:GOTO3320
3250 FORI=0TO4
3260 LOCATE10,1:PRINTCHR$(240)+CHR$(241)
;
3270 FORJ=0TO100:NEXT
3280 LOCATE10,1:PRINT"  "
3290 FORJ=0TO100:NEXT
3300 BEEP4,1:NEXTI
3310 GOSUB1970
3320 CLS:LOCATE15,3:PRINTCHR$(240)+CHR$(
241);
3330 OUT243,0
3340 LINE(101,8)-(101,25):LINE-(109,25):
LINE-(109,8):LINE-(101,8)
3350 GOSUB2360
3360 FORI=1TOR
3370 IFLEFT$(B$(I),1)<>LEFT$(K$,1)THEN34
60
3380 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
,31)
3390 LINE-(105,31):LINE-(105,26)
3400 OUT244,78:FORT=1TO255:OUT242,T:NEXT
:OUT244,0
3410 R=R-1
3420 IFR=0THEN3670
3430 FORT=ITOR
3440 B$(T)=B$(T+1):NEXTT
3450 GOTO3540
3460 NEXTI
3470 R=R+1:B$(R)=K$
3480 C=INT(RND(0)*R)
3490 IFC=<OORC>RTHEN3480ELSE IFC=1THEN35
30
3500 FORI=1TOC-1:C$(I+R-C+1)=B$(I):NEXTI
3510 FORI=CTOR:C$(I-C+1)=B$(I):NEXTI
3520 FORI=1TOR:B$(I)=C$(I):NEXTI
3530 'FIN DE B
3540 CLS:GOSUB2360
3550 FORI=1TO500:NEXTI
3560 K=1:GOTO2580
3570 CLS
3580 G=G+1
3590 GOSUB3760
3600 LOCATE6,1:PRINT"GAGNE!!!";
3610 LOCATE4,2:PRINT"passage au";
3620 LOCATE4,3:PRINT"tableau n";G;
3630 PRESET(7,15):PRESET(7,14):PRESET(11
,15):PRESET(11,14)
3640 PSET(9,18)
3650 PSET(7,16):PSET(11,16):PSET(6,15):P
SET(12,15)
3660 GOTO3890
3670 CLS
3680 G=G-1:IFG=<0THENG=1
3690 GOSUB3760
3700 LOCATE6,1:PRINT"PERDU...";
3710 LOCATE5,2:PRINT"retour au";
3720 LOCATE4,3:PRINT"tableau n";G;
3730 PRESET(6,10):PRESET(12,10)
3740 PSET(6,11):PSET(12,11):PSET(5,12):P
SET(13,12):PSET(7,18):PSET(11,18)
3750 GOTO3890
3760 LOCATE 16,1:PRINTCHR$(230)+CHR$(231
)+CHR$(232)+CHR$(233);
3770 LOCATE 16,2:PRINTCHR$(234)+CHR$(235
)+CHR$(236)+CHR$(237);
3780 LOCATE5,0:PRINT"Vous avez";
3790 C=0
3800 FORI=0TO2
3810 FORJ=0TO2
3820 LOCATEJ,I:PRINTCHR$(141+C+J);
3830 NEXTJ
3840 C=C+3
3850 NEXTI
3860 LOCATE1,3:PRINTCHR$(150);
3870 PSET(12,24)
3880 RETURN
3890 FORI=0TO1000:NEXT
3900 F=0:D=0
3910 CLS:PRINT"Voulez vous voir la Playm
ate a ce niveau";
3920 PRINT"  Oui -------> [O]     Non ---
----> [N]";
3930 K$=INKEY$:IFK$<>"O"ANDK$<>"N"THEN 3
930
3940 OUT244,78:FORI=1TO20:OUT242,I*10:NE
XT:OUT244,0
3950 IFK$="N"THEN5150
3960 'STRIP X-07
3970 CLS
3980 '** CORPS DE **      **   BASE   **
3990 DATA12,13,14,15,-1,11,16,17,18,-1,1
1,19,20,-1,11,21,22,-1,11,23,24,33,34,-1
4000 DATA12,16,17,18,19,20,25,26,32,33,3
5,-1,13,16,17,18,19,20,21,27,28,29,30,31
4010 DATA36,-1,14,16,22,29,37,-1
4020 DATA13,15,16,23,29,30,31,38,-1,14,2
4,32,33,34,35,36,37,39,40,-1
4030 DATA14,18,19,20,25,38,39,40,41,42,-
1,14,21,22,26,34,35,36,43,44,-1
4040 DATA13,23,24,25,26,27,37,-1,12,21,2
4,28,38,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68
4050 DATA-1,22,24,39,57,69,70,71,72,73,7
4,75,-1
4060 DATA12,22,24,39,81,-1,13,14,21,24,2
5,26,27,39,82,83,-1
4070 DATA15,23,28,38,84,-1,21,22,28,85,8
9,90,91,92,93,108,109,112,113,114,115
4080 DATA116,117,118,-1,18,19,20,28,38,6
8,69,70,71,72,73,74,75,76,77,81,82,83,84
4090 DATA51,85,86,87,88,94,95,96,97,98,1
06,107,108,109,110,111,115,119,-1
4100 DATA28,39,78,79,80,99,100,101,102,1
03,104,105,115,119,-1
```

suite page 26

BEURK ROGER

AMSTRAD

Dans l'espoir de figurer au tableau des AIESQUKAURRES, affrontez aux commandes de votre ARMESTELLAIRE, la redoutable escadrille d'EDIKA "le vilain" qui sévit en hyper-espace.

Pierre-Alban GRELLET-AUMONT

SUITE DU N°115

```
5330 MOVE 0,165:DRAW X*31-61,165,1
0
5340 MOVE 0,158:DRAW X*31-61,158,1
0
5350 MOVE X*33+66,165:DRAW 640,165
,10
5360 MOVE X*33+66,158:DRAW 640,158
,10
5370 LOCATE X-4,20:PRINT CHR$(227)
:LOCATE X-4,21:PRINT CHR$(228):LOC
ATE X-4,22:PRINT CHR$(229):LOCATE
X+5,20:PRINT CHR$(227):LOCATE X+5,
21:PRINT CHR$(228):LOCATE X+5,22:P
RINT CHR$(229)
5380 MOVE 0,90:DRAW X*31-93,90,7
5390 MOVE 0,80:DRAW X*31-93,80,7
5400 MOVE 0,70:DRAW X*31-93,70,7
5410 MOVE X*33+94,90:DRAW 640,90,7
5420 MOVE X*33+94,80:DRAW 640,80,7
5430 MOVE X*33+94,70:DRAW 640,70,7
5440 FOR Q=1 TO 7
5450 IF INKEY(74)<>-1 OR INKEY(0)<
>-1 THEN GOSUB 1870
5460 IF INKEY(75)<>-1 OR INKEY(1)<
>-1 THEN GOSUB 1930
5470 IF INKEY(72)<>-1 OR INKEY(0)<
>-1 THEN GOSUB 2840
5480 IF INKEY(73)<>-1 OR INKEY(2)<
>-1 THEN GOSUB 2870
5490 IF INKEY(76)<>-1 OR INKEY(9)<
>-1 THEN GOSUB 2900
5500 NEXT
5510 PAPER 10:PEN 5
5520 IF XL<X-1 OR XL>X+1 THEN GOSU
B 2550
5530 MOVE 0,90:DRAW,X*31-93,90,10
5540 MOVE 0,80:DRAW X*31-93,80,10
5550 MOVE 0,70:DRAW X*31-93,70,10
5560 MOVE X*33+94,90:DRAW 640,90,1
0
5570 MOVE X*33+94,80:DRAW 640,80,1
0
5580 MOVE X*33+94,70:DRAW 640,70,1
0
5590 LOCATE X-4,20:PRINT " ":LOCAT
E X-4,21:PRINT " ":LOCATE X-4,22:P
RINT " "
5600 LOCATE X+5,20:PRINT " ":LOCAT
E X+5,21:PRINT " ":LOCATE X+5,22:P
RINT " "
5610 X=X+(INT(RND*8)-4)
5620 IF X<5  THEN X=X+4
5630 IF X>15 THEN X=X-3
5640 NEXT
5650 GOTO 3040
5660 REM
5670 FOR A=1 TO 3:PEN 7:LOCATE 9,7
:PRINT "□□□":LOCATE 9,8:PRINT "□□
□":LOCATE 9,7:PEN 15:PRINT "□□□"
:LOCATE 9,8:PRINT "□□□":NEXT
5680 FOR T=4 TO 28 STEP 4.5
5690 SOUND 1,0,1,7,,,T:SOUND 2,0,1
,7,,,T+1:SOUND 3,0,1,7,,,T-1
5700 NEXT T
5710 FOR A=1 TO 4:PEN 7:LOCATE 9,7
:PRINT "□□□":LOCATE 9,8:PRINT "□□
□":LOCATE 9,7:PEN 15:PRINT "□□□"
:LOCATE 9,8:PRINT "□□□":NEXT
5720 LOCATE 9,7:PRINT "   ":LOCAT
E 9,8:PRINT "   "
5730 VIES=0:GOTO 2550
5740 REM
5750 INK 6,2
5760 SYMBOL 232,&0,&3,&7,&F,&F,&F,
&14,&14
5770 SYMBOL 233,&0,&12,&17,&B,&B,&
B,&5,&3
5780 SYMBOL 234,&E0,&18,&14,&3E,&1
E,&3E,&3E,&5
5790 SYMBOL 235,&1D,&BD,&BE,&1A,&1
A,&1C,&18,&E0
5800 PAPER 0:PEN 4:LOCATE 16,4:PRI
NT CHR$(232);CHR$(234):LOCATE 16,5
:PRINT CHR$(233);CHR$(235);:PAPER
1
5810 MOVE 497,339:DRAW 497,326,6:P
LOT 500,334:PLOT 500,324
5820 MOVE 500,330:DRAW 500,326  :P
LOT 504,322:PLOT 504,324:PLOT 510,
344
5830 MOVE 512,350:DRAW 512,334
5840 MOVE 516,350:DRAW 516,319
5850 MOVE 514,319:DRAW 514,328
5860 MOVE 492,339:DRAW 492,333  :P
LOT 508,320
5870 MOVE 507,336:DRAW 507,336
5880 MOVE 512,334:DRAW 508,334  :P
LOT 492,341
5890 MOVE 523,319:DRAW 523,328  :P
LOT 511,337:PLOT 508,350
5900 MOVE 521,348:DRAW 521,346
5910 MOVE 534,328:DRAW 534,323
5920 MOVE 537,324:DRAW 534,324  :P
LOT 521,334
5930 MOVE 521,336:DRAW 541,336
5940 MOVE 542,335:DRAW 542,331  :P
LOT 543,341:PLOT 530,347:PLOT 54?,
338:PLOT 501,349:PLOT 498,346:PLOT
536,347:PLOT 527,351:PLOT 534,349
5950 MOVE 514,353:DRAW 522,353
5960 RETURN
5970 PRINT #1,N$;"Tapez <ENTER> po
ur continuer :";:INPUT #1,K$:RETUR
N
5980 PRINT #1,CHR$(13);CHR$(10);"
Tapez <O> ou <N> :"
5990 WHILE INKEY(34)=-1 AND INKEY(
46)=-1:WEND
6000 IF INKEY(34)<>-1 THEN K$="O"
ELSE K$="N"
6010 RETURN
6020 CLS:PEN 3:PRINT:PRINT CHR$(15
0);STRING$(38,CHR$(154));CHR$(156)
;CHR$(149);:PEN 2:PRINT "Les 5 meil
leurs Pilotes et leur score":PEN 3
:PRINT CHR$(149);CHR$(147);STRING$
(38,CHR$(154));CHR$(153)
6030 PRINT:PRINT
6040 PEN 3:PRINT "    1";:PEN 2:PR
INT "***";:PEN 3:PRINT RIGHT$(SPAC
E$(18)+HSC1$,18);" ";USING ".######
#";HSC1
6050 PRINT "    2";:PEN 2:PRINT "*
**";:PEN 3:PRINT RIGHT$(SPACE$(18)
+HSC2$,18);" ";USING "######";HSC
2
6060 PRINT "    3";:PEN 2:PRINT "*
**";:PEN 3:PRINT RIGHT$(SPACE$(18)
+HSC3$,18);" ";USING "######";HSC
3
6070 PRINT "    4";:PEN 2:PRINT "*
**";:PEN 3:PRINT RIGHT$(SPACE$(18)
+HSC4$,18);" ";USING "######";HSC
4
6080 PRINT "    5";:PEN 2:PRINT "*
**";:PEN 3:PRINT RIGHT$(SPACE$(18)
+HSC5$,18);" ";USING "######";HSC
5
6090 PRINT
6100 WINDOW SWAP 0,1
6110 GOSUB 5970:PRINT CHR$(24):WIN
DOW SWAP 1,0:RETURN
```

ORIC/ATMOS

suite de la page 7

```
7000 REM
7001 IF J=1 THEN O=Z+2:W=X
7010 IF J=-1 THEN O=Z-1:W=X
7011 IF O=0 THEN T=0:GOTO 500
7014 N=N-1:PLOT21,10,"    ":PLOT20,10
,STR$(N):T=1:SHOOT
7015 QW=SCRN(O,W)
7016 IF QW=111OR QW=112AND !=-1THEN
7050
7020 IFQW=113ORQW=114THENT=0:GOTO500
7025 IFQW=111ORQW=112THEN7050
7030 IFQW<>32THEN8000ELSEH=J:GOTO 31
0
7049 REM SOUCOUPE DETRUITE
7050 PLOT A,S,"kn":EXPLODE:O=0:T=0:P
O=PO+500:WAIT 4
7060 PLOT 5,5,STR$(PO):PLOTA,S,"  ":
GOTO 500
7999 REM MONTAGNE DETRUITE
8000 EXPLODE:PLOT Q,W,"k":PLOT Q,W+1
,"d":T=0:PO=PO+50:PLOT5,5,STR$(PO)
8004 WAIT3
8005 PLOTQ,W," "
8010 GOTO 500
9000 REM ON EFFACE TOUT ET ON RECOMM
ENCE
9010 RESTORE:PLOT 15,15,"BRAVO !!!":
GOSUB 5200
9015 PLOT 15,15,"        "
9016 DS=DS-20:ST=DS:M=M-20:N=M
9020 FOR I=0 TO 358 :READ A:NEXT:PUL
L:GOTO25
9100 REM CREATION TABLEAU
9110 CLS
9120 PLOT 2,7 ,"CREATION DE TABLEAU
--------> (1)"
9130 PLOT 2,10,"CHARGEMENT D'UN TABL
EAU ----> (2)"
9135 PLOT 2,13,"INSTRUCTIONS -------
--------> (3)"
9136 PLOT 2,16,"RECHERCHE D'UN TABLE
AU -----> (4)"
9140 GET A$:IF A$="1" THEN 9200
9150 IF A$="2" THEN 9160
9153 IF A$="3" THEN 30700
9154 IF A$="4" THEN 9700
9155 IF A$="R"THEN RUN
9156 GOTO 9140
9160 CLOAD"":FOR I=0 TO 4:PLOT0,I,0:
NEXT
9170 PLOT2,10,"RECTIFICATION DU TABL
EAU ---> (1)"
9171 PLOT2,7,"
                    "
9180 PLOT 2,13,"SUITE ----------
--------> (2)"
9181 PLOT 2,16,"
                    "
9185 GET A$:IF A$="1"THENFORI=20TO26
:PLOT0,I,7:NEXT:GOTO 9200
9186 IF A$="R"THEN RUN
9190 IF A$="2"THENPLOT2,13,"
                    ":GOTO9363
9195 GOTO 9185
9200 REM ON DESSINE ....
9205 FOR I=7 TO 16 STEP 3:PLOT 2,I,"
                    ":N
EXT
9230 FOR I=10 TO 12:PLOT 0,I,22:NEXT
:PLOT 1,11,1
9235 PLOT 4,11,"c  r  e  9  f  d  9
 i  h  j"
9236 PLOT 6,10,4:PLOT 7,10,"I     I"
9237 FZ=4:OI=1:IO=20
9240 K=PEEK(#208):IF K=#91 THEN RUN
9245 IF K=#BC AND FZ<34 THEN PLOTFZ,
13," ":FZ=FZ+3:GOTO 9260
9250 IF K=#AC AND FZ>4 THEN PLOT FZ,
13," ":FZ=FZ-3:GOTO 9260
9255 IF K=#84 THEN PING:WAIT 50:AS=S
CRN(FZ,11):GOTO 9270
9260 PLOT FZ,13,"^":GOTO 9240
9270 REM
9275 PLOT OI,IO,AS
9280 P=PEEK(#208):IF P=#9ETHENGOTO 3
2000
9281 IF P=#91 THEN RUN
9285 IF P=#BC AND OI<38 THEN OI=OI+1
:GOTO 9310
9290 IF P=#9C AND IO>20 THEN IO=IO-1
:GOTO 9310
9295 IF P=#B4 AND IO<26 THEN IO=IO+1
:GOTO 9310
9300 IF P=#AC AND OI>1 THEN OI=OI-1:
GOTO 9310
9305 IF P=#84 THEN PING:WAIT 50:GOTO
9240
9310 IF P=#99 THEN GOTO 9340
9315 IF AS=32 THEN PLOT OI,IO,"i"ELS
E PLOT OI,IO," "
9320 GOTO 9275
9340 REM FINI ????
9345 PLOT FZ,13," ":PLOT 1,11,7:FOR
I=10 TO 12:PLOT 0,I,0:NEXT
9346 PLOT 4,11,"
                    "
9347 W=1:O=20:PLOT7,10," "
9348 :REPEAT:P=PEEK(#208):IF P=#AC T
HEN W=W-1:IFW=0 THEN W=6
9349 IF P=#BC THEN W=W+1:IF W=7 THEN
W=1
9350 PLOT 10,10,W$(W):PLOT 9 ,10,W:W
AIT 10:UNTIL P=#84:PING:WAIT 20
9351 P=PEEK(#208):IF P=#B4 THEN O=O+
1:IF O=27 THEN O=20
9352 IF P=#9C THEN O=O-1:IF O=19 THE
N O=26
9353 PLOT 0,0,7:WAIT 10:IF SCRN(1,O)
=7 THEN PLOT 1,O," "
9354 PLOT 0,O,W:WAIT 10:IFP=#84 THEN
PING: WAIT 20:GOTO 9348
9355 IF P=#99 THEN 9363
9356 GOTO9351
9363 PLOT 2,10,"SAUVEGARDE DU TABLEA
U SUR K7 --> (1)"
9364 PLOT 2,14,"MISE EN PLACE DU TAB
LLEAU DANS LE"
9365 PLOT 2,15,"PROGRAMME ----------
-----------> (2)"
9367 GET A$:IF A$="1"THEN9371
9368 IF A$="2"THEN 9380
9369 IF A$="R"THEN RUN
9370 GOTO 9367
9371 PLOT 2,10,"
                    "
9372 PLOT 2,14,"APPUYER SUR UNE TOUC
HE POUR LA  "
9373 PLOT 2,15,"SAUVEGARDE
                    ":WAIT 50:GET A$
9374 CSAVE"TABLEAU",A48840,E49119:RU
N
9379 REM
9380 REM VERIFICATIONS
9381 REM
9382 FOR I=19 TO 26:IF SCRN(1,I)=7 T
HEN PLOT 1,I," "
9383 NEXT
9384 U=0:L=0:TH=0
9385 FOR I=20 TO 26
9390 SC=SCRN(38,I):CS=SCRN(37,I):NM=
SCRN(38,I-1):MN=SCRN(37,I-1)
9395 IF SC=100ANDCS=100AND NM=32 AND
MN=32 THEN L=I-1
9400 SC=SCRN(1,I):CS=SCRN(2,I):NM=SC
RN(1,I-1):MN=SCRN(2,I-1)
9405 IF SC=100 AND CS=100 AND NM=32
AND MN=32 THEN U=I-1
9410 NEXT
9415 FOR I=1 TO 38:IF SCRN(I,26)=32
THEN U=0
9416 NEXT
9420 IF L=0OR U=0 THEN 9500
9430 L$=STR$(L):U$=STR$(U)
9431 PLOT 2,10,"
                    "
9432 PLOT 2,14,"
                    "
9433 PLOT 2,15,"
                    "
9435 B$="":PLOT 6,9,"BONUS ?"
9440 REPEAT:GET A$:IFA$=CHR$(13)THEN
9460
9442 IF A$="R" THEN RUN
9443 IF VAL(A$)=0AND A$<>"0"THEN A$=
""
9445 B$=B$+A$:PLOT10,10,B$
9450 IFLEN(B$)>3THENPLOT10,10,"    "
:B$=""
9455 IFVAL(B$)>9990RVAL(B$)<1THEN PL
OT10,10,"    ":B$=""
9460 UNTIL A$=CHR$(13)ANDB$<>""ANDVA
L(B$)<>0 :PLOT 10,10,"    "
9461 IF LEN(B$)<3 THEN 9435
9465 BO$=B$
9499 GOTO 9900
9500 REM TABLEAU INCORRECT
9505 PLOT 2,10,"
                    "
9506 PLOT 2,14,"
                    "
9507 PLOT 2,15,"
                    "
9510 PLOT5,10,1:PLOT6,10,"COORDONNEE
S INTROUVABLES"
9513 PLOT 9,13,"APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE"
9515 GET A$
9520 PLOT5,10,7:PLOT6,10,"
  ":PLOT9,13,"                    "
9525 FOR I=20 TO 26:PLOT0,I,7:NEXT
9530 GOTO 9200
9700 REM
9701 REM RECHERCHE D'UN TABLEAU
9702 REM
9705 CLS:B$=""
9710 PLOT 6,9,"N0 DU TABLEAU ?"
9711 REPEAT:GET A$:IFA$=CHR$(13)THEN
9719
9713 IF A$="R" THEN RUN
9714 IF VAL(A$)=0 AND A$<>"0"THEN A$
=""
9715 B$=B$+A$:PLOT10,10,A$:IFLEN(B$)
>2THENPLOT10,10,"    ":B$=""
9717 IFVAL(B$)>200RVAL(B$)<1THEN PLO
T10,10,"  ":B$=""
9719 UNTIL A$=CHR$(13)ANDB$<>""ANDVA
L(B$)<>0
9720 RESTORE:FOR I=0TO358 :READ A:NE
XT
9730 B=VAL(B$):T=0
9740 T=T+1:IF T=B THEN 9760
9745 FOR I=1 TO 7:READ A$:NEXT
9750 FOR I=1 TO11:READ A:NEXT:GOTO 9
740
9760 FOR I=20 TO 26:READ A$:PLOT 1,I
,A$:NEXT
9770 FOR I=20 TO 26:READ A:NEXT
9780 READ BO,L,Y,U
9790 PLOT,1,U,"  ":PLOT L,Y,"  "
9800 PLOT 6,9,"                    "
9890 GOTO 9200
9900 REM MISE EN PLACE
9905 PLOT 10,10,"    "
9906 PLOT 6,9,"                    "
9908 PLOT 1,U,"ab":PLOT 37,L,"op"
9909 B$=""
9910 PLOT 6,9,"N0 DU TABLEAU ?"
9911 REPEAT:GET A$:IFA$=CHR$(13)THEN
9919
9913 IF A$="R" THEN RUN
9914 IF VAL(A$)=0AND A$<>"0"THEN A$
=""
9915 B$=B$+A$:PLOT10,10,B$:IFLEN(B$)
>2THENPLOT10,10,"    ":B$=""
9917 IFVAL(B$)>200RVAL(B$)<1THEN PLO
T10,10,"  ":B$=""
9919 UNTIL A$=CHR$(13)ANDB$<>""ANDVA
L(B$)<>0
9921 C$=B$
9922 B$="TABLEAU "+B$:TR=1
9923 PLOT6,9,"                    ":PLOT1
0,10,"  ":PLOT10,15,1:PLOT11,15,20
9924 PLOT12,15,12:PLOT13,15,"VEUILLE
Z PATIENTER":PLOT33,15,16
9925 PLAY1,0,0,0:P=0:I=#2CC0+(370*VA
L(C$))
9926 REPEAT
9927 I=I+1:RT$="":FORJ=1 TO LEN (B$)
9928 RT$=RT$+CHR$(PEEK(I+J)):NEXT
9929 P=P+1:IF P=28AND TR=1 THEN TR=0
:PLAY0,0,0,0:P=1:MUSIC 1,1,1,1
9930 IF P=28ANDTR=0 THEN P=1:PLAY 1,
0,0,0:TR=1
9931 IF TR=1 THENMUSIC1,1,1,0:MUSIC
1,O(P),N1(P),10
9932 UNTIL RT$=B$:PLAY 0,0,0,0
9933 FOR K=48841 TO 49081STEP 40:REP
EAT
9935 I=I+1:UNTIL PEEK(I)=34 :I=I+1
9940 FOR J=0 TO 37:POKE I,PEEK(K+J):
I=I+1:NEXT
9945 I=I+1:NEXT:I=I+2
9950 REPEAT:I=I+1:UNTIL PEEK(I+1)=44
9955 K=48840:REPEAT:K$=STR$(PEEK(K))
:POKE I,ASC(MID$(K$,2,1)):I=I+2:K=K+4
0
9960 UNTIL K=49120
9965 FOR J=1 TO 3:POKE I,ASC(MID$(BO
$,J,1)):I=I+1:NEXT:I=I+1
9970 POKE I,51:I=I+1:POKE I,55:I=I+2
9980 FOR J=2 TO 3:POKE I,ASC(MID$(L$
,J,1)):I=I+1:NEXT:I=I+1
9985 FOR J=2 TO 3:POKE I,ASC(MID$(U$
,J,1)):I=I+1:NEXT
9990 RUN
9997 REM
9998 REM REDEFINITION
9999 FOR I=46856 TO 47031:READ A:POK
E I,A:NEXT
10000 FORI=46464TO46543:READ A:POKE
I,A:NEXT
10001 DATA 7,15,31,63,63,33,45,12
10002 DATA 60,38,34,63,63,33,45,12
10003 DATA 32,56,48,60,60,56,60,62
10004 DATA 9,63,63,63,63,63,63,63
10005 DATA 3,3,7,3,15,31,15,63
10006 DATA 0,0,4,12,14,30,30,63
10007 DATA 63,63,63,63,63,63,63,36
10008 DATA 63,63,31,31,27,27,19,1
10009 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
10010 DATA 63,62,62,59,58,56,32,32
10011 DATA 36,27,17,40,42,26,8,3
10012 DATA 15,25,17,63,63,33,45,12
10013 DATA 60,62,62,63,63,33,45,12
10014 DATA 44,18,5,41,2,12,51,2
10015 DATA 3,7,63,25,63,7,3,0
10016 DATA 48,56,63,38,63,56,48,0
10017 DATA 1,3,1,7,7,15,31,31
10018 DATA 32,48,56,60,56,48,62,63
10019 DATA 0,7,7,6,6,7,7,0
10020 DATA 0,56,56,24,24,56,56,0
10021 DATA 63,63,48,48,48,48,63,63
10022 DATA 63,63,3,3,3,3,63,63
10023 DATA 0,14,17,17,0,17,17,14
10024 DATA 0,0,1,1,0,1,1,0
10025 DATA 0,14,1,1,14,16,16,14
10026 DATA 0,14,1,1,14,1,1,14
10027 DATA 0,0,17,17,14,1,1,0
10028 DATA 0,14,16,16,14,1,1,14
10029 DATA 0,14,16,16,14,17,17,14
10030 DATA 0,14,1,1,0,1,1,0
10031 DATA 0,14,17,17,14,17,17,14
10032 DATA 0,14,17,17,14,1,1,14
10100 RETURN
19997 REM
19998 REM DECORS
19999 REM TABLEAU 1
20000 DATA "ab        ec    f     ec
        f  op"
20004 DATA "ddddddddiidr9didddddiir
9ddr9ddddidddd"
20008 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20010 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20014 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20018 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20022 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20023 DATA 4,2,2,2,5,5,5,300,37,20,2
0
20025 REM TABLEAU 2
20026 DATA"ab
          op "
20030 DATA "ddr              ec      e
c       9dddddd"
20032 DATA "iiidr       9dddiir9ddddi
idddddddiiiiiii"
20036 DATA "iiiiidddddiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20040 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20044 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20048 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
20049 DATA 2,1,5,6,6,6,6,300,36,20,2
0
20050 REM TABLEAU 3
20052 DATA "ab                    9d
dddi    hddddd"
20056 DATA "ddr                   h9
99i       h9999"
20060 DATA "iiir       ec  ec  ec
          op "
```

suite page 27

BZZ-BZZ

THOMSON TO7, TO7 70, MO5

Prenez conscience des cruautés de la nature, en vivant les affres d'une pauvre petite abeille dévouée à sa reine.

Bertrand HELIAS

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, le premier contient la présentaion et les règles et le second (à sauvegarder par SAVE"BZZ"), le programme principal. Orientez votre abeille dans les quatre directions à l'aide de la manette. Un certain nombre de parcours correctement réalisés vous octroie un bonus.

LISTING 1

```
1 '/////////////////////////////////////
  /                                   /
2 '/ ***  **** ****   ***  **** **** /
  / *  *  *    *    *  *  *    *  * /
3 '/ ***  *    *  ** ***  *    *  * /
  / *  *  *    *    *  *  *    *  * /
4 '/ ***  **** ****   ***  **** **** /
  /                                   /
5 '/ par B.Helias sur TO7+16k         /
  /       copyright 1985              /
6 '/                                  /
  /       >< FLASHsoft ><             /
7 '/                                  /
9 '/////////////////////////////////////
10 SCREEN 3,0,0:PRINTCHR$(12)
20 FORI=0TO17:FORJ=0TO12:READA:POKE17118
+J+40*I,A:NEXTJ,I
30 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,64,0,0,0,128,1,0
,15,224,0,64,15,192,194,0,0,0,128,1,0,63
,4,0,96,31,224,134,0,0,0,128,1,0,56,4,0,
224,56,32,134,0,0,0,128
40 DATA 1,0,56,4,0,224,56,97,134,0,0,0,1
28,3,0,48,12,1,240,112,65,140,0,0,0,192,
7,0,112,12,3,240,112,1,140,0,0,0,224
50 DATA7,0,124,12,3,240,63,193,156,0,0,0
,224,127,0,112,24,7,48,63,227,248,0,0,0,
254,127,0,96,24,7,48,0,243,249,221,220,0
,254
60 DATA120,0,96,56,6,24,128,115,153,21,8
,0,14,120,0,192,56,15,252,192,227,25,21,
8,0,14,96,0,192,56,15,252,193,195,25,213
,136,0,6
70 DATA 96,0,192,112,12,204,255,199,16,8
5,136,0,6,64,0,128,126,8,12,255,135,16,8
5,8,0,2,64,0,128,127,216,4,62,4,17,221,8
,0,2
80 DATA 64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,64,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
100 FORI=1TO7:SCREENI,0,0:PLAY"A1T1L9601
DODO":NEXTI:SCREEN3,0,0
110 LOCATE16,7,0:COLOR1:PRINT"presente"
115 PLAY"A1T2L9602DODO"
120 Z$="BZZ-BZZ!":Z=LEN(Z$):B=(40-(Z#2))
/2
130 BOX(B-2,9)-(40-B,14)"/",4
135 BOX((B-1)*8,80)-((40-B)*8,112),4
136 BOX((B-2)*8,72)-((41-B)*8,120),4
140 LOCATEB,12,0:ATTRB1,1:COLOR5:PRINTZ$
150 PLAY"L50PA3T102DOSILASOFAMIDOLAL96RE
"
160 ATTRB0,0:LOCATE15,16,0:COLOR0,7:PRIN
T"regles":CONSOLE17:COLOR7,0
170 LOCATE 0,17,0:PRINT" Vous etes une p
etite abeille  :          -1- vous devez
butiner la fleur dans le     pre ou se tr
ouve la  ruche           -2- vous devez r
apporter le miel a la        reine"
180 GOSUB 300
190 CLS:LOCATE0,17,0:PRINT"Mais vous ave
z des ennemis :                -1- une araig
nee  vous suit et une            grenouill
e utilise sa langue pour          vous att
raper                          -2- 2 gardes
 vous pourchassent"
200 GOSUB300
210 CLS:LOCATE0,17,0:PRINT"Heureusement
il y a :                          -1- des
arbres                            -2- des
carres de miel                pour vous me
ttre hors de portee"
220 GOSUB300
230 CLS:ATTRB1,0:LOCATE7,18,0:PRINT"bonn
e chance !":ATTRB0,0:COLOR2,0:LOCATE7,22
,0:PRINT"Patience je charge le jeu."
290 LOAD"BZZ",R
299 END
300 LOCATE0,23,0:PRINT"appuyer sur (F) p
our continuer";:FL$=INKEY$:IF FL$<>"F" T
HEN 300 ELSE RETURN
```

LISTING 2

```
10 LOCATE0,0,0:CLEAR,,60:DIMW(16,11)
15 CONSOLE0,24,0,0
16 FOR I=1TO10:N$(I)="..........":SC(I)=
00000:NEXT
20 DEFGR$(0)=0,31,127,234,190,235,190,24
9
30 DEFGR$(1)=0,0,142,218,223,255,248,254
31 DEFGR$(51)=60,66,64,60,194,130,124,0
32 DEFGR$(52)=56,68,140,128,128,68,56,0
33 DEFGR$(53)=56,68,142,130,130,68,56,0
34 DEFGR$(54)=120,68,68,120,80,74,206,0
35 DEFGR$(55)=56,68,140,224,140,68,56,0
36 DEFGR$(56)=198,74,72,72,72,40,16,0
37 DEFGR$(57)=48,80,16,16,16,20,24,0
38 S$=GR$(51)+GR$(52)+GR$(53)+GR$(54)+GR
$(55):V$=GR$(56)+GR$(57)+GR$(55)
40 DEFGR$(2)=102,13,20,18,26,25,22,31
50 DEFGR$(3)=249,117,172,168,104,232,192
,128:AB$(1)=GR$(0)+GR$(1)+CHR$(10)+CHR$(
8)+CHR$(8)+GR$(2)+GR$(3)
60 DEFGR$(4)=0,0,113,91,251,255,31,127
70 DEFGR$(5)=0,248,254,87,253,215,125,15
9
80 DEFGR$(6)=159,174,53,21,22,23,3,1
90 DEFGR$(7)=102,176,40,72,88,152,104,24
8:AB$(2)=GR$(4)+GR$(5)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(6)+GR$(7)
100 DEFGR$(8)=1,7,31,63,63,127,127,127
110 DEFGR$(9)=128,224,248,252,252,254,25
4,254
120 DEFGR$(10)=127,127,127,126,126,124,1
24,255
130 DEFGR$(11)=254,254,254,126,126,62,62
,255:RUCH$=GR$(8)+GR$(9)+CHR$(10)+CHR$(8
)+CHR$(8)+GR$(10)+GR$(11)
140 DEFGR$(12)=2,2,2,2,25,39,67,143
150 DEFGR$(13)=32,64,128,184,184,249,226
,252
160 DEFGR$(14)=31,31,31,31,15,0,0,0
170  DEFGR$(15)=208,239,160,144,16,32,64
,128:AR$=GR$(12)+GR$(13)+CHR$(10)+CHR$(8
)+CHR$(8)+GR$(14)+GR$(15)
180 DEFGR$(16)=0,0,0,1,3,3,7,31
190 DEFGR$(17)=252,252,252,252,254,254,2
31,51:GRE$=GR$(16)+GR$(18)+CHR$(10)+CHR$
(8)+CHR$(8)+GR$(19)+GR$(17)
200 DEFGR$(18)=48,76,205,254,255,254,254
,252
210 DEFGR$(19)=63,127,225,192,192,177,23
1,64
220 DEFGR$(20)=7,31,63,127,127,255,255,2
55
230 DEFGR$(21)=224,248,252,254,254,255,2
55,255
240 DEFGR$(22)=255,255,255,127,127,63,31
,7
250 DEFGR$(23)=255,255,255,254,254,252,2
48,224:ARB$=GR$(20)+GR$(21)+CHR$(10)+CHR
$(8)+CHR$(8)+GR$(22)+GR$(23)
260 DEFGR$(24)=249,253,253,255,255,127,3
0,252
270 DEFGR$(25)=159,191,191,255,255,254,1
20,63
280 DEFGR$(26)=28,126,255,255,253,253,24
9,0
290 DEFGR$(27)=56,126,255,255,191,191,15
9,0:FL$(0)=GR$(24)+GR$(25)+CHR$(10)+CHR$
(8)+CHR$(8)+GR$(26)+GR$(27)
300 DEFGR$(28)=4,10,41,21,77,39,159,70
310 DEFGR$(29)=64,144,36,72,86,249,226,1
24
320 DEFGR$(30)=62,71,159,106,18,36,9,2
330 DEFGR$(31)=98,249,228,178,168,148,80
,32:FL$(1)=GR$(28)+GR$(29)+CHR$(10)+CHR$
(8)+CHR$(8)+GR$(30)+GR$(31)
340 DEFGR$(32)=48,72,136,158,98,66,36,56
350 DEFGR$(33)=8,124,24,48,124,6,0,0
360 DEFGR$(34)=0,0,112,28,252,96,16,8
370 DEFGR$(35)=0,4,14,28,56,16,192,192
380 DEFGR$(36)=0,1,3,7,15,31,31,31
390 DEFGR$(37)=128,192,224,240,248,252,2
52,252
400 DEFGR$(38)=31,31,31,15,7,3,1,0
410 DEFGR$(39)=252,252,252,248,240,224,1
92,128:MIEL$=GR$(36)+GR$(37)+CHR$(10)+CH
R$(8)+CHR$(8)+GR$(38)+GR$(39)
420 DEFGR$(40)=15,17,33,33,33,32,18,19
430 DEFGR$(41)=248,196,66,130,66,2,164,2
28
440 DEFGR$(42)=19,18,17,17,23,11,31,43
450 DEFGR$(43)=228,164,196,196,244,232,2
52,234
460 DEFGR$(44)=61,92,123,88,55,2,1,0
470 DEFGR$(45)=222,29,239,13,246,32,192,
128
480 RE$=GR$(40)+GR$(41)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+GR$(42)+GR$(43)+CHR$(10)+CHR$(8
)+CHR$(8)+GR$(44)+GR$(45)
500 DEFGR$(46)=21,21,9,60,95,127,93,57
510 DEFGR$(47)=192,192,192,158,245,255,2
21,198
520 DEFGR$(48)=10,13,12,15,10,9,8,8
525 EF$="  "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+"
 "
530 DEFGR$(49)=32,208,16,240,32,192,128,
0:GARD$=GR$(46)+GR$(47)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+GR$(48)+GR$(49)
531 DEFGR$(50)=255,255,255,255,255,255,2
55,255
535 SORT$=GR$(8)+GR$(9)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(127)+CHR$(127)
536 TITR$=GR$(32)+GR$(33)+GR$(34)+GR$(35
)
537 '%%%%%% PRESENTATION %%%%%%%%%%
540 CLS:SCREEN 0,3,3:FR=0:M=0:VIE=3
550 GOSUB 2000
555 LOCATE30,23:PRINT"b.H"
560 LOCATE14,0:PRINTGARD$;:LOCATE16,0:PR
INTRE$;:LOCATE18,0:PRINTGARD$;
580 LOCATE14,10:PRINTTITR$;:LOCATE14,11:
PRINTAB$(1);:LOCATE13,13:PRINTTITR$;:GOS
UB4000
585 '
600 CLS:SCREEN0,3,4:GOSUB2110:FORI=0TO15
:FORJ=0TO10:W(I,J)=0:NEXTJ,I:F1=0:LA=0
605 BOX(0,0)-(39,24)CHR$(127),4
610 COLOR2,3:FORI=1TO14STEP2:FOR J=1TO9
620 K=INT(RND*NI+1):IF K=1 THENW(I,J)=1:
LOCATEI*2+1,J*2+1:PRINTARB$;ELSE W(I,J)=
0
630 NEXT:NEXT
650 LOCATE23,19:PRINTGRE$;:W(11,9)=1:LOC
ATE23,21:PRINTARB$:W(11,10)=1:COLOR0,3:L
OCATE 32,21:PRINTRUCH$;:W(15,10)=3:LOCAT
E0,0,0
660 F=RND:IF F<.45THEN COLOR 1,3:F=0 ELS
ECOLOR6,3:F=1
670 LOCATE1,1:PRINTFL$(F):W(0,0)=2
680 X=14:Y=10:H=2:Z=0:T=10:LOCATEX*2+1,Y
*2+1:COLOR0,3:PRINTAB$(H);:LOCATEZ*2+1,T
*2+1:PRINTAR$;
682 GOTO3000
683 '%%%%%%%% DEPLACEMENT ABEILLE %%%%
685 S=STICK(0)
690 XX=X:YY=Y:ON S GOTO 800,700,810,700,
820,700,830,700
700 RETURN
800 Y=Y-1
805 E=1:GOTO916
810 X=X+1:H=1
815 E=2:GOTO916
820 Y=Y+1
825 E=3:GOTO916
830 X=X-1:H=2
835 E=4:GOTO916
916 IFX<0THENX=0
917 IFX>15THENX=15
918 IFY<0THENY=0
919 IFY>10THENY=10
1000 IFW(X,Y)=1THENX=XX:Y=YY
1020 LOCATEXX*2+1,YY*2+1:PRINTEF$;:LOCAT
EX*2+1,Y*2+1:PRINTAB$(H);
1030 RETURN
1040 GOTO 685
1999 END
2000 FOR I=0TO264STEP32
2010 FOR J=0TO184STEP16
2020 LINE(I,J+8)-(I+8,J),0
2030 LINE-(I+16,J),0
2040 LINE-(I+24,J+8),0
2050 LINE-(I+16,J+16),0
2060 LINE-(I+8,J+16),0
2070 LINE-(I,J+8),0
2080 LINE(I+24,J+8)-(I+32,J+8)
2090 NEXTJ:NEXTI
2100 RETURN
2110 BOXF(272,0)-(319,199),-8
2120 COLOR0,7:CONSOLE0,24,0:LOCATE34,2:P
RINTS$;:LOCATE34,4:PRINTSR
2126 LOCATE35,15:PRINTV$;:FOR I=16TO15+V
IE:LOCATE35,I:PRINTTITR$;:NEXT
2129 COLOR0,3
2130 RETURN
2997 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
2998 '$$$$$   1er  TABLEAU        $$$$$
2999 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
3000 TT=T:ZZ=Z:Z=Z-(Z<X)+(Z>X):T=T-(T<Y)
+(T>Y):LA=LA+1
3060 IFW(Z,T)THENZ=ZZ:T=TT
3062 IFW(X,Y)=2THENLOCATE1,1:PRINTEF$:F1
=1:W(0,0)=0:COLOR0,3
3065 IFW(X,Y)=3ANDF1=1THENF1=0:PAS=PAS+1
:SR=SR+5:GOSUB3930:GOTO3500
3066 IFX=Z AND Y=T THENGOSUB3800:GOTO600
3070 LOCATEZZ*2+1,TT*2+1:PRINTEF$:LOCATE
Z*2+1,T*2+1:PRINTAR$:GOSUB685
3075 IFLA=AL THEN LA=0:PLAY"T1L21A102RE"
ELSEGOTO3000
3080 LINE(200,154)-(264,154),2:IFX>11AND
Y=9THENGOSUB3800:GOTO600
3090 LINE(200,154)-(264,154),3
3200 GOTO3000
3497 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
3498 '$$$$$$  2eme TABLEAU      $$$$$$
3499 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
3500 CLS:SCREEN 0,7,0:GOSUB2110:BOX(0,0)
-(33,24)CHR$(127),0
3510 COLOR3,7:FORI=0TO15:FOR J=0TO10:W(I
,J)=0:NEXTJ,I:FOR I=1TO14:FORJ=1TO9STEP2
3520 K=INT(RND*NI+1):IFK=1THENW(I,J)=1:L
OCATEI*2+1,J*2+1:PRINTMIEL$ELSEW(I,J)=0
3530 NEXTJ,I:COLOR0
3540 LOCATE3,1:PRINTRE$:W(1,0)=1:W(1,1)=
1
3545 W(0,0)=2
3550 H=2:X=15:Y=10:Z(1)=0:T(1)=10:Z(2)=1
5:T(2)=0:LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTAB$(H):F
ORI=1TO2:LOCATEZ(I)*2+1,T(I)*2+1:PRINTGA
RD$:NEXTI
3560 TT(1)=T(1):ZZ(1)=Z(1):Z(1)=Z(1)-(Z(
1)<X)+(Z(1)>X):T(1)=T(1)-(T(1)<Y)+(T(1)>
Y):TT(2)=T(2):ZZ(2)=Z(2):Z(2)=Z(2)-(Z(2)
<X)+(Z(2)>X):T(2)=T(2)-(T(2)<Y)+(T(2)>Y)
3570 IFW(Z(1),T(1))THEN Z(1)=ZZ(1):T(1)=
TT(1)
```

suite page 25

LES AVENTURES DE LA TÉLÉ CASSÉE

PCHHHHH

PCHHHHHH

PCHHHHHH

PCHHHHHH

FIN

COMMODORE 64

suite de la page 8

```
10009 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
)+12:POKE56334,PEEK(56334)AND254
10010 POKE1,PEEK(1)AND251:G1=53248
:G2=12288
10011 FORI=0TO2047:POKEG2+I,PEEK(G
1+I):NEXT:POKE1,PEEK(1)OR4
10012 POKE56334,PEEK(56334)OR1
10013 R=97:FORL=0TO119:READA:POKEG
2+8*R+L,A:NEXT
10014 R=208:FORL=0TO127:READA:POKE
G2+8*R+L,A:NEXT
10015 R=225:FORL=0TO151:READA:POKE
G2+8*R+L,A:NEXT
10016 REM**CREATION SPRITES**
10017 POKEV+28,255:PRINT"■■■3.CRE
ATION DES SPRITES."
10018 POKE53285,1:POKE53286,9:POKE
53287,8
10020 FORI=0TO62:READA:POKE11*64+I
,A:NEXT
10022 FORI=13TO15:FORB=0TO62:READA
:POKEI*64+B,A:NEXTB,I
10024 FORI=1TO8:HZ$(I)="COMMODORE
64...":HZ(I)=2000:NEXT:RETURN
10050 DATA5,103,500,5,25,250,4,208
,250,0,0,1000
10051 DATA4,139,500,4,73,250,4,12,
250,0,0,1000
10090 DATA36,85,500,30,141,300,24,
63,250,27,56,250,22,227,500,24,63,
250
10092 DATA18,42,500
10100 DATA8,8,54,65,65,54,8,8
10102 DATA0,254,254,254,0,239,239,
239
10104 DATA165,126,255,153,255,126,
195,90
10106 DATA63,255,222,226,226,222,2
55,63,255,255,0,0,0,0,255,255,252,
255,59,71,71
10108 DATA59,255,252
10110 DATA8,28,8,136,201,136,255,2
55
10112 DATA28,34,34,28,8,8,24,24
10114 DATA 169,169,169,171,171,169
,169,255,0,0,0,60,126,255,255,255
10116 DATA255,255,249,111,15,255,1
31,195
10117 REM*CHAUVE SOURIS*
10118 DATA250,252,253,61,31,15,7,1
,4,3,79,207,95,255,254,252,240,248
,240,240
10119 DATA128,128,0,0,252,252,254,
56,16,0,0,0
10120 REM*CHATEAU*
10121 DATA0,0,0,0,0,1,1,3,0,0,0,0,
0,0,64,64,0,0,0,1,3,2,7,4,128,128,
128
10122 DATA192,192,64,224,32,0,0,0,
0,1,3,7,15,64,64,192,224,224,240,2
44,252
10123 DATA3,3,3,79,179,128,159,97,
224,228,234,42,49,100,208,7,18,18,
42,42,70,146
10124 DATA6,227,67,71,71,79,79,68,
228,133,135,200,200,232,239,68,69,
252,252
10125 DATA154,10,17,255,2,154,33,3
3,33,33,33,33,33,113,74,68,68,68,6
8,68,68,199
10126 DATA11,19,23,31,31,30,30,28,
212,140,132,34,33,0,0,1,68,68,66,6
6,66,194
10127 DATA71,48,4,8,16,144,16,16,1
52,100
10128 DATA142,128,179,224,64,38,22
,16,54,0,125,0,0,0,1,193,226,2,226
,30,4,15
10129 DATA156,158,1,0,0,0,0,129,66
,60,8,4,2,0,0,224,16,15,4,2,6,8,4,
127,133,12
10130 DATA16,16,16,16,23,248,128,1
28,192,1,3,16,239,31,4,4,25,25,153
,217,249
10131 DATA249,67,91,0,251,0,81,3,1
03,241,157,0,251,224,240,248,252,1
6,31,16,241
10132 DATA17,19,19,31,16,16
10133 DATA0,255,255,255,255,255,25
5,255,8,248,248,248,249,251,255,25
5,60,48,48
10134 DATA48,255,255,255,255,14,6,
6,6,254,255,255,255,15,15,15,15,15
,15,255,255
10135 DATA0
10200 REM*CHARIOT*
10218 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,32,20,8,175,239,
250,32,20,8
10220 DATA0,32,0,255,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,
255,255
10222 DATA63,255,252,13,255,112,5,
125,80,5,65,80,1,0,64
10224 REM**BEBE GORILLE**
10226 REM*DROITE*
10228 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,15,240,0,62,128,0,250,32,0,170,1
68,0,174
10230 DATA170,0,47,234,0,11,254,0,
124,0,1,124,0,1,95,192,1
10231 DATA87,192,1,85,240,3,213,48
,3,213,12,15,20,12,48,60,12,15,15,
48
10232 REM*GAUCHE*
10234 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
15,240,0,2,188,0,8,175,0,42,190,0,
170,186
10236 DATA0,171,248,0,191,224,0,0,
61,0,0,61,64,3,245,64,3,213,64,15,
85,64
10238 DATA12,87,192,48,87,192,48,2
0,240,48,60,12,12,240,240
10240 REM*DOS*
10241 DATA0,0,0,0,195,0,3,0,192,15
,0,240,12,60,48,60,155,60,48,255,1
2,48,60
10242 DATA12,60,0,60,15,215,240,15
,215,240,0,85,0,0,85,0,0,85,0,0,85
,0,0,215
10244 DATA0,0,215,0,0,195,0,0,195,
0,0,195,0,0,195,0
10300 REM**HIGH  SCORE**
10301 POKEV+21,0:PRINT"□":A$=""
10302 IFSC<HZ(8)THENGOTO10318
10304 FORNO=1TO8:IFSC>HZ(NO)THEN10
308
10306 NEXTNO:GOTO10318
10308 FORL=8TONOSTEP-1
10310 HZ$(L+1)=HZ$(L):HZ(L+1)=HZ(L
):NEXTL
10312 HZ(NO)=SC:PRINT"□□□□□BRAVO!!
!":PRINT"VOUS VOUS PLACEZ PARMI LE
S MEILLEURS."
10314 INPUT"VOTRE NOM S.V.P :";N$:
N$=MID$(N$,1,15):
10316 FORRE=1TO15-LEN(N$):N$=N$+".
":NEXT:HZ$(NO)=N$
10318 PRINT"□"
10320 PRINT"■■          NOS MEILLEU
RS JOUEURS          ■"
10322 PRINT"■■■.↳
          .↳"
10324 PRINT"■■■L
          _"
10325 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■    APPUYEZ SUR ESPACE POUR CONTI
NUER"
10330 PRINT"■■■■■■■■";
10332 FORAF=1TO8:PRINT"-";AF;"-":P
RINT:NEXTAF
10334 PRINT"■■■■■■■■";
10336 FORAF=1TO8:PRINTTAB(8);HZ$(A
F);"◣:■":PRINT:NEXTAF
10338 PRINT"■■■■■■■◣";
10340 FORAF=1TO8:PRINTTAB(24);HZ(A
F):PRINT:NEXT
10341 GETA$:IFA$=""THEN10341
10342 SC=0:NI=0:VR=5:GOTO15
20000 RETURN
```

JUMP-MAN

AMSTRAD

Parachutistes téméraires, faites en sorte que les colonnes magiques soient favorables à votre quête de célestes rubis...

Jean-Philippe PETIT

```
10 REM   JUMP-MAN
20 REM
30 ON BREAK GOSUB 1990
40 MODE 1:LOCATE 4,8:PRINT"1 -> CO
ULEUR"
50 LOCATE 4,14:PRINT"2 -> MONOCHRO
ME"
60 LOCATE 2,23:INPUT couleur
70 IF couleur<1 OR couleur>2 THEN
40
80 IF couleur=2 THEN INK 0,0:INK 1
,26:INK 2,15:INK 3,7 ELSE INK 0,0:
INK 1,12:INK 2,3:INK 3,15
90 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
100 CALL &BD19
110 MODE 1
120 s=1:x1=0:x2=50
130 y1=20:y2=380
140 FOR colonne=1 TO 9
150 FOR y=y1 TO y2 STEP 2
160 PLOT x1,y,1:DRAW x2,y:DRAWR 30
,20,2
170 NEXT
180 FOR x=x1 TO x2 STEP 2
190 SOUND 1,y2,2
200 PLOT x,y2,3:DRAWR 30,20:NEXT
210 IF y2<200 THEN s=0
220 x1=x1+70:x2=x2+70:y2=y2-(50 AN
D s=1)+(50 AND s=0):NEXT
230 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
240 PEN 1
250 LOCATE 12,4:PRINT"J.P.P"
260 LOCATE 16,8:PRINT"Presente..."
270 PRINT CHR$(23)+CHR$(1):TAG
280 ar=370
290 RESTORE 300
300 DATA N,A,M,-,P,M,U,J,F
310 READ K$:IF K$="F" THEN 400
320 FOR x=0 TO ar STEP 2
330 CALL &BD19
340 MOVE x,150:PRINT k$;:MOVE x,15
0:PRINT k$;
350 NEXT x
360 MOVE x,150:PRINT k$;
370 ar=ar-40
380 SOUND 1,200,2
390 GOTO 310
400 FOR c=27 TO 0 STEP -3
410 FOR t=1 TO 100:NEXT t
420 INK 0,c
430 SOUND 1,c*20,c
440 NEXT c
450 TAGOFF
460 LOCATE 2,25:PRINT"APPUYER SUR
UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
470 WHILE INKEY$<>"":WEND
480 WHILE INKEY$="":WEND
490 'POKE &BDEE,&C9     'CE POKE PE
RMET DE 'GELER' BREAK ET CTRL/SHIF
T/ESC
500 SYMBOL AFTER 143
510 SYMBOL 143,&FE,&FE,&FE,&FE,&FE
,&FE,&FE,&FE
520 SYMBOL 228,&18,&3C,&76,&FB,&FB
,&7E,&3C,&18
530 SYMBOL 241,&3,&3F,&7F,&FF,&E3,
&71,&3F,&7
540 SYMBOL 243,&C0,&FC,&FE,&FF,&C7
,&8E,&FC,&C0
550 SYMBOL 246,&3C,&42,&81,&99,&A5
,&A5,&99,&7E
560 SYMBOL 247,&3C,&18,&18,&18,&24
,&24,&24,&66
570 SYMBOL 248,&0,&0,&0,&18,&24,&2
4,&18,&7E
580 SYMBOL 249,&BD,&99,&99,&18,&24
,&24,&24,&66
590 SYMBOL 250,&0,&0,&81,&99,&A5,&
A5,&99,&7E
600 SYMBOL 251,&3C,&18,&18,&18,&24
,&24,&24,&42
620 REM
630 REM
640 REM
650 MODE 1:PEN 1:PAPER 0
660 IF couleur=2 THEN INK 0,0:INK
1,20
                                ELSE
INK 0,0:INK 1,3
670 LOCATE 5,12:INPUT"Veux-tu la r
e9le";r$
680 r$=LOWER$(LEFT$(r$,1))
690 IF r$="o" THEN 1740
700 IF r$="n" THEN 740
710 LOCATE 4,20:PRINT"REPONSE PAR
OUI OU NON...":FOR t=1 TO 1000:NEX
T t:GOTO 650
720 ON BREAK GOSUB 1990
730 REM
740 REM *** initialisation ***
750 REM
760 DEFINT a-z
770 DIM board(16,21)
780 DIM c(16):score=0:vie=3:mhaute
ur=15:ecran=1
790 REM *** Presentation ecran ***
800 MODE 0:WINDOW 3,18,4,24:PEN 0:
PAPER 1
810 WINDOW#1,3,18,4,24:PEN#1,0:PAP
ER#1,1
820 BORDER 0
830 INK 1,10:INK 12,26:INK 6,0:INK
 8,15
840 PAPER#2,3:PEN#2,4:LOCATE#2,3,2
:PRINT#2,"SCORE:  0":LOCATE#2,13,2
:PRINT#2,"VIE:3"
850 CLS:LOCATE 1,22:PAPER 8:PRINT:
LOCATE 1,21:PEN 0:PRINT"J U M P -
M A N"
860 LOCATE #2,5,1:PEN#2,0:PAPER#2,
15:PRINT#2,"TABLEAU:";ecran:PAPER#
2,3:PEN#2,4
870 REM
880 REM *** affiche9e du decor ***
890 REM
900 PAPER 1:FOR y=1 TO 21:FOR x=1
TO 16:board(x,y)=32:NEXT x,y   'VI
DE LE TABLEAU
910 hauteur=mhauteur:FOR x=8 TO 1
STEP-1
920   FOR y=20 TO hauteur STEP-1
930   PEN 7:INK 7,20
940 SOUND 1,x*y,1,3
950   LOCATE x,y:PRINT CHR$(143)
960 board(x,y)=143
970   LOCATE 17-x,y:PRINT CHR$(143
)
980 board(17-x,y)=143
990   NEXT y
1000 c(x)=hauteur:c(17-x)=hauteur
1010 hauteur=hauteur-(1 AND mhaute
ur=15)+(1 AND mhauteur=7)
1020 NEXT x
1030 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1040 FOR x=1 TO 16:board(x,21)=143
:NEXT x
1050 PAPER 1:INK 5,6:PEN 5:FOR x=1
 TO 16:SOUND 1,x*5,2:LOCATE x,1:PR
INT CHR$(228);:board(x,1)=228:FOR
t=1 TO 10:NEXT t:NEXT x
1060 REM
1070 REM *** JEU ***
1080 REM
1090 jx=9:jy=4       'POSITION DU D
EPART
1100 bx=4:sx=1
1110 co=0
1120 PRINT CHR$(23)+CHR$(1):TAG#1
1130 PLOT -2,-2,1:MOVE (bx-1)*32,2
06:PRINT#1,CHR$(242+sx);
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 FOR bips=4 TO 7
1180 FOR temps=1 TO 1000:NEXT temp
s
1190 SOUND 1,bips*50,10
1200 NEXT bips
1210 REM
1220 REM *** boucle du jeu ***
1230 REM
1240 WHILE co<16
1250 te1=board(jx,jy):te2=board(jx
,jy+1):te3=board(jx,jy+2)
1260 IF jx=bx-2 AND (jy=9 OR jy=10
) THEN 1450'      [PERTE]
1270 IF te3=143 THEN 1560   '[ECRA
SEMENT]
1280 IF te3=32 THEN PEN 12:LOCATE
jx,jy:PRINT" ":jy=jy+1:LOCATE jx,j
y:PRINT CHR$(246):LOCATE jx,jy+1:P
RINT CHR$(247)'                [CHUTE
]
1290 IF INKEY(18)=0 AND te3=143 TH
EN 1640'          [SAUT]
1300 t=TEST((bx-1)*32,200):IF t=0
OR t=6 THEN MOVE (bx-1)*32,206:PRI
NT#1,CHR$(242+sx);
1310 IF bx=3 OR bx=18 THEN sx=-sx
1320 bx=bx+sx:MOVE (bx-1)*32,206:P
RINT#1,CHR$(242+sx);
1330 IF INKEY(67)=0 THEN IF jx<2 T
HEN 1340 ELSE IF board(jx-1,jy)=14
3 OR board(jx-1,jy+1)=143 THEN 134
0 ELSE PEN 12:LOCATE jx,jy:PRINT"
":LOCATE jx,jy+1:PRINT" ":jx=jx-1:
LOCATE jx,jy:PRINT CHR$(246):LOCAT
E jx,jy+1:PRINT CHR$(247)'
          [GAUCHE]
1340 IF INKEY(59)=0 THEN IF jx>15
THEN 1350 ELSE IF board(jx+1,jy)=1
43 OR board(jx+1,jy+1)=143 THEN 13
50 ELSE PEN 12:LOCATE jx,jy:PRINT"
":LOCATE jx,jy+1:PRINT" ":jx=jx+1
:LOCATE jx,jy:PRINT CHR$(246):LOCA
TE jx,jy+1:PRINT CHR$(247)'
          [DROITE]
1350 WEND
1360 IF mhauteur=15 THEN ecran=2:m
hauteur=7:GOTO 850
1370 IF mhauteur=7 THEN ecran=3:mh
auteur=14:GOTO 850
1380 SPEED KEY 20,2:MODE 2:TAGOFF:
PRINT CHR$(23)+CHR$(0):PEN 1:PAPER
 0:INK 0,0:INK 1,20
1390 LOCATE 1,12:PRINT"BRAVO !!! V
OUS VENEZ DE VAINCRE LE DERNIER TA
BLEAU, VOUS ETES TRES BON, JE VOUS
 CONSEILLE DE VOUS INCRIRE AU PROC
HAIN CHAMPIONNAT DE JEU VIDEO"
1400 FOR temps=1 TO 5000:NEXT
1410 CLS
1420 LOCATE 1,12:PRINT"LE JEU CE T
ERMINE LA, MAIS PEUT ETRE POURREZ
VOUS LE COMPLETER...":END
1430 REM
1440 REM
1450 FOR s=400 TO 200 STEP-5:SOUND
 1,n,2:NEXT:vie=vie-1:LOCATE#2,13,
2:PRINT#2,"VIE:";USING"#";VIE
1460 IF VIE=0 THEN PRINT CHR$(22)+
CHR$(1):LOCATE 4,10:PEN 14:PRINT"G
AME OVER":FOR t=1 TO 5000:NEXT t:W
HILE INKEY$<>"":WEND:GOTO 1480
1470 GOTO 850
1480 PRINT CHR$(22)+CHR$(0):PEN 0:
CLS:LOCATE 1,10:INPUT"on remet ca
";r$
1490 r$=LOWER$(LEFT$(r$,1))
1500 IF r$="n" THEN 1520
1510 RUN 720
1520 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
 salut,":PRINT:PRINT"  a la Procha
ine"
1530 FOR t=1 TO 5000:NEXT:GOTO 199
0      '      RETOUR BASIC
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 SOUND 1,400,3,3:c(jx)=c(jx)+1
:LOCATE jx,jy:PRINT" ":board(jx,jy
+2)=32:jy=jy+1:PEN 12:LOCATE jx,jy
:PRINT CHR$(248):LOCATE jx,jy+1:PR
INT CHR$(249)'
   [BAISSE D'UN CRAN LE SUPPORT]
1580 c(17-jx)=c(17-jx)-1:LOCATE 17
-jx,c(17-jx):PEN 7:PRINT CHR$(143)
:board(17-jx,c(17-jx))=143'
    [MONTE D'UN CRAN L'OPPOSE]
1590 IF c(jx)=21 THEN 1450
1600 IF c(17-jx)<5 THEN c(17-jx)=5
1610 GOTO 1280
1620 REM
1630 REM
1640 FOR saut=1 TO 8
1650 jy=jy-1
1660 te=board(jx,jy)
1670 IF te=228 THEN SOUND 1,340,3:
score=score+1:LOCATE#2,3,2:PRINT#2
,"SCORE:";USING"###";score:saut=8:
board(jx,jy)=32:co=co+1
1680 IF jy=1 THEN saut=8
1690 PEN 12:LOCATE jx,jy+2:PRINT"
":LOCATE jx,jy:PRINT CHR$(250):LOC
ATE jx,jy+1:PRINT CHR$(251)
1700 IF jx=bx-2 AND (jy=10 OR jy=9
) THEN 1450'     [PERTE]
1710 NEXT saut
1720 GOTO 1250
1730 END
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 MODE 1
1780 DATA "      J U M P - M A N "
,
1790 DATA " Arriverez-vous a attra
per tous","les diamants (sans bido
uiller","le programme), tel est le
 defi","que je vous lance..."
1800 DATA "  Evitez de toucher la
fusee","ou de vous poser en bas  d
e","l'ecran..."
1810 DATA " Vous disposez de 3 vie
s, et","vous avez 3 tableaux a bra
ver!"
1820 DATA "-> Pour sauter [ENTER]"
,"vous ne Pouvez sauter avant","d
'avoir touche le 'sol'","(lo9ique
non!)"
1830 DATA "->Pour vous diri9er a d
roite [W]"
1840 DATA "->Pour vous diri9er a 9
auche [Q]"
1850 DATA " ATTENTION,vous ne Pouv
ez vous","diri9ez 9ue lors9ue vous
","tombez en Parachute ..."
1860 DATA ,," AH! j'oubliais, aide
z vous des","colonnes ma9i9ues Pou
r Parvenir","a tous les attraper "
,,"    BONNE CHANCE ..."
1870 DATA ,,,,,,,,,,,
1880 DATA "fin"
1890 RESTORE 1780
1900 READ k$:IF k$="fin" THEN 1960
1910 LOCATE 5,26:PRINT k$
1920 FOR t=1 TO 500:NEXT t
1930 PRINT
1940 FOR t=1 TO 500:NEXT t
1950 GOTO 1900
1960 LOCATE 5,12:PRINT"APPUYEZ SUR
 UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
1970 WHILE INKEY$<>"":WEND
1980 WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 760
1990 SPEED KEY 20,2:MODE 2:TAGOFF:
PRINT CHR$(23)+CHR$(0):PEN 1:PAPER
 0:INK 0,0:INK 1,20
2000 PRINT"RETOUR AU BASIC"
```

DISQUETTES : ON SE CALME !

5000 disquettes 3 Pouces par jour, ça fait un peu beaucoup : on ne peut plus fournir ! Que tous ceux qui nous en ont commandé se calment, ils les auront vers le 20 janvier, si tout va bien. En attendant, n'ayez crainte, nous n'encaissons bien évidemment pas vos chèques. Si vous voulez annuler votre commande, téléphonez au (16) 78.03.22.23., nous vous renverrons votre fric. 42 68 49 94

THOMSON TO7, TO70, MO5

suite de la page 24

```
3572 IFW(Z(2),T(2))THEN Z(2)=ZZ(2):T(2)=
TT(2)
3575 IFW(X,Y)=2THENBOXF(24,32)-(40,32+IN
),-4:F1=1:W(15,10)=3:COLOR2:LOCATE31,21:
PRINTSORT$:COLOR0:W(0,0)=0
3580 IFW(X,Y)=3ANDF1=1THENIN=IN+1:SR=SR+
10:GOSUB3930:GOTO600
3590 IF(X=Z(1)ANDY=T(1))OR(X=Z(2)ANDY=T(
2))THEN GOSUB3900:GOTO 600
3600 FORI=1TO2:LOCATEZZ(I)*2+1,TT(I)*2+1
:PRINTEF$;:LOCATEZ(I)*2+1,T(I)*2+1:PRINT
GARD$;:NEXT:GOSUB685
3730 GOTO3560
3800 VIE=VIE-1:BOXF(272,128+VIE*8)-(311,
136+VIE*8),-8:IFVIE=0THEN6200
3810 LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTEF$:LOCATEZZ
*2+1,TT*2+1:PRINTEF$:LOCATEZ*2+1,T*2+1:P
RINTEF$:LINE(200,154)-(264,154),3
3820 RETURN
3900 VIE=VIE-1:BOXF(272,128+VIE*8)-(312,
136+VIE*8),-8:IFVIE=0THEN6200
3910 LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTEF$:FORI=1TO
2:LOCATEZZ(I)*2+1,TT(I)*2+1:PRINTEF$:LOC
ATEZ(I)*2+1,T(I)*2+1:PRINTEF$:NEXT
3920 RETURN
3930 COLOR0,7:LOCATE34,4:PRINTSR:IFPAS=3
THEN5000
3940 FORI=0TO1000:NEXT
3980 RETURN
4000 BOXF(272,0)-(319,199),-8
4005 AL=7
4010 LOCATE34,1:COLOR0,2:PRINT"NIVEAU"
4020 BOXF(280,24)-(288,104),-5:COLOR0,7
4030 ATTRB0,1:FOR I=1TO5:LOCATE37,2*I+2:
PRINTI;:NEXTI
4040 ATTRB1,1:X=35:Y=4:LOCATEX,Y:CONSOLE
0,24,1:PRINTGR$(50)
4050 S=STICK(0):SS=STRIG(0)
4060 IF S=1 THEN Y=Y-2:Y1=+2:GOTO4100
4070 IFS=5 THEN Y=Y+2:Y1=-2:GOTO4100
4080 IF SS THEN NI=Y/2-1:CONSOLE0,24,0:A
L=AL-NI:ATTRB0,0:COLOR0,3:RETURN
4100 IFY<4THENY=4
4101 IF Y>12THENY=12
4105 LOCATEX,Y:PRINTGR$(50):LOCATEX,Y+Y1
:PRINT" "
4110 R=RND:GOTO4050
4995 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
4996 '$$$$$   TABLEAU BONUS     $$$$$$$
4997 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
5000 DATA41,61,39,61,38,62,34,62,33,63,3
3,64,32,65,30,65,30,66,28,66,27,67,27,69
,28,70,28,72,27,73,27,73,28,74,28,75,29,
76,31,78,31,79,30,79,29,80,29,81,30,82,3
3,85,28,82,28,82,27,83,25,83,24,84,24,84
,23,85,23,87,22,88,22,93
5010 DATA21,94,21,100,22,101,22,107,23,1
08,28,108,27,108,30,105,27,108,27,114,27
,111,30,111,30,110,30,112,29,111,34,116,
35,116,38,113,35,115,36,116,37,113,35,11
1,36,112,38,112,36,110,38,110
5020 DATA38,109,39,109,37,108,35,108,36,
108,31,106,32,106,29,106,30,104,29,104,2
8,101,28,103,29,100,29,94,28,93,29,92,29
,92,29,90,28,89,28,88,28,88,26,86,26,86,
26,85,29,81,33,85,33,85,33,87,34,88,35,8
8,35,88,38,91
5030 DATA38,92,40,94,40,95,40,93,41,90,4
1,92,42,87,42,89,43,85,43,86,44,84,43,83
,44,82,44,74,45,73,45,70,46,69,28,69,46,
68,28,68,46,67,39,67,32,67,28,67,46,67,4
3,64,43,64,42,64
5040 DATA41,63,41,61,41,65,38,65,33,79,4
2,79,34,80,38,80,34,81,35,81,44,80,42,80
,42,80,39,83,39,83,38,83,31,91,33,91,44,
80,48,84,49,84,51,86,51,86,51,88,51,88,5
4,88,54,88,58,97,57,98,56,98,56,98,51,10
3
5050 DATA49,99,51,104,49,99,46,99,50,105
,48,105,49,104,49,105,47,106,47,108,47,1
08,49,108,49,107,49,109,49,110,46,110,46
,110,46,114,45,109,45,108,44,107,44,104,
44,105,42,105,42,105,41,106,45,103,45,10
1
5060 DATA45,101,40,101,46,100,46,95,48,9
9,51,96,51,95,52,94,52,94,54,96,50,94,50
,93,50,93,48,93,48,93,46,91,47,92,49,89,
46,91,46,88,47,87,47,86,45,92,45,94,45,1
01,41,97,41,97,38,97,41,96,41,97
5070 DATA40,95,32,103,34,99,37,99,37,99,
36,100,27,114,25,116,25,116,25,122,47,11
5,47,120,48,121,48,124,49,125,49,134,48,
135,48,137,47,138,47,139,46,140,46,141,4
5,142,45,143,44,144,44,145
5080 DATA26,123,26,125,27,126,27,132,26,
133,28,135,28,135,26,137,26,137,26,142,2
7,143,27,147,27,147,30,147,31,148,33,148
,33,148,33,145,33,145,31,143,31,143,29,1
45,29,145,31,145,29,145,29,142,28,144,29
,144
5090 DATA33,143,35,138,35,139,35,134,36,
133,36,126,37,125,37,120,37,128,37,127,3
8,126,38,124,39,123,39,120,40,124,40,115
,41,114,41,109,41,125,41,127,42,128,42,1
29,43,130,42,131,42,131,42,133,41,134,41
,135,40,136,40,139,39,140,39,144,38,144,
44,144
5100 DATA42,143,45,146,45,147,49,151,45,
147,37,147,37,147,37,145,38,147,38,150,3
9,151,40,151,40,150,42,150,42,150,45,153
,45,153,49,153,49,153,49,151,48,151,48,1
52,48,152,46,152,43,148,45,148,44,149,45
,149,34,148,37,152,37,152,37,154,36,155,
34,155
5110 DATA34,155,30,151,30,151,28,151,28,
151,28,149,29,148,28,147,35,153,37,153,3
3,149,32,149,33,150,32,150
5900 CLS:SCREEN 0,2,2
6000 RESTORE5000:FORI=0TO173:READ A,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D):NEXTI
6010 FORI=70TO76:LINE(28,I)-(44,I):NEXT
6020 LINE(30,77)-(44,77):LINE(31,78)-(44
,78)
6025 BOXF(0,0)-(319,56),-7
6030 ATTRB1,1:LOCATE22,15:PRINTGR$(8)+GR
$(9):LOCATE22,17:PRINTGR$(10)+GR$(11)
6040 LOCATE10,15:PRINTGR$(8)GR$(9):LOCAT
E10,17:PRINTGR$(10)GR$(11):LOCATE34,15:P
RINTGR$(8)+GR$(9):LOCATE34,17:PRINTGR$(1
0)+GR$(11)
6050 RESTORE6060:ATTRB0,0:FOR I=0TO7:REA
DA,B:LOCATEA,B:PRINTTITR$:NEXTI
6060 COLOR1:ATTRB1,1:LOCATE12,21:PRINT"B
ONUS":LOCATE 23,21:ATTRB0,1:PRINT"+";NI*
100
6070 DATA12,12,17,16,8,19,28,14,23,11,20
,18,33,19,35,13
6080 ATTRB0,0:COLOR0,6:LOCATE34,2:PRINTS
$;:FORI=SR TOSR+NI*100:LOCATE35,4:PRINTI
:FORJ=0TO10:NEXTJ,I:SR=SR+NI*100
6090 NI=NI+.5
6100 FORI=0TO1000:NEXT:PAS=0:GOTO600
6200 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
6210 '$$$$   FIN DE PARTIE          $$$$
6220 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
6230 N$="":CLS:SCREEN 7,0,0
6240 COLOR1,0:FORJ=1TO9:LOCATE4,1+J:PRIN
TJ;N$(J);"      ";SC(J):NEXT:LOCATE3,11:P
RINT10;N$(10);"      ";SC(10)
6245 COLOR3,0:LOCATE22,1:PRINTS$
6250 COLOR4,0:LOCATE1,17:FOR I=65TO90:PR
INTCHR$(I);:NEXT
6252 DEFGR$(58)=240,128,224,128,168,174,
170,170
6253 DEFGR$(59)=0,0,192,155,211,138,218,
0
6260 LOCATE27,17:PRINT".(";GR$(58);GR$(5
9)
6261 IFSR<SC(10)THEN6800
6262 COLOR7,0:CONSOLE24
6263 COLOR7,0:LOCATE16,15:PRINTSR:COLOR7
,0
6264 BOX(120,119)-(160,129),-4
6265 X=17:LOCATE14,20:PRINT"..........."
6270 X1=X:S=STICK(0):SS=STRIG(0)
6280 IFS=3THENX=X+1:GOTO6300
6290 IFS=7THENX=X-1:GOTO6300
6300 IF SS THEN GOSUB  6350
6305 IFX<1THENX=30
6306 IFX>30THENX=1
6310 LOCATEX,18:PRINT"^"
6320 LOCATEX1,18:PRINT" ":GOTO6270
6350 N=X+64
6360 IFN=91THEN N=46:GOTO6410
6370 IFN=92THEN N=8:NM=NM-1:GOSUB6460:N$
=LEFT$(N$,NM):GOTO6440
6380 IF N=93 THEN 6471
6390 IFN=94THEN N=32:GOTO6410
6400 IFN=95THEN X=X-1
6410 IF(N>64ANDN<91)ORN=46ORN=32THEN NM=
NM+1
6430  N$=N$+CHR$(N)
6440 LOCATE14,20:PRINTCHR$(24);N$;:FORI=
LEN(N$) TO9:PRINT".";:NEXTI:IFNM<10 THEN
RETURN
6450 GOTO6480
6460 IFNM<0THENNM=0
6470 RETURN
6471 I=LEN(N$)+1:N$=N$+".":IFI<10THEN647
1
6472 GOTO6480
6480 IFSR>SC(1)THEN FORI=9TO1STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):N$(I+1)=N$(I):NEXT:SC(1)=SR:N$
(1)=N$:GOTO6800
6490 IFSR>SC(2)THEN FORI=9TO2STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):NEXT:SC(2)=SR:N$(2)=N$:GOTO680
0
6500 IFSR>SC(3)THEN FORI=9TO3STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):NEXT:SC(3)=SR:N$(3)=N$:GOTO680
0
6510 IFSR>SC(4)THEN FORI=9TO4STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):NEXT:SC(4)=SR:N$(4)=N$:GOTO680
0
6520 IFSR>SC(5)THEN FORI=9TO5STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):NEXT:SC(5)=SR:N$(5)=N$:GOTO680
0
6530 IFSR>SC(6)THEN FORI=9TO6STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):NEXT:SC(6)=SR:N$(6)=N$:GOTO680
0
6540 IFSR>SC(7)THEN FORI=9TO7STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):NEXT:SC(7)=SR:N$(7)=N$:GOTO680
0
6545 IFSR>SC(8)THEN FORI=9TO8STEP-1:SC(I
+1)=SC(I):NEXT:SC(8)=SR:N$(8)=N$:GOTO680
0
6550 IFSR>SC(9)THEN SC(10)=SC(9):N$(10)=
N$(9):SC(9)=SR:N$(9)=N$:GOTO6800
6560 IFSR>SC(10)THEN SC(10)=SR:N$(10)=N$
:GOTO6800
6800 COLOR1,0:FORJ=1TO9:LOCATE4,1+J:PRIN
TJ;N$(J);"      ";SC(J):NEXT:LOCATE3,11:P
RINT10;N$(10);"      ";SC(10)
6810 COLOR7,0:A$="appuyer sur une touche
"
6820 FORI=1TOLEN(A$):LOCATE7,23:PRINTLEF
T$(A$,I);:PLAY"O1T1DOPP":NEXTI:A$=INKEY$
6830 A$=INKEY$:IFA$="" THEN6830
6840 N$="":NM=0:SR=0:PAS=0:CONSOLE0:GOTO
540
7000 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
7010 '$$$$$  THE END   $$$$$$$$$$$$$$$$
7020 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
7030 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
```

ATOMES

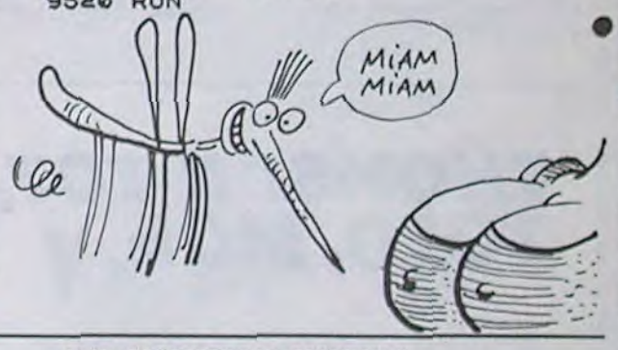
ZX 81

Projeté dans le microcosme atomique de votre ZX, tentez par de subtiles fusions de devenir le maître des atomes.

Jean-Noël DEPIERREUX

Mode d'emploi :
Créez une ligne 1 REM de 231 caractères, éditez-la 5 fois pour obtenir des lignes numérotées de 1 à 6 et faites :
POKE 16511,138
POKE 16512,5
POKE 16514,118
POKE 16515,118
Entrez ensuite le programme BASIC et faites (en mode FAST) GOTO 9000 pour implanter les codes machine. Tapez RUN pour jouer (à deux), les règles sont incluses.

```
   1 REM
  40 REM (C)DEPIERREUX JEAN-NOEL
  50 GOSUB 3000
  60 GOSUB 3500
  80 CLS
  90 RAND
  99 REM INIT
 100 DIM A$(9,5)
 110 LET A$(1)="▝▘▝▘  "
 120 LET A$(2)="▝▘▗▖  "
 130 LET A$(3)="▝▘▗▖▗▖"
 140 LET A$(4)="▝▘▗▖▗▖"
 150 LET A$(5)="▝▘▗▖▗▖"
 160 LET A$(6)="▝▘▗▖▗▖"
 170 LET A$(7)="▝▘▗▖▗▖"
 180 LET A$(8)="▝▘▗▖▗▖"
 190 LET A$(9)="▝▘▗▖▗▖"
 220 DIM N$(2,3)
 222 DIM B$(2,5)
 224 LET B$(1)="NOIRS"
 226 LET B$(2)="GRIS "
 230 FOR I=1 TO 2
 240 PRINT "JOUEUR ";I;" ,ENTREZ
 VOS INITIALES:"
 250 INPUT M$
 260 LET N$(I)=M$
 270 PRINT N$(I);" VOUS JOUEZ AV
EC LES ";B$(I)
 280 PRINT
 290 NEXT I
 295 LET T1=0
 296 LET T2=0
 300 PRINT "VOULEZ VOUS QUE LE S
ORT DECIDE  QUI JOUERA LE PREMIE
R ? (O/N)"
 310 LET M$=INKEY$
 320 IF M$="" OR (M$<>"N" AND M$
<>"O") THEN GOTO 310
 330 IF M$="N" THEN LET J=2
 340 IF M$="O" THEN LET J=INT (R
ND*2+1)
 350 CLS
 360 FOR A=0 TO 8
 370 POKE (17358+A),0
 380 POKE (16957+A),0
 390 POKE (16966+A),0
 400 POKE (16948+A),0
 410 NEXT A
 415 REM GRILLE
 420 FOR L=0 TO 2
 430 FOR C=0 TO 2
 440 PRINT AT 3+L*7,4+9*C;3*L+C
 450 NEXT C
 460 NEXT L
 470 PRINT AT 0,27;"TOTAL"
 480 PRINT AT 1,27;"-----"
 490 PRINT AT 3,27;N$(1);":"
 500 PRINT AT 4,27;N$(2);":"
 505 REM DETECTION DES EXPLOSION
S
 510 LET E=0
 520 LET C1=0
 530 LET C2=0
 540 FOR A=0 TO 8
 550 IF PEEK (16948+A)=4 THEN LE
T E=1
 560 IF PEEK (16957+A)=1 THEN LE
T C1=C1+1
 570 IF PEEK (16957+A)=2 THEN LE
T C2=C2+1
 580 NEXT A
 590 PRINT AT 3,31;C1
 600 PRINT AT 4,31;C2
 610 IF E=1 THEN GOTO 1000
 620 IF (C1=0 AND T1<>0) OR (C2=
0 AND T2<>0) THEN GOTO 2000
,630 IF J=1 THEN LET JJ=2
 640 IF J=2 THEN LET JJ=1
 650 LET J=JJ
 660 PRINT AT 21,0;"A VOUS DE JO
UER, ";N$(J)
 665 REM ROTATION
 670 RAND USR 17587
 680 RAND USR 17206
 690 LET M$=INKEY$
 700 IF M$="" THEN GOTO 670
 710 IF CODE M$<28 OR CODE M$>36
 THEN GOTO 670
 720 IF PEEK (16929+CODE M$)<>0
AND PEEK (16929+CODE M$)<>J THEN
 GOTO 670
 730 PRINT AT 21,0;"
                    "
 731 REM AFFECTATION DU JEU
 732 IF J=1 THEN LET T1=1
 734 IF J=2 THEN LET T2=1
 740 POKE (17330+CODE M$),(1+PEE
K (17330+CODE M$))
 750 POKE (16929+CODE M$),J
 755 REM AFFICHE ATOMES
 760 RAND USR 17625
 770 RAND USR 17062
 780 RAND USR 17206
 790 GOTO 510
 999 REM EXPLOSION
1000 RAND USR 17680
1010 FOR A=0 TO 8
1020 IF PEEK (16948+A)<>4 THEN G
OTO 1090
1050 FOR I=1 TO CODE A$(A+1,1)
1060 POKE (17358+CODE A$(A+1,I+1
)),(1+PEEK (17358+CODE A$(A+1,I+
1)))
1070 POKE (16957+CODE A$(A+1,I+1
)),PEEK (16957+A)
1080 NEXT I
1082 POKE (17358+A),(-4+PEEK (17
358+A))
1084 IF PEEK (17358+A)=0 THEN PO
KE (16957+A),0
1090 NEXT A
1100 RAND USR 17836
1110 GOTO 760
1999 REM FIN
2000 FOR I=1 TO 20
2010 RAND USR 17909
2020 NEXT I
2030 PRINT AT 21,0;"BRAVO, ";N$(
J);", VOUS GAGNEZ."
2040 FOR I=1 TO 50
2050 NEXT I
2060 CLS
2090 PRINT AT 10,3;"UNE AUTRE PA
RTIE ? (O/N)"
2130 LET M$=INKEY$
2140 IF M$="" OR (M$<>"O" AND M$
<>"N") THEN GOTO 2130
2150 IF M$="N" THEN STOP
2155 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 215
5
2160 PRINT AT 15,0;"LES JOUEURS
SONT-ILS LES MEMES ?";AT 16,12;"
( O/N )"
2170 LET M$=INKEY$
2180 IF M$="" OR (M$<>"O" AND M$
<>"N") THEN GOTO 2170
2190 CLS
2200 IF M$="N" THEN GOTO 230
2210 IF M$="O" THEN GOTO 295
2999 REM TITRE
3000 CLS
3010 PRINT AT 1,23;"▗▄▄▄▗▖▗▖";T
AB 24;"▐▌▗▖▐▌▐▌";TAB 25;"▐▌▗▖▐▌▐▌
  ";TAB 30;"▐▌▗▖▐▌▐▌";TAB 30;"▐▌
▗▖▐▌▐▌";TAB 30;"▐▌▗▖▐▌▐▌";TAB 25;"▐▌
▗▖▐▌▐▌";TAB 23;"▐▌▗▖▐▌▐▌";TAB 23;"
▗▖▐▌▐▌";TAB 22;"▐▌▗▖▐▌▐▌"
3020 PRINT "
                    "
3030 PRINT "
                    "
3040 PRINT "
                    "
3050 FOR I=1 TO 50
3060 NEXT I
3070 PRINT AT 10,12;"▗▄▄▄"
3080 RAND USR 17909
3090 RAND USR 17909
3100 PRINT AT 9,11;"▗▄▄▄";AT 10,1
0;"▐▌▗▖▐▌"
3110 PRINT AT 7,10;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 1
0;"▐▌▗▖▐▌";TAB 10;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 10;
"▐▌▗▖▐▌"
3120 PRINT AT 6,10;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 9
;"▐▌▗▖▐▌";TAB 9;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 1
0;"▐▌▗▖▐▌";TAB 11;"▐▌▗▖▐▌"
3130 PRINT AT 4,11;"▗▄▄▄";TAB 9;"
▐▌▗▖▐▌";TAB 9;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 9;"
▐▌▗▖▐▌";TAB 9;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 10;
"▐▌▗▖▐▌"
3140 PRINT AT 2,11;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 7;"
▐▌▗▖▐▌▗▖▗▖▐▌▗▖▐▌";TAB 7;"▗▄▄▄▗▖▗▖
▐▌▗▖▐▌▗▖▗▖▐▌▗▖▐▌";TAB 7;"▐▌▗▖▐▌▗▖
▗▖▐▌▗▖▐▌";TAB 8;"▐▌▗▖▐▌▗▖▗▖▐▌▗▖▐▌
  ";TAB 8;"▐▌▗▖▐▌▗▖▗▖▐▌▗▖▐▌"
3150 PRINT AT 1,10;"▗▄▄▄▗▖▗▖";TAB 6
;"▐▌▗▖▐▌▗▖▗▖▐▌▗▖▐▌";TAB 6;"▐▌▗▖▐▌
  ";TAB 6;"▐▌▗▖▐▌▗▖▗▖▐▌▗▖▐▌";TAB
 6;"▐▌▗▖▐▌▗▖▗▖▐▌▗▖▐▌"
3160 FOR I=1 TO 10
3170 NEXT I
3200 RETURN
3499 REM REGLES DU JEU
3500 CLS
3510 RAND USR 17909
3520 LET A$="-VOUS DEVEZ ELIMINE
R VOTRE       ADVERSAIRE D UN CAD
RE DE JEU     COMPTANT 3X3 POSITI
ONS FIGURANT DES ATOMES.
              -POUR CELA,VOUS DIS
POSEZ A VOTRETOUR UNE PARTICULE,
SOIT SUR UNE POSITION JUSQU ALOR
S LIBRE,SOIT SUR UN ATOME QUE VO
US CONTROLEZ."
3530 LET A$=A$+"-UN ATOME EST ST
ABLE TANT QUE LENOMBRE DE PARTIC
ULES QU IL       CONTIENT NE DEPA
SSE PAS 3.       PA COMPTER DE 1
PARTICULES,      L ATOME EST INST
ABLE,ET EXPLOSE EN PROJETANT UNE
 PARTICULE VERS CHACUN DES ATOME
S ADJACENTS."
3540 LET A$=A$+"-CETTE PARTICULE
 FUSIONNE AVEC  L ATOME RENCONTR
E.COMPTE TENU DEL INCOMPATIBILIT
E EXISTANT ENTRELES PARTICULES D
E COULEUR DIFFE-RENTE,L ATOME AY
ANT FUSIONNE    PREND LA COULEUR
 DE CELUI QUI   VIENT D EXPLOSER
."
3560 FOR I=1 TO LEN A$
3570 PRINT A$(I);
3580 NEXT I
3585 FOR I=1 TO 100
3590 NEXT I
3600 RETURN
8999 REM CHARGEMENT DU CODE
MACHINE FAIRE GOTO 9000
9000 LET I=16516
9001 LET A$="180001000100010010
01D000100010001000100 1D000100020
001001D000100010001000100 1D00010
0010001000100180001000100010010
01D000187018301040100 1D000185020
501001D000102010301010100 1D00010
0010001000100"
9002 LET A$=A$+"180001000100010
01001D000181018001820100 1D000180
028001001D000184018001070100 1D00
0100010001000100180001870183010 4
01001D870180018001800100 41D850180
028001051D020180018001800101 1D00
0102010301010100"
9003 LET A$=A$+"188701810180018 2
01041D810180018001800182 1D800180
028001801D840180018001800107 1D02
018401800107010118000100010001 00
01001D000187010901040100 1D000185
020501001D000102010A010101001D00
0100010001000100"
9004 LET A$=A$+"180001000100010
01001D000181010801820100 1D000108
020801001D000184010801070100 1D00
0100010001000100180001870183010 4
01001D870108010801080100 41D850108
020801051D020108010801080101 1D00
0102010301010100"
9005 GOSUB 9100
9006 LET A$="188701810108018 2010
41D810108010801080182 1D080108020
801081D840108010801080107 1D02018
401080107010100000000000000000000
000000000000000000000000000000000
000"
9007 LET A$=A$+"4E0600233E01FE00
28017E120DC8C5234EE809EBC118EC84
408440844084408440844 0B440E44014
414441844074 41A441D441044224002D
0036000B0114011D01F201FB01040200
000000000000000000000000000000"
9008 LET A$=A$+"06000E0021964270
237178078081 5F1600213D421946780 7
078021344219 8607CB03218442195E23
5606004F2A0C401945D216542094E23
466069CD4F422196424623 4E0C79FE0
20BA0478FE0320B2C9"
9009 LET A$=A$+"08001E0006003800
080038000600 1E0000000000000000
000000000000000000103070 80F0D0905
214642197EC9E50706004F 211743094E
210743093634C906000E 0021964270 23
717807808123772 1F742110743011000
ED503A98425F1600CB03218442195E23
562A0C401916001E1FA7ED5222994254
5D210743CD4F423A98425F 1600213442
197EFE042829FE03282DFE 022831FE01
2835ED5899422107 43CD4F4221964246
234E0C79FE0320930478FE 03208BC9CD
1F43C602CD2543CD1F43C606CD2543CD
1F43C604CD2543CD1F43CD 2543180C9"
9010 GOSUB 9100
9011 LET A$="000000000000000002
280018201041887018101000100018 00
180018218810180010004001880018 00
100040001800180180004000180010 71
884018001800100010001070101180 20
1840180"
9012 LET A$=A$+"220801820104188 7
018101000100010801080182181010 8
010004001808010801000400010801 08
180004001080107188401080108010 0
010001070101180201840108080001 00
01001F0002001F0001000100"
9013 LET A$=A$+"088701830104 1F85
02051F0201030101088701090104 1F85
02051F02010A0101120001000100 1800
010020000100200001000800010020 00
010020001001800010001 00"
9014 LET A$=A$+"06000E0021344278
0780815F1600197EFE0028052146421 9
340C79FE0320E50478FE0320DDC90600
0E0021964270237178078081 5F160021
CE43197E21344219FE04FAFC44360418
017721964246234E0C79FE0320D40478
FE0320CCC9"
9015 GOSUB 9100
9016 LET A$="06000E0021964270237
123780780817707218442 5F1600195E2
3562A0C401916001E1FA7ED5222994 21
E4119229B423A98425F213442197EFE0
4204B213D42197EFE01200CED5899422
1D743CD4F42180AED5899422 11B44CD4
F423A98425F160021CE43197EFE05201
3213D42197EFE012005216F441803217
F441803215F44ED5B9B42CD4F4221964
246234E0C79FE03C214450478FF03C21
245C9"
9017 LET A$=A$+"06000E0021964270
237178078081 5F1600213442197EFE04
201CCB03218442195E23562A0C401916
001E1FA7ED5254 5D218F44CD4F422196
4246234E0C79FE0320C20478FE0320BA
C92A0C4006172B237EFE76200310F8C9
C6807718F2FF",
9020 GOSUB 9100
9099 STOP
9100 REM TRANSFERT
9110 FOR J=1 TO LEN A$-1 STEP 2
9120 POKE I,16*(CODE A$(J)-28)+C
ODE A$(J+1)-28
9130 LET I=I+1
9140 NEXT J
9150 RETURN
9160 STOP
9500 CLEAR
9510 SAVE "ATOMES"
9520 RUN
```



CANON X 07

suite de la page 22

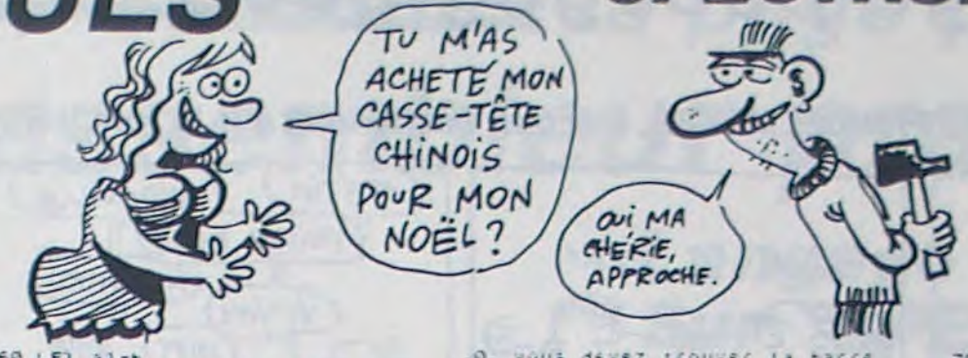
```
4110 DATA17,18,20,28,39,101,102,103,104,
105,106,107,108,109,110,111,112,113
4120 DATA116,117,118,-1,19,21,22,23,24,2
5,26,28,39,43,44,45,46,47,97,98,99
4130 DATA100,102,106,108,114,115,116,-1,
19,27,28,29,30,39,42,48,49,94,95
4140 DATA96,99,100,101,106,108,-1,19,31,
36,37,38,44,45,46,47,48,49,50,83,84
4150 DATA85,86,92,93,105,107,-1,19,32,33
,34,51,87,88,89,90,91,92,93,104,105
4160 DATA106,107,108,-1,35,36,37,38,39,4
0,41,42,52,94,95,96,97,98,99,100
4170 DATA101,103,104,105,-1,42,43,44,45,
46,47,48,49,50,51,52,53,102,103,-1
4180 DATA42,45,54,55,67,68,69,72,-1,42,4
4,56,57,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,-1
4190 DATA42,43,58,59,60,61,-2
4200 '** CHAPEAU **
4210 DATA7,8,9,-1,7,10,-1,6,-1,6,-1,6,-1
,6,-1,6,-1,4,5,6,12,13,-1,3,6,11,-1
4220 DATA3,6,10,-1,3,6,10,-1,3,6,10,-1,3
,6,10,-1,3,6,10,-1,3,6,10,-1,3,6,10,-1
4230 DATA3,6,10,-1,3,6,11,-1,3,6,11,-1,4
,5,6,11,-1,6,12,-1,6,13,14,15,-1
4240 DATA6,15,-1,7,15,-1,7,15,-1,7,14,-1
,7,14,-1,8,13,-1,9,12,-1,10,11,-2
4250 '** LUNETTES **
4260 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,15,1
6,17,-1,15,-1,15,19,-1
4270 DATA15,19,-1,15,19,-1,16,17,18,-1,1
6,17,18,-1,15,19,-1,19,-1,15,19,-1
4280 DATA15,-1,15,16,17,-2
4290 '** LE SAC **
4300 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,48,49,50,51,5
2,53,-1,47,54,-1,32,33,34,35,36,37,39
4310 DATA40,41,42,43,44,45,46,48,54,-1,4
6,49,54,-1,26,46,50,54,-1
4320 DATA27,47,50,54,-1,28,29,46,49,54,-
1,30,31,32,46,48,54,-1,33,34,35,36,37
4330 DATA38,40,46,47,48,49,50,51,52,54,-
1,41,42,43,44,45,46,53,-1
4340 DATA47,48,49,50,51,52,-2
4350 '* LE COLLIER *
4360 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-
1,27,28,-1,29,-1,30,31,-1,32,-1,32,-1
4370 DATA33,34,-1,34,-1,35,-1,30,32,34,-
1,29,31,33,-2
4380 '** TEE SHIRT **
4390 DATA-1,-1,-1,-1,-1,27,28,-1,-1,27,-
1,25,26,52,-1,51,53,-1,48,49,50,54,-1
4400 DATA45,46,47,54,-1,47,48,54,-1,29,4
9,54,-1,30,53,-1,30,53,-1,30,52,-1
4410 DATA29,52,-1,52,-1,52,-1,52,-1,52,-
1,53,-1,40,41,53,-1,53,-1,37,52,-2
4420 '** LA JUPE **
4430 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-
1,-1,79,80,-1,76,77,78,81,-1
4440 DATA53,54,55,56,81,-1,53,-1,53,80,-
1,53,80,-1,52,80,82,83,-1,52,79,-1
4450 DATA52,83,-1,52,83,-1,52,83,-1,52,8
3,-1,51,-1,83,-1,83,-1,83,-1
4460 DATA70,71,73,74,83,-1,75,76,77,78,8
2,-1,79,80,82,-1,81,-2
4470 '**LE BIKINI **
4480 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-
1,-1,45,46,47,-1,48,49,-1
4490 DATA50,53,54,55,56,-1,51,52,53,57,5
8,76,77,78,79,80,-1
4500 DATA57,59,-1,58,60,-1,58,61,-1,58,6
2,63,64,65,66,67,-1,58,63,-1
4510 DATA58,62,-1,58,61,-1,58,60,-1,58,6
0,77,78,79,80,81,82,-1,57,59,74,75,76,-1
4520 DATA57,58,72,73,-1,57,70,71,72,-1,5
6,-2
4530 '** SOUSTIF **
4540 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,3
3,34,35,-1,32,33,-1,28,29,30,31,-1
4550 DATA29,30,-1,31,-1,32,-1,33,-1,33,-
1,34,35,36,37,-1,34,-1,32,33,-1
4560 DATA29,30,31,-1,30,31,-1,32,33,34,-
1,35,-2
4570 '** LE BAS **
4580 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-
1,-1,-1,-1,-1
4590 DATA76,77,78,79,80,-1,58,60,-1,59,6
0,61,-1,57,59,60,61,62,-1
4600 DATA58,60,61,62,63,64,65,66,67,-1,5
9,61,62,63,-1,58,60,61,62,-1
4610 DATA59,60,-1,61,-1,59,77,79,80,81,8
2,-1,74,75,76,-1,72,73,-1,70,71,72,-2
4620 '** LE HAUT **
4630 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,29,3
0,-1,30,31,-1,32,33,-1,45,46,47,-1
4640 DATA48,49,-1,50,53,54,55,56,-1,37,5
1,52,53,-1,-1,33,-1,34,35,36,37,-1
4650 DATA-1,-1,-1,37,-1,34,-1,35,-2
4660 '** LA TETE **
4670 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,5,6,7,8,9,10,
11,12,-1,4,-1,3,10,11,12,-1
4680 DATA3,8,9,-1,3,7,17,-1,3,6,17,-1,3,
6,17,-1,3,4,6,11,17,-1,4,19,-1
4690 DATA9,10,11,19,-1,6,17,-1,6,17,-1,6
,16,17,-1,7,17,-1,8,18,-1
4700 DATA9,10,11,12,13,14,15,16,-2
4710 ONGGOTO4720,4740,4770,4800,4830,486
0,4890,4920,4950
4720 RESTORE3990:FORJ=1TO7:GOSUB4970:NEX
TJ
4730 RESTORE5020:GOSUB5030:GOTO5110
4740 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4260:F
ORJ=1TO5:GOSUB4970:NEXTJ
4750 RESTORE4670:GOSUB4970:GOSUB5030:GOS
UB5080:GOTO5110
4760 GOTO5110
4770 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4300:F
ORJ=1TO4:GOSUB4970:NEXTJ
4780 RESTORE4670:GOSUB4970
4790 GOTO5110
4800 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4360:F
ORJ=1TO3:GOSUB4970:NEXTJ
4810 RESTORE4670:GOSUB4970
4820 GOTO5110
4830 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4390:F
ORJ=1TO2:GOSUB4970:NEXTJ
4840 RESTORE4670:GOSUB4970
4850 GOTO5110
4860 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4430:G
OSUB4970:RESTORE4540:GOSUB4970
4870 RESTORE4630:FORJ=1TO2:GOSUB4970:NEX
TJ
4880 GOTO5110
4890 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4480:F
ORJ=1TO2:GOSUB4970:NEXTJ
4900 RESTORE4670:GOSUB4970
4910 GOTO5110
4920 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4480:G
OSUB4970:RESTORE4630:GOSUB4970
4930 RESTORE4670:GOSUB4970
4940 GOTO5110
4950 RESTORE3990:GOSUB4970:RESTORE4580:F
ORJ=1TO3:GOSUB4970:NEXTJ
4960 GOTO5110
4970 Y=0
4980 READX
4990 IFX=-1THENY=Y+1:GOTO4980
5000 IFX=-2THENRETURN
5010 PSET(X,Y):GOTO4980
5020 DATA52,-1,51,53,-1,48,49,-1,46,-1,4
7,48,-1,49,-1,53,-1,-1,53,-2
5030 Y=8
5040 READX
5050 IFX=-1THENY=Y+1:GOTO5040
5060 IFX=-2THENRETURN
5070 PRESET(X,Y):GOTO5040
5080 FORJ=10TO13:PRESET(17,J):NEXTJ
5090 FORJ=16TO19:PRESET(17,J):NEXTJ
5100 PRESET(16,18):RETURN
5110 OUT243,0:OUT244,78
5120 FORI=1TO6
5130 FORL=255TO0STEP-1:OUT242,L:NEXTL
5140 NEXTI
5150 IFG=9THEN5180
5160 LP=LP+1
5170 CLS:PRINT"====================":GOT
01770
5180 CLS:PRINT"NDLJC:Vous m'avez seduite
 en";LP;"etapes !";
5190 PRINT"Jugez y votre charme ou votre
 chance!";
5200 FORI=1TO2000:NEXT
5210 CLS:PRINT"A bientot...":END
```

BARRES MAGIQUES

SPECTRUM

Casse-tête barbare où l'on doit, par des barres de longueur différente, reconstituer une barre de longueur donnée. Pas si simple...

Vathanak CHHIM



```
  10 REM SPECTRUM(mode d emploi
         dans le programme)
  50 REM ---------------------
  60 REM |   BARRES MAGIQUES   |
  70 REM |        par         |
  80 REM |      V.CHHIM       |
  85 REM |      Mai 85        |
  87 REM | 18,rue des Merles  |
  88 REM | 03100 Montluçon    |
  90 REM ---------------------
  92 LET g$="[illegible]"
  93 LET h$=g$+"[illegible]"
 100 GO SUB 7000: REM arret cass
ette
 105 GO SUB 7900: REM choix epai
sseur des barres
 110 GO SUB 7500: REM CHOIX-nive
au et couleur
 130 LET col=0: LET j=0: LET sc=
0
 140 GO SUB 5000: REM notice
 150 GO SUB 1400: REM affichage
vertical A,B,C,D et E,et l'axe d
es x
 160 GO SUB 500
 170 GO SUB 1000: REM affichage
des barres
 180 GO SUB 2000: REM operations
 500 REM ***********************
 505 REM * VARIABLE ALEATOIRE *
         * POUR LES 5 BARRES   *
 510 REM ***********************
 520 RANDOMIZE
 525 DEF FN y(x)=x/2-INT (x/2)
 530 LET a=INT (RND*14)+1
 540 LET b=INT (RND*5)+1
 550 IF b=a THEN GO TO 540
 560 LET c=INT (RND*14)+1
 570 IF c=a OR c=b THEN GO TO 56
0
 580 LET d=INT (RND*5)+1
 590 IF d=a OR d=b OR d=c THEN G
O TO 580
 600 LET e=INT (RND*14)+1
 605 IF e=a OR e=b OR e=c OR e=d
THEN GO TO 600
 610 REM ----------
 625 IF FN y(a)=0 AND FN y(b)=0
AND FN y(c)=0 AND FN y(d)=0 AND
FN y(e)=0 THEN GO TO 520
 626 IF FN y(a)<>0 AND FN y(b)<>
0 AND FN y(c)<>0 AND FN y(d)<>0
AND FN y(e)<>0 THEN GO TO 520
 627 LET f=INT (RND*15)+1
 630 IF f=a OR f=b OR f=c OR f=d
OR f=e OR f<=4 THEN GO TO 627
 700 RETURN
1000 REM ************************
1005 REM * AFFICHAGE DES BARRES
1010 REM ************************
1025 LET a$="": LET b$="": LET c
$="": LET d$="": LET e$="": LET
f$=""
1030 FOR i=1 TO a: LET a$=a$+q$:
 NEXT i
1035 GO SUB 6000: REM musique
1037 INK cb
1040 PRINT AT 1,2;a$
1050 FOR i=1 TO b: LET b$=b$+q$
 NEXT i
1060 PRINT AT 3,2,b$
1070 FOR i=1 TO c: LET c$=c$+q$:
 NEXT i
1080 PRINT AT 5,2,c$
1090 FOR i=1 TO d: LET d$=d$+q$:
 NEXT i
1100 PRINT AT 7,2,d$
1110 FOR i=1 TO e: LET e$=e$+q$:
 NEXT i
1120 PRINT AT 9,2,e$
1130 FOR n=1 TO f: LET f$=f$+q$:
 NEXT n
1135 GO SUB 6100: REM musique
1140 PRINT INK 7;AT 14,2;f$
1150 IF niv=2 THEN RETURN
1160 REM niveau 1
1170 REM --------
1175 INK 7
1180 PRINT AT 1,2+(a+1);a
1190 PRINT AT 3,2+(b+1);b
1200 PRINT AT 5,2+(c+1);c
1210 PRINT AT 7,2+(d+1);d
1220 PRINT AT 9,2+(e+1);e
1225 IF f=15 THEN RETURN
1230 PRINT AT 14,2+(f+1);f
1299 RETURN
1400 REM ************************
1405 REM * AFF.VERT.A,B,C,D,E *
1410 REM ************************
1415 CLS : PAPER 0: BORDER 0
1420 INK 6: BRIGHT 1
1430 FOR f=1 TO 5
1435 LET ff=f+64
1440 PRINT AT 2+f-1,0;CHR$ ff
1450 NEXT f
1500 REM *************
1505 REM * AXE DES X *
1510 REM *************
1515 INK 4
1520 PLOT 15,88: DRAW 0,79
1525 PLOT 16,88: DRAW 239,0
1530 PLOT 15,88: DRAW 0,5
1540 PLOT 95,88: DRAW 0,5
1550 PLOT 175,88: DRAW 0,5
1560 PLOT 254,88: DRAW 0,5
1600 FOR n=31 TO 239 STEP 16
1610 PLOT n,88: DRAW 0,3
1620 NEXT n
1625 PLOT 15,56: DRAW 0,20
1627 INK 6
1630 PRINT AT 11,2;"0"
1640 PRINT AT 11,11;"5"
1650 PRINT AT 11,21;"10"
1660 PRINT AT 11,30;"15"
1990 RETURN
2000 REM **************
2005 REM * OPERATIONS *
2010 REM **************
2015 DIM z$(5)
2020 LET i=0
2030 PRINT PAPER 2; INK 7;AT 16,
2;"OPERATIONS:"
2040 PRINT INK 6;AT 18,2;"VOTRE
BARRE?"
2045 PRINT PAPER 5; INK 2;AT 16,
22;"ESSAI N.";AT 16,31;j+1
2047 GO SUB 8000: REM chrono.
2060 LET a$=INKEY$
2070 BEEP .05,30
2080 IF a$<>"a" AND a$<>"A" AND
a$<>"b" AND a$<>"B" AND a$<>"c"
AND a$<>"C" AND a$<>"d" AND a$<>
"D" AND a$<>"e" AND a$<>"E" THEN
 GO TO 2050
2105 LET l1=0
2110 IF a$="a" OR a$="A" THEN LE
T a1=a: LET l=1: LET a4=a1: GO S
UB 3500
2120 IF a$="b" OR a$="B" THEN LE
T a1=b: LET l=3: LET a4=a1: GO S
UB 3500
2130 IF a$="c" OR a$="C" THEN LE
T a1=c: LET l=5: LET a4=a1: GO S
UB 3500
2140 IF a$="d" OR a$="D" THEN LE
T a1=d: LET l=7: LET a4=a1: GO S
UB 3500
2150 IF a$="e" OR a$="E" THEN LE
T a1=e: LET l=9: LET a4=a1: GO S
UB 3500
2155 LET z$(1)=a$
2160 PAUSE 15
2180 LET l=13: LET l1=cb: GO SUB
 3500
2185 LET l1=2: GO SUB 3500
2190 PAUSE 15
2270 PRINT INK 7;AT 16,13,a$
2280 PRINT INK 0;AT 18,2;g$
2290 PRINT INK 2; BRIGHT 1; FLAS
H 1;AT 18,2;"+ ou - ?"
2300 GO SUB 8000: REM chrono.
2310 LET b$=INKEY$
2315 BEEP .05,30
2320 IF b$<>"j" AND b$<>"J" AND
b$<>"k" AND b$<>"K" THEN GO TO 2
300
2340 LET i=i+1
2360 IF b$="j" OR b$="J" THEN LE
T b$="-"
2380 IF b$="k" OR b$="K" THEN LE
T b$="+"
2400 PRINT INK 7;AT 16,12+2+i;b$
2420 PRINT INK 6;AT 18,2;"VOTRE
BARRE?"
2440 GO SUB 8000: REM chrono.
2450 LET c$=INKEY$
2455 BEEP .05,30
2460 IF c$<>"a" AND c$<>"A" AND
c$<>"b" AND c$<>"B" AND c$<>"c"
AND c$<>"C" AND c$<>"d" AND c$<>
"D" AND c$<>"e" AND c$<>"E" THEN
 GO TO 2440
2465 FOR n=1 TO i+1
2470 IF c$=z$(n) THEN GO TO 2440
2475 NEXT n
2477 LET l1=0
2480 IF c$="a" OR c$="A" THEN LE
T a2=a: LET l=1: LET a4=a2: GO S
UB 3500
2490 IF c$="b" OR c$="B" THEN LE
T a2=b: LET l=3: LET a4=a2: GO S
UB 3500
2500 IF c$="c" OR c$="C" THEN LE
T a2=c: LET l=5: LET a4=a2: GO S
UB 3500
2510 IF c$="d" OR c$="D" THEN LE
T a2=d: LET l=7: LET a4=a2: GO S
UB 3500
2520 IF c$="e" OR c$="E" THEN LE
T a2=e: LET l=9: LET a4=a2: GO S
UB 3500
2525 LET z$(i+1)=c$
2530 PRINT INK 7;AT 16,13+2+i;c$
2580 IF b$="+" THEN GO TO 2740
2600 IF a2>a1 THEN GO TO 3020
2605 REM cas de soustraction
2606 REM -------------------
2610 LET h=a1-a2
2620 LET l1=cb
2625 LET l=12
2627 PAUSE 15
2630 GO SUB 3700
2650 PAUSE 15
2710 LET l=12: LET l1=0
2712 GO SUB 3700
2713 PAUSE 15
2715 LET l=13: LET l1=0
2720 GO SUB 3700
2730 IF h=f THEN GO TO 3100
2735 GO TO 2860
2740 REM cas d'addition
2750 REM --------------
2760 LET h=a1+a2
2780 IF h>15 THEN GO TO 2900
2790 LET a0=2+2+a1
2820 LET l=12: LET l1=cb: GO SUB
 3900
2830 PAUSE 15
2835 LET l=12: LET l1=0: GO SUB
3900
2837 PAUSE 15
2840 LET l=13: LET l1=2
2845 GO SUB 3900
2850 IF h=f THEN GO TO 3100
2860 LET a1=h
2870 IF i=4 THEN GO SUB 5500
2880 GO TO 2280
2900 REM depassement de 15
2910 REM -----------------
2940 LET a3=15-a1
2950 FOR n=0 TO a3-1
2960 BEEP .05,2+n: BEEP .05,a3-2
+n-1
2970 PRINT INK cb;AT 12,2+2+(a1+
n),g$
2980 NEXT n
2990 PAUSE 15
3000 GO TO 3025
3020 PAUSE 15: GO SUB 3800
3025 PRINT INK 0;AT 19,2,g$
3030 PRINT PAPER 4; INK 6; FLASH
 1;AT 20,2;"IMPOSSIBLE!": GO SUB
 6700
3040 INK 0
3045 PRINT AT 12,2,h$
3050 PRINT AT 18,2,g$
3060 PRINT AT 20,2,g$
3070 IF i=4 THEN GO SUB 5500
3090 GO TO 2280
3100 REM
3110 REM ----------------------
3112 INK 0
3115 PRINT AT 18,2,g$
3120 PRINT AT 19,2,g$
3130 PRINT PAPER 6; INK 1; FLASH
 1;AT 19,2;"BRAVO!": GO SUB 6600
3135 LET sc=sc+1
3140 LET col=0: LET j=j+1
3150 IF j<5 THEN GO SUB 4000
3160 GO SUB 4500
3499 RETURN
3500 REM ***********************
3505 REM * BARRE INTERMEDIAIRE *
3510 REM ***********************
3520 FOR n=0 TO a4-1
3530 BEEP .05,2+n: BEEP .05,a4-2
+n-1
3540 PRINT INK l1;AT l,2+2+n;q$
3550 NEXT n
3599 RETURN
3700 REM
3710 REM ----------------------
3720 FOR n=0 TO a2-1
3730 BEEP .05,2+n: BEEP .05,a2-2
+n-1
3740 PRINT INK l1;AT l,2+(a1-n),
q$
3750 NEXT n
3799 RETURN
3800 REM
3810 REM ------------------
3820 FOR n=2+a1 TO 2 STEP -2
3830 BEEP .05,2+n
3840 PRINT INK 1;AT 12,n,q$
3850 NEXT n
3899 RETURN
3900 REM
3910 REM ----------------------
3920 FOR n=0 TO a2-1
3930 BEEP .05,2+n: BEEP .05,a2-2
+n-1
3940 PRINT INK l1;AT l,a0+2+n,q$
3950 NEXT n
3999 RETURN
4000 REM j<5
4010 REM ---
4015 INK 0
4020 FOR n=1 TO 9 STEP 2
4030 PRINT AT n,2,h$
4040 NEXT n
4050 PRINT AT 13,2,h$;AT 14,2;h$
4060 PRINT AT 16,13,"[illegible]"
4065 PRINT AT 16,31,"[illegible]"
4070 PRINT AT 19,2;g$
4075 PRINT AT 18,31,"[illegible]"
4080 GO SUB 500
4090 GO SUB 1000
4100 GO SUB 2000
4499 RETURN
4500 REM
4510 REM ----------------------
4520 CLS : PAPER 0: BORDER 0
4530 PRINT PAPER 2; INK 1; FLASH
 1;AT 10,10;"VOTRE SCORE:"
4540 PRINT INK 6;AT 10,23,sc;AT
10,24;"/5"
4550 PRINT INK 5;AT 15,9;"UNE AU
TRE PARTIE?"
4555 PRINT INK 1;AT 17,7;"tapez
sur une touche"
4560 PAUSE 0
4570 CLS : LET j=0: LET sc=0
4580 GO SUB 7900
4590 GO SUB 7500
4600 GO SUB 1400
4610 GO SUB 1000
4620 GO SUB 2000
5000 REM **********
5005 REM * NOTICE *
5010 REM **********
5020 PAPER 0: BORDER 0: CLS : PA
PER 0: BORDER 0
5040 PRINT PAPER 2; INK 6;AT 10,
2;"VOULEZ-VOUS LA NOTICE ?(o/n)"
5050 GO SUB 6300: REM musique
5060 PAUSE 0
5080 IF INKEY$<>"o" AND INKEY$<>
"O" THEN RETURN
5100 CLS
5130 GO SUB 6200: REM musique
5140 CLS
5160 GO SUB 1400: GO SUB 500: GO
 SUB 1000
5180 PRINT INK 2; BRIGHT 1;AT 16
,2;"A partir des 5 barres :"
5200 PRINT INK 2; BRIGHT 1;AT 17
,0;"vous devez trouver la barre
   blanche en les additionnant
ou en les retranchant."
5220 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT 20
,2;"ex. tapez sur '-'; PAPER 6; IN
K 2;AT 20,16;"a pour la bar.A"
5240 PRINT PAPER 3; INK 1;AT 21,
16;"- - et + +"
5260 PRINT PAPER 3; INK 1; BRIGH
T 1; FLASH 1;AT 12,6;"TAPEZ SUR
UNE TOUCHE"
5270 PAUSE 0
5280 CLS
5290 GO SUB 7700: REM cadrage
5300 PRINT INK 6;AT 3,7;"VOUS AU
REZ 5 ESSAIS"
5310 PRINT INK 4;AT 4,7;"-------
----------"
5320 PRINT INK 2;AT 6,4;"TEMPS a
 ne pas depasser:"
5330 PRINT INK 1; BRIGHT 1;AT 8,
6;"30 s. pour le debut"
5340 PRINT INK 1; BRIGHT 1;AT 9,
6;"15 s. pour la suite"
5350 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT 12
,7;"GESTION de score"
5360 PRINT INK 5; BRIGHT 1;AT 14
,1;"Dans chaque essai,si vous re
u-";AT 15,1;"ssissez,vous marque
z 1 point.";AT 16,1;"sinon 0 poi
nt."
5370 PRINT PAPER 3; INK 1; BRIGH
T 1; FLASH 1;AT 20,2;"TAPEZ SUR
UNE TOUCHE P.JOUER"
5490 PAUSE 0
5499 RETURN
5500 REM
5510 REM ----------
5520 PRINT INK 0;AT 18,2;g$
5530 PRINT PAPER 6; INK 1; FLASH
 1;AT 19,2;"C'EST RATE!": GO SUB
 6800
5540 PAUSE 50
5800 GO TO 3140
5999 RETURN
6000 REM ***********
6005 REM * MUSIQUES *
6010 REM ***********
6030 LET t=.5
6040 FOR n=30 TO 10 STEP -t
6050 BEEP t/100,n
6060 LET t=t+.1
6070 NEXT n
6099 RETURN
6100 REM
6110 REM ----------
6120 FOR n=1 TO 10
6130 BEEP .1,n: BEEP .1,10-n
6140 NEXT n
6199 RETURN
6200 REM
6210 REM ----------
6220 FOR n=10 TO 40
6230 BEEP .05,n
6235 BEEP .05,40-n
6240 NEXT n
6299 RETURN
6300 REM
6310 REM ----------
6320 FOR n=10 TO 20
6330 BEEP .05,n: BEEP .05,20-n
6340 NEXT n
6399 RETURN
6600 REM
6610 REM ----------
6620 FOR t=10 TO 20 STEP 2: FOR
g=0 TO 10
6630 BEEP .01,g+t+2: NEXT g: NEX
T t
6699 RETURN
6700 REM
6710 REM ----------
6720 FOR n=1 TO 2: BEEP .2,1: BE
EP .1,1: BEEP .15,1: BEEP .25,5:
 BEEP .1,1: BEEP .4,5: NEXT n
6730 RETURN
6800 REM
6810 REM ----------
6820 FOR n=10 TO 30
6830 BEEP .1/n,30-n: BEEP .2/n,n
6840 NEXT n
6860 RETURN
7000 REM ********************
7005 REM * ARRET DE CASSTTE *
7010 REM ********************
7015 PAPER 0: BORDER 0: CLS : PA
PER 0: BORDER 0
7020 LET x$="Arretez la cassette
"
7040 FOR n=1 TO LEN x$+33
7050 BEEP .05,n
7060 PRINT INK 6;AT 2,0;("
                          "+x$+
"
   "(n TO n+31)
7080 NEXT n
7100 CLS
7120 PRINT PAPER 3; INK 6; FLASH
 1;AT 2,7;x$
7140 PAUSE 50
7199 RETURN
7500 REM ********************
7505 REM * CHOIX DE NIVEAU ET *
         * DE COULEUR DES    *
         * 5 BARRES          *
7510 REM ********************
7520 PAPER 0: BORDER 0: CLS : PA
PER 0
7525 GO SUB 7700: REM cadrage
7530 PRINT INK 6; BRIGHT 1;AT 6,
13;"NIVEAU?"; INK 2;AT 7,13;"---
----"
7532 PRINT INK 6;AT 9,4;"1 "; IN
K 4;AT 9,6;"BARRES CHIFFREES(FAC
ILE)"
7534 PRINT INK 6;AT 10,4;"2 "; I
NK 4;AT 10,6;"BARRES NON CHIFFRE
ES"
7535 LET n$=INKEY$
7540 IF n$="1" OR n$="2" THEN GO
 TO 7550
7542 BEEP .1,10
7545 GO TO 7530
7550 LET niv=VAL n$
7560 CLS : GO SUB 6300: REM musi
que
7565 GO SUB 7700: REM cadrage
7570 PRINT INK 6; BRIGHT 1;AT 1,
6;"COULEUR DES BARRES?"; INK 2;A
T 2,5;"--------------------"
7575 FOR f=1 TO 6
7580 LET cb1=f
7582 IF f=1 THEN LET cl1=4: GO T
O 7585
7583 IF f=2 THEN GO TO 7600
7584 LET cl1=3+f-2
7585 GO SUB 7800: REM briques
7590 PRINT INK 7;AT cl1,6;f
7600 NEXT f
7605 BEEP .1,10: BEEP .05,10
7610 PAUSE 0
7670 LET n$=INKEY$
7675 IF n$="1" OR n$="3" OR n$="
4" OR n$="5" OR n$="6" THEN GO T
O 7690
7685 GO TO 7570
7690 LET cb=VAL n$
7699 RETURN
7700 REM ***********
7710 REM * CADRAGE *
7720 REM ***********
7722 CLS : PAPER 0: BORDER 0
7725 INK 2
7730 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175
7799 RETURN
7800 REM ****************
7810 REM * LES 4 BRIQUES *
7820 REM ****************
7830 INK cb1
7840 PRINT INK cb1;AT cl1,9;"[illegible]
";AT cl1+1,9;"[illegible]"
7899 RETURN
7900 REM ********************
7910 REM * EPAISSEUR DES BARRES
7920 REM ********************
7930 GO SUB 7700
7940 PRINT INK 6; BRIGHT 1;AT 6,
5;"EPAISSEUR DES BARRES?"; INK 2
;AT 7,5;"--------------------"
7942 PRINT INK 6;AT 9,13;"1 "; I
NK 4;AT 9,15;"[illegible]"
7943 PRINT INK 6;AT 11,13;"2 ";
INK 4;AT 11,15;"[illegible]"
7945 LET n$=INKEY$
7950 IF n$="1" OR n$="2" THEN GO
 TO 7954
7952 BEEP .1,10: GO TO 7940
7954 LET ep=VAL (n$)
7960 IF ep=1 THEN LET q$="[illegible]": R
ETURN
7970 LET q$="[illegible]"
7999 RETURN
8000 REM ***************
8010 REM * CHRONOMETRE *
8015 REM ***************
8020 LET co=0
8025 LET co1=co1+1
8027 IF co1=2 THEN LET co1=2
8030 POKE 23672,0: POKE 23673,0
8035 INK 2
8040 CIRCLE BRIGHT 1,230,18,18
8045 PLOT 230,33: DRAW 0,3
8046 PLOT 230,0: DRAW 0,3
8047 PLOT 212,18: DRAW 3,0
8048 PLOT 245,18: DRAW 3,0
8050 DEF FN t()=INT ((co1*(PEEK 2
3672+256*PEEK 23673))/15
8060 LET t1=FN t()
8070 LET aa=t1/30*PI
8075 BEEP .05,30
8077 LET co=co+1
8078 IF co>=30/co1 THEN GO SUB 5
500
8080 LET sx=9*SIN aa: LET sy=9*C
OS aa
8090 PLOT 230,18: DRAW INK 6, BR
IGHT 1;sx,sy
8100 LET t=FN t()
8110 IF t<=t1 THEN GO TO 8100
8120 PLOT 230,18: DRAW OVER 1;sx
,sy
8130 LET t1=t
8140 IF INKEY$="" THEN GO TO 807
0
8199 RETURN
9200 REM ************************
9210 REM * BRAVO P.VOTRE COURAGE
         * EN TAPANT JUSQU'ICI.
         * FAITES SAVE"B" LINE 1
9220 REM ************************
```

ORIC/ATMOS

suite de la page 23

```
 20064 DATA "iiiiddddddiirqiirqiiddddd
dddddddddddddd"
 20068 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20072 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20076 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20078 DATA 1,2,2,3,5,5,5,300,36,22,2
0
 20079 REM TABLEAU 4
 20080 DATA "dddddd;      hdddd;      h
dddddddddddddd"
 20084 DATA "99999;        h99;
h99999999999999"
 20088 DATA "ab
          op "
 20100 DATA "ddddddddddrqddddddddddrqd
dddddddddddddd"
 20102 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20104 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20108 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20110 DATA 1,1,6,4,6,4,5,400,36,22,2
2
 20111 REM TABLEAU 5
 20112 DATA "d;     hddddddddddddddddd
dddddddddddddd"
 20116 DATA "j      hiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20118 DATA "ab      hiiiiiiiiiiiiiii
iiii9999999999"
 20120 DATA "ddddddr  hiiiiiiiiiiiiii
iii;          "
 20123 DATA "iiiiiiir  h99999999999999
99;        op "
 20125 DATA "iiiiiiir
          qdddd"
 20128 DATA "iiiiiiiddddddddddddddddd
dddddrqddiiiii"
 20130 DATA 2,1,4,5,6,3,4,700,36,24,2
2
 20131 REM TABLEAU 6
 20132 DATA "dddddddddddddddddd;     h
dddddddddddddd"
 20134 DATA "99999999999999999;
hiiiiiiiiiiiii"
 20138 DATA "ab
hiiiiiiiiiiii"
 20142 DATA "ddddddddddddddddddddr
 h99999999999"
 20146 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiir
          op "
 20150 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiddd
dddddddddddddd"
 20152 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20154 DATA 1,4,3,2,2,5,5,300,36,24,2
2
 20156 REM TABLEAU 7
 20158 DATA "ddddddddddddddddddddd;
          "
 20162 DATA "j       hiiiiiii;
          "
 20166 DATA "          hiiii;
          "
 20170 DATA "ab    qr  h99;        e
c          op "
 20174 DATA "ddrqddiir          qddrqi
irec    ecqddd"
 20178 DATA "iiiiiiiir     qddiiiiii
iiiiddrqiiiiii"
 20182 DATA "iiiiiiiiiiddddddiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20184 DATA 1,5,4,6,2,4,1,500,36,23,2
3
 20185 REM TABLEAU 8
 20186 DATA "
    ec  op "
 20188 DATA "                        e
cqdddrqiirqddd"
 20190 DATA "ab      ec  ec  ec  qddi
iiiiiiiiiiiiii"
 20192 DATA "ddrqddddiirqiirqiiddiiii
iiiiiiiiiiiii"
 20194 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20196 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20198 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiii"
 20200 DATA 2,3,6,4,1,1,1,100,36,20,2
2
 20201 REM TABLEAU 9
 20204 DATA "ab
          "
 20206 DATA "ddddr  f
      op      "
 20208 DATA "iiiiiddir            qi
iiq999999;     "
 20210 DATA "iiiiiiiir            qii
j          f"
 20212 DATA "iiiiiiiir         qiij
      qddi"
 20214 DATA "iiiiiiiiiir     eddiii
  ec qddiiii"
 20216 DATA "iiiiiiiiiiiiddrqiiiiiid
ddiidiiiiiii"
 20220 DATA 2,5,4,6,5,1,1,500,31,21,2
0
 20221 REM TABLEAU 10
 20222 DATA "hddddddddddddddddddddddd
dddddddddddddd"
 20224 DATA "     h99iiiiiiiiiiiiii
hiiiiiiiiiiiii"
 20226 DATA "          h9iiii999;
hii9;     h99"
 20228 DATA "ab          h99;
 h;       op "
 20230 DATA "ddddr  ec          qddddr
      qddddd"
 20232 DATA "iiiiiddiiddddddddiiiiid
dddddddiiiiii"
 20234 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiii"
 20238 DATA 1,3,5,6,1,2,4,200,36,23,2
3
 20239 REM TABLEAU 11
 20240 DATA "dddddddddddddddd;
          op "
 20242 DATA "99999;       h99;
      ecqdddd"
 20244 DATA "
```

A SUIVRE...

Le programme de Stéphane FRIEDELMEYER, discourt habilement sur le fonctionnement complexe du moteur à explosion (Pout! pout !..).

MOTEUR A EXPLOSION

CANON X07

Mode d'emploi :
Ce programme tournant sur version de base, détaille le principe du moteur à explosion. Après lancement, le menu propose :
1) La présentation (humoristique).
2) Etude des phases : propose comme son nom l'indique, une étude des phases du moteur à explosion (par un graphisme plutôt réussi !). Si vous désirez les explications, tapez F6. Dans le cas contraire, tapez RETURN.
3) Vue d'ensemble : montre un moteur à quatre temps quatre cylindres en action. L'appui sur une touche quelconque, vous arrachera à la contemplation de ce fascinant spectacle.

```
10 DATA"A,B,A.B,A,C,A,A","A,A,A,A,A,O,A,
A","A,H,A,H,A,I,A,A
20 DATA"D,D,D,D,D,D,D,A","E,F,F,F,F,F,F,
G","4,4,4,4,4,4,4,A
30 DATA"D,A,B,A,B,A,C,A","O,A,A,A,A,A,O,
A","4,A,H,A,H,A,I,A
40 DATA"A,D,D,D,D,D,D,A","A,E,F,F,F,F,F,
G","A,4,4,4,4,4,4,A
50 DATA"D,D,A,B,A,B,A,C","O,O,A,A,A,A,A,
O","4,4,A,H,A,H,A,I
60 DATA"A,A,D,D,D,D,D,A","A,A,E,F,F,F,F,
G","A,A,4,4,4,4,4,A
70 DATA"D,D,D,A,B,A,B,A","O,O,O,A,A,A,A,
A","4,4,4,A,H,A,H,A
80 DATA"C,A,A,D,D,D,D,A","O,A,A,E,F,F,F,
G","I,A,A,4,4,4,4,A
90 DATA"D,D,D,D,A,B,A,B","O,O,O,O,A,A,A,
A","4,4,4,4,A,H,A,H
100 DATA"A,C,A,A,D,D,D,A","A,O,A,A,E,F,F
,G","A,I,A,A,4,4,4,A
110 DATA"D,D,D,D,D,A,B,A","O,O,O,O,O,A,A
,A","4,4,4,4,4,A,H,A
120 DATA"B,A,C,A,A,D,D,A","A,A,O,A,A,E,F
,G","H,A,I,A,A,4,4,A
130 DATA"212,184,D,D,D,D,D,D","A,F,32,F,
O,O,O,O","172,116,4,4,4,4,4,4
140 DATA"212,144,144,184,D,D,D,D","A,F,3
2,G,O,72,O,O","172,36,36,116,4,4,4,4
150 DATA"O,O,O,A,A,O,O,O","F,E,A,204,132
,O,O,O","F,F,E,A,204,O,O,O
160 DATA"F,F,F,A,A,O,O,O","F,F,F,A,A,E,O
,O","F,F,F,G,A,A,E,O","F,F,F,G,A,A,E,F
170 DATA"O,O,O,O,O,60,64,A","O,4,8,16,36
,236,32,J","O,J,16,K,K,K,16,28"
180 DATA"O,O,O,O,O,O,O,A","O,O,O,O,O,O,O
,A","D,D,132,A,12,12,4,O"
190 DATA"O,J,240,28,24,24,240,J","16,28,
16,A,O,O,O,O","O,A,O,A,F,F,28,12"
200 DATA"8,A,8,248,96,96,192,128","24,12
,104,40,168,80,72,76"
210 DATA"32,184,32,96,92,84,E,D","60,64,
92,232,40,16,24,228"
220 DATA"D,168,56,16,G,80,80,192"
230 CLS:LOCATE3,1:PRINT" Un  instant ",,
;TAB(15);:X1=12:Y1=6:X2=100:Y2=16:GOSUB3
60
240 A=252:B=188:C=176:D=128:E=120:F=48:G
=180:H=244:I=52:J=224:K=208:PRINT"SVP";
250 FORZ=128TO254:READF$:FONT$(Z)=F$:IFZ
=159THENZ=223:NEXTELSENEXT
260 CLEAR350:RESTORE250:KEY$(6)="    "+CH
R$(255):DEFINTB-Z:Z=RND(O)
270 DIMC$(6,3),S$(8):FORI=1TO8:FORJ=1TO3
:READC:S$(I)=S$(I)+CHR$(C+228):NEXTJ,I
280 DATA3,1,2,O,1,2,O,1,2,O,4,2,O,1,2,O,
1,2,O,1,5,O,1,2:DIMS1(8),S2(8),S(8)
290 C=128:FORI=1TO6:FORJ=1TO2:FORK=1TO3:
C$(I,J)=C$(I,J)+CHR$(C)
300 C=C+1:IFC=160THENC=224:NEXTK,J,IELSE
NEXTK,J,I
310 FORI=1TO6:FORJ=1TO3:READC:C$(I,3)=C$
(I,3)+CHR$(C+234):NEXTJ,I:DIMP$(8,3)
320 DATAO,1,O,O,2,O,O,3,O,O,4,O,O,5,O,O,
6,O
330 FORI=1TO8:READS1(I),S2(I),S(I):NEXT
340 DATA1,6,1,6,6,1,6,1,-1,1,1,1,1,6,1,6
,6,1,6,1,-1,1,1,1
350 GOTO430
360 PSET(X1,Y1):PSET(X2,Y2):PSET(X1,Y2):
PSET(X2,Y1)
370 LINE(X1-1,Y1+2)-(X1-1,Y2-2):LINE(X2+
1,Y1+2)-(X2+1,Y2-2)
380 LINE(X1+2,Y1-1)-(X2-2,Y1-1):LINE(X1+
2,Y2+1)-(X2-2,Y2+1)
390 PSET(X1,Y1+1):PSET(X1+1,Y1):PSET(X2-
1,Y2):PSET(X2,Y2-1)
400 PSET(X2,Y1+1):PSET(X2-1,Y1):PSET(X1+
1,Y2):PSET(X1,Y2-1)
410 RETURN
420 FORZZ=1TO1000:IFINKEY$=""THENNEXT:RE
TURNELSERETURN
430 CLS:LOCATE5,1:PRINT"LE  MOTEUR",TAB(
4);"A  EXPLOSION"
440 FORI=1TO5STEP3:X1=I:X2=118-I:Y1=I:Y2
=30-I:GOSUB360
450 X1=I+1:X2=117-I:Y1=I+1:Y2=29-I:GOSUB
360:NEXT:GOSUB420
460 CLS:LOCATE1,1:PRINT"Que voulez vous
 ?":X1=4:X2=114:Y1=6:Y2=16:GOSUB360
470 GOSUB420:CLS:PRINT"1] La presentatio
n  2] Etude des phases 3] Vue d'ensemble
"
480 A$=INKEY$:IFA$=""THEN480ELSEA=VAL(A$
):IFA>4ORA<1THEN480
490 CLS:ONAGOTO1090,500,940
500 X1=2:Y1=1:X2=27:Y2=30:GOSUB360:RESTO
RE740:FORT=1TO8:READT$,A,L:S=A
510 D=LEN(T$):LINE(30,8)-(118,8)
520 LOCATE(15-D)/2+5,O:PRINTT$:IFA=-2THE
NS=1:A=-1ELSEIFA=-1THENS=6:A=1
530 IFT=4THENBEEP4,20
540 LOCATE1,O:PRINTS$(T):FORJ=1TO3:LOCAT
E1,J:PRINTC$(S,J);:NEXT:GOSUB420
550 IFA>1THEN650ELSEFORJ=STO7-SSTEP-A:FO
RI=1TO3:LOCATE1,I:PRINTC$(J,I);:NEXT
560 BEEPO,5:NEXT:LOCATE5,2:PRINT"Explica
tions:F6";TAB(6);"Continuer :RC";
570 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THENFORI=1TOL
:READC$:NEXT:GOTO650
580 IFA$<>CHR$(255)THEN570
590 FORI=1TO3:LOCATE5,I:PRINTSTRING$(15+
(I=3),32);:NEXT
600 LINE(30,8)-(118,8)
610 X1=34:Y1=14:X2=114:Y2=24:GOSUB360:FO
RI=1TOL
620 READF$:F$=STRING$(13,32)+F$+" ":FORJ
=1TOLEN(F$)+13
630 LOCATE6,2:PRINTMID$(F$,J,13):BEEPO,1
:IFINKEY$<>""THENGOSUB420
640 NEXTJ,I:LOCATE6,2:PRINT"   OK ???
":GOSUB420
650 FORI=OTO3:LOCATE5,I:PRINTSTRING$(15+
(I=3),32);:NEXT:PRESET(114,24):NEXT
660 X1=34:Y1=14:X2=114:Y2=24:GOSUB360
670 LOCATE6,2:PRINT"Et on repart:"
680 FORI=1TO8:LOCATE1,O:PRINTS$(I):FORJ=
S1(I)TOS2(I)STEPS(I):FORK=1TO3
690 IFI=4ANDK=1THENBEEP4,1
700 LOCATE1,K:PRINTC$(J,K);:NEXTK,J,I
710 IFINKEY$=""THEN680
720 LOCATE6,2:PRINT"C'est fini !!";
730 GOSUB420:GOTO460
740 DATAADMISSION,-2,2
750 DATAL'essence est dispersee en fines
 gouttelettes au milieu de l'air.
760 DATAC'est ce brouillard qui penetre
dans le cylindre pendant l'admission.
770 DATAPOINT MORT BAS,6,O
780 DATACOMPRESSION,-1,2
790 DATA"Le melange d'air et d'essence e
st ensuite comprime rapidement,"
800 DATA"ce qui provoque un augmentation
 de sa temperature."
810 DATAALLUMAGE,1,4
820 DATA"A la fin du temps de compressio
n,"
830 DATAune etincelle eclate entre les d
eux electrodes de la bougie :
840 DATA"cela  declenche la reaction de
combustion de l'essence dans l'air,"
850 DATAreaction qui se propage ensuite
tres rapidement.
860 DATADETENTE,-2,2
870 DATALa chaleur liberee provoque une
forte augmentation de pression des gaz.
880 DATACeux ci se detendent en repoussa
nt le piston.
890 DATAPOINT MORT BAS,6,O
900 DATAECHAPPEMENT,-1,2
910 DATA"A la fin de la detente des gaz,
les gaz brules sont refoules par ..."
920 DATA"... le piston et chasses dans l
'atmosphere."
930 DATAPOINT MORT HAUT,1.1,O
940 LINE(O,28)-(119,28):LINE(O,27)-(119,
27):RESTORE960
950 FORI=1TO8:FORJ=OTO3:FORK=1TO3:READC:
P$(I,J)=P$(I,J)+CHR$(C+128):NEXTK,J,I
960 DATA103,101,102,18,19,20,21,22,23,10
6,110,106
970 DATA100,101,102,30,31,96,97,98,99,10
6,112,106
980 DATA100,101,102,18,19,20,21,22,23,10
6,110,106
990 DATA100,104,102,O,1,2,3,4,5,106,107,
106
1000 DATA100,101,102,18,19,20,21,22,23,1
06,110,106
1010 DATA100,101,102,30,31,96,97,98,99,1
06,112,106
1020 DATA100,101,105,18,19,20,21,22,23,1
06,110,106
1030 DATA100,101,102,O,1,2,3,4,5,106,107
,106
1040 FORM=1TO8:FORI=OTO7STEP2:FORJ=OTO3:
LOCATEI*2+2,J:PRINTP$((M+I)MOD8+1,J);
1050 NEXTJ:IF(M+I)MOD8+1=4THENBEEP6,1
1060 NEXTI,M:IFINKEY$=""THEN1040
1070 X1=34:Y1=14:X2=114:Y2=24:CLS:GOSUB3
60
1080 LOCATE6,2:PRINT"C'est fini !!";:GOS
UB420:GOTO460
1090 V$="":W$="":FORI=1TO5:V$=V$+CHR$(24
O+I):W$=W$+CHR$(245+I):NEXT
1100 LINE(O,24)-(119,24):FORI=13TOOSTEP-
1:OUT244,255:OUT243,30:OUT244,O
1110 LOCATEI,1:PRINTV$+" ":LOCATEI,2:PRI
NTW$+" ":NEXT
1120 A$="  Le moteur    ":FORI=19TO5STEP
-1:LOCATEI,1:PRINTLEFT$(A$,20-I);:NEXT
1130 A$=" A explosion   ":FORI=19TO5STEP
-1:LOCATEI,2:PRINTLEFT$(A$,20-I);:NEXT
1140 OUT244,255:FORI=OTO6STEP2:CIRCLE(13
,16),I
1150 FORJ=-RND(1)*100TORND(1)*100STEP3:O
UT242,ABS(J):OUT244,O:OUT244,255
1160 NEXTJ,I:FORI=1TO100:OUT244,255:OUT2
44,O:NEXT
1170 LOCATE1,1:PRINTCHR$(251);CHR$(252),
TAB(1);CHR$(253);CHR$(254):OUT244,255
1180 FORI=OTO100:PSET(RND(1)*30,RND(1)*1
6+8):OUT242,I:OUT243,IMOD30+30:NEXT
1190 OUT244,O:A$="Par Stephane":B$="Frie
delmeyer"
1200 FORI=5TO16:LOCATEI,1:PRINTCHR$(210)
:BEEPI,4:LOCATEI,1
1210 PRINTMID$(A$,I-4,1):BEEP20-I,1:NEXT
1220 FORI=5TO16:LOCATEI,2:PRINTCHR$(210)
:BEEPI,4:LOCATEI,2
1230 PRINTMID$(B$,I-4,1):BEEP20-I,1:NEXT
1240 LOCATEO,1:PRINT"      ","      ":FORI
=OTO119:PRESET(I,24):NEXT
1250 LOCATE4,1:PRINT"Par Stephane ",TAB(
4);"Friedelmeyer "
1260 X1=19:Y1=5:X2=99:Y2=25:GOSUB360:GOS
UB420:GOTO460
```

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur APPLE

LA REVOLUTION CONTINUE !

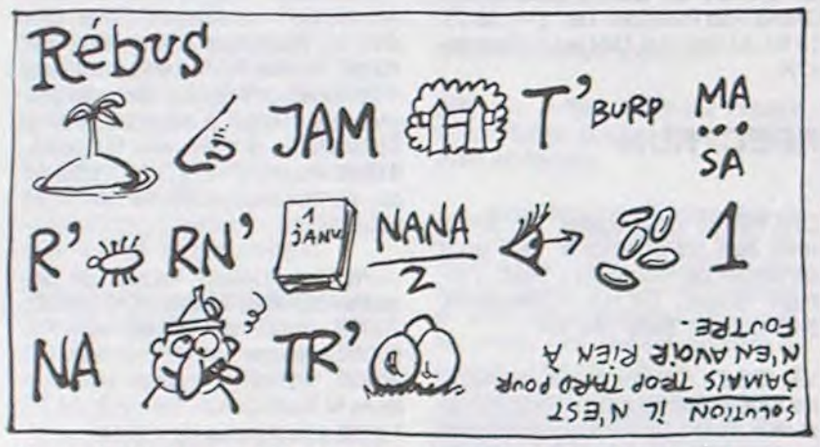
Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.

ZX 81 → 55.56.61.66.71.76.81.86. 91.95.100.105.110.114.
COMMODORE → 60.65.70.75.80. 85.90.95.99.104.109.114.
ORIC → 57.62.67.72.77.82.87.92.96 101.106.111.115.
AMSTRAD → 111.115.
APPLE → 58.63.68.73.78.83.88.93 97.102.107.112.
SPECTRUM → 112.
THOMSON → 59.64.69.74.79.84.89 93.98.103.108.113.
MSX → 113.

ASSEMBLEUR TRÈS PRATIQUE

Lentement mais sûrement je m'avançais vers cette grotte humide où se trouvait le légendaire dragon nommé THE BOSS. La nuit durant j'avais trucidé des trolls, exterminé des gargouilles, embroché des J-L Gassée et autres animaux peu recommandables. Toujours est-il que mon épée flamboyante s'illumina d'un rouge étincelant : c'était le signe tant attendu... Je pénétrais dans la caverne humide où je pus voir mon dragon somnolant et ronflant. D'une claque sanglante je me fis fort de le réveiller mais ce n'est pas sans une certaine stupeur que j'ouis le dragon "Mais qui es-tu pour me réveiller ainsi ?". Tout de go (et même d'othello) je lui posais la question Ultime, celle que seuls les preux chevaliers connaissent : Pourrais-tu passer mon texte en 80 colonnes ? Hélas, la réponse ne fut point celle que j'attendais : lâchant des flots de bave verte et gluante (genre gomina) le dragon me répondit...
Dring, dring, mon réveil venait de faire son office et donc me réveilla. Sans perdre une minute je décidais d'éclaircir ce mystère et me rendais chez Irma la voyante aveugle. Prenant ma main gauche, elle me dit :
- Je vois du blanc... est-ce un espion venant du froid ?
- Non, seul l'écran de mon superbe et démentiel Atari possède cette couleur.
- Quelque chose coule.
- Oui, Apple !
- Je vois une cinquième colonne.
- Vous vous rapprochez.
- Il y en a 75 autres autour et oh ! Mon Dieu ! Elles sont étendues dans la boue.
Bon sang mais c'est bien sûr... Immédiatement j'enfourchais mon bicycle et me rendais dans la salle rédactionnelle de l'HHHHebdo, où travaillent ardemment les vedettes des lecteurs du journal que vous lisez présentement, assurément, je dirais même plus qu'à cet égard, c'est fondamental prout prout.

First one, le rêve et la voyante me parlaient de 80 colonnes étendues. First two, je décidais donc de parler de cette carte appelée aussi carte auxiliaire. Sans nul doute vous ne connaissez guère cette carte; c'est pourquoi je prends mon dictionnaire personnel pour vous sortir la définition suivante : *Objet physique contenant des composants électroniques qu'Apple vend très cher, que les Asiatiques offrent, et que les autres ordinateurs donnent en standard.* Elle permet d'avoir 80 colonnes par texte, 64 Ko de RAM auxiliaire, et accessoirement la double haute résolution graphique (Ouaw ! Génial deux fois plus de bavures à l'écran). Cette année (j'en profite pour vous souhaitez une bonne année $7C2) en l'an de grâce 1985, je me fais fort de démontrer que ma rubrique peut concurrencer la rubrique bidouille-grenouille. En effet le programme situé pas plus loin que par là vous permettra de bidouiller, grenouiller, et même - je n'ose le dire depuis que 4 pirates se sont fait arrêter-déplomber. Le principe simple et astucieux consiste à loger le logiciel dans la carte auxiliaire afin qu'après un CONTROL-RESET vous puissiez reprendre la main et agir en toute tranquillité. Le seul problème réside dans le fait que le logiciel se serve de la-dite carte. Enfin passons outre et expliquons ce programme.



Chose évidente et subtile, vu que j'utilise la 80 c.e. il convient donc de l'activer ; ceci grâce à un JSR en $C300 qui correspond au PR£3 du Sicba et au 3 CONTROL-P du moniteur. Puis viennent ensuite les adresses $C003 et $C005 qui respectivement indiquent au processeur (le 6502 ou le 65C02 au cas où vous ne l'auriez pas su) qu'il doit lire les données ou les écrire dans la carte auxiliaire. Du coup le logiciel se croit chez lui en RAM puisque toutes les opérations qu'il fera s'effectueront dans la carte au lieu de la RAM, comme d'habitude. Dernière adresse à connaître pour l'instant : $C311 qui transfère les données de RAM en RAM auxiliaire lorsque C (C = Carry = retenue ou punition) est à 1 et vice versa lorsque C est égal a zéro. Mais voyons par la pratique ce que la théorie nous a appris.

En gros et en ASCII dans le texte voici ce qui va suivre :
1- on active la carte aux.
2- on vide la RAM
3- on vectorise le CONTROL-RESET
4- on vide la RAM aux.
5- on lance le lecteur de disquette
6- vous insérez votre logiciel
7- tout est chargé alors..
8- appuyez sur CONTROL-RESET
9- mon programme se réactive
10- transfère la RAM aux. dans la RAM
11- vous rend la main sous moniteur
12- respirez, expirez puis relisez encore une ou deux fois pour assurer une bonne digestion de ce que vous venez de lire.

On fait le plongeon ? Oui ! Alors suivez-moi dans les entrailles de l'Apple.

Après avoir activé la carte par le JSR $C300 de tout à l'heure, le programme va copier les 9 octects situés dans le label DATA à l'adresse $0 (pourquoi ? binaire mon cher Watson, j'ai volontairement oublié de vous dire que lorsque le processeur écrit dans la 80 c.e. -rappelez-vous de $C003 et $C005- l'accès en page 0 se fait toujours dans la RAM normale et donc c'est le seul endroit où le programme peut lancer le lecteur de disquette). Survient ensuite une autre boucle appelée boucle indirecte indexée par Y : l'adresse mise entre parenthèses sert de pointeur, le petit mini micro processeur va à l'adresse pointée et y dépose gentiment le contenu de l'accumulateur (ici 0). Cette boucle remplit donc la mémoire, entre les adresses $03D0 et $BFFF, de 0 ce qui revient à la vider cong ! On vectorise le CONTROL-RESET par le vecteur $033A, placé en deux fois, poids fort en premier, poids faible en second, l'ordre de sortie de la pile étant inverse de l'ordre d'entrée (pile LIFO : Last In First Out). L'assembleur évite le calcul de l'adresse grâce aux instructions < £ et > £ qui prennent respectivement l'octet de poids faible et l'octet de poids fort.

Nous nous servons maintenant de l'instruction $3C11 citée plus haut. Lorsque sous moniteur vous tapez l'ordre 3DØ < 3DØ.BFFF M, vous recopiez tous les octets sur eux-mêmes. Dans notre cas, l'instruction AUXMOVE (précédée d'un SEC) recopie les données de la RAM de $3D0 à $BFFF dans la RAM auxiliaire. De ce fait, on écrase sans vergogne tout ce qui figurait dans la carte auxiliaire. Vous pourrez ainsi découvrir le programme à bidouiller sans la moindre impureté. L'adresse de départ est stockée en $3C et $3D, l'adresse de fin en $3E et $3F, l'adresse d'arrivée dans la carte auxiliaire en $42 et $43. Ensuite après, le programme se modifie pour exécuter le transfert des données de RAM auxiliaire en RAM en transformant le SEC de tout à l'heure en CLC (instruction qui force à 0 la punition). Finalement, on enlève les arobas (code ASCII 0) qui gênent la lecture de l'écran par un JSR $FC58 et le programme se rend en $0 où se trouve la routine copiée quelques instants auparavant. Cette routine valide en lecture et en écriture la carte aux. puis boot the drive. Maintenant à vous de jouer, insérez votre logiciel puis au moment fatidique où toutes les données sont chargées appuyez sur CONTROL-RESET. Et là, oh ! miracle vous passez sous moniteur après avoir répondu par oui ou non à la question posée par mon programme. Voilà tout n'est pas dit, mais je reviendrai dans quatre semaines vous tartiner avec la suite des aventures de la carte auxiliaire et du dragon.

Rubrique écrite et rédigée par Tsunoo Rhilty.

```
*300;3C8
*300.3C8
0300- 20 00 C3 A2 00 BD 9F 03
0308- 95 00 E8 E0 09 D0 F6 AD
0310- C7 03 85 FE AD C8 03 85
0318- FF A9 00 A8 91 FE C8 C0
0320- FF D0 F9 85 FE E6 FF A4
0328- FF C0 C0 D0 EE A9 3A 8D
0330- F2 03 A9 03 8D F3 03 20
0338- 6F FB AD C7 03 85 3C 85
0340- 42 AD C8 03 85 3D 85 43
0348- A9 FF 85 3E A9 BF 85 3F
0350- 38 20 11 C3 4C 57 03 A2
0358- 00 BD A8 03 9D 50 03 E8
0360- E0 07 D0 F5 20 58 FC 4C
0368- 00 00 A9 00 85 24 A9 02
0370- 85 25 20 22 FC A2 00 BD
0378- AF 03 20 ED FD E8 E0 18
0380- D0 F5 20 9C FC 20 1B FD
0388- C9 CF D0 0D A9 59 8D F2
0390- 03 A9 FF 8D F3 03 20 6F
0398- FB 20 58 FC 4C 59 FF 8D
03A0- 03 C0 8D 05 C0 4C 00 C6
03A8- 18 20 11 C3 4C 6A 03 16
03B0- 05 03 14 0F 12 09 13 05
03B8- 12 20 12 05 13 05 14 20
03C0- 28 0F 2F 0E 29 20 3F D0
03C8- 03
```

Langage machine... Sur SPECTRUM

OÙ L'ON COMMENCE DANS LA JOIE

La possibilité d'employer Poke vous permet une utilisation extrêmement diversifiée de votre ordinateur si vous savez vous en servir; et aussi d'énormes possibilités de destruction si vous ne savez pas. Si vous mettez une valeur erronée dans une adresse incorrecte, il est très facile de perdre de longs programmes que vous avez mis des heures à entrer.

Ce magnifique extrait sort directement du manuel Spectrum (page 188 pour les incrédules). Mais c'est pas grave. J'espère que vous ne craignez plus le POKE de la mort maintenant.

HEXA-GÉRATION

L'hexa, vous savez ce que c'est. Vous n'ignorez rien de ce système numérique à 16 signes (la base 16) où A égal 10 décimal, B = 11, C = 12, D = 13, E = 14, F = 15. Aussi n'en parlons pas. Nous n'insisterons pas sur ce système numérique très pratique pour programmer directement le microprocesseur. Il permet de connaître aisément les valeurs à placer dans la mémoire pour stocker un nombre supérieur à 255. Rappelons-nous, par contre, que l'octet le plus significatif a une adresse plus grande que l'octet faible.
Heing ? Vous n'avez pas suivi ? Combien ça fait en décimal, $201 (le $ signifie hexa) ? 513. Gagné. Et comment vous y prenez-vous pour stocker $201 à l'adresse $9000 par exemple ? Bon on sait, vous n'avez pas l'hexa sur votre Spectrum d'origine. Chargez alors un assembleur qui se respecte. Pour mémoriser $201 en $9000, il faut mettre $01 en $9000 et $02 en $9001. $0201 devient $02 et $01, c'est pas mal. Mieux que page 197 du manuel : POKE n,v-256★INT(v/256) : POKE n+1,INT (v/256). C'est, entre autre, pour ça qu'on bosse en hexa. Alors entraînez-vous : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, (non pas 10), A, B, C, D, E, F, 10, etc...

EAU BINAIRALE

On peut, grâce à l'hexa, visualiser facilement la représentation binaire d'une valeur hexadécimale. Un octet, c'est deux quartets (un quartet étant un groupe de quatre bits). On peut avoir en tête (ou sur le papier, à portée de la main, c'est mieux) le tableau suivant :

HEXA BINAIRE

0	0000
1	0001
2	0010
3	0011
4	0100
5	0101
6	0110
7	0111
8	1000
9	1001
A	1010
B	1011
C	1100
D	1101
E	1110
F	1111

Par exemple $FE = 1111.1110 binaire (avec $F = 1111 binaire et $E = 1110 binaire). OK pour l'hexa, mais qu'est-ce-qu'on peut bien faire avec ça ? Des programmes en LM (langage machine) encore une fois. Vous pouvez demander à votre Z80 de lire comme un programme ce que vous avez rangé dans vos précieux octets, par la fonction USR du Basic. Si vous avez placé un programme en $9000, dites au microprocesseur de l'exécuter, à partir du Basic, par RANDOMIZE USR 36864 ($9000 = 36864). PRINT USR 36864 affichera le contenu des registres BC quand le programme reviendra au Basic (en vous rendant la main).

REGISTRIONS

Des registres ? Qu'est-ce ? Ce sont des emplacements de stockage supplémentaires situés dans le microprocesseur et très importants : c'est avec eux que le Z80 travaille le plus rapidement. Un registre, en assembleur, est à peu près utilisé comme l'est une variable en Basic. Donc ça peut servir de savoir que votre Z80 dispose d'une vingtaine de registres (ceux qui ne veulent pas savoir, dehors !). Pour différencier ces registres, on les nomme par une lettre. Certaines opérations ne peuvent se faire qu'avec un registre ou une paire de registres bien déterminés. C'est pourquoi vous utiliserez :
A (autrement nommé accumulateur) pour stocker une valeur que vous allez trimbaler ou travailler avec tout plein de calculs.
HL (c'est une paire de registres ou encore un registre double) pour mémoriser une adresse. Notons que H est la première lettre de High et L de Low (donc la partie basse d'une adresse est à placer dans L et la partie haute dans H; l'hexa vous y aidera).
DE et BC sont deux paires de registres à usages divers. Mais BC est bien souvent utilisé comme compteur pour les boucles et DE comme valeur de déplacement.
Sinon, on a aussi un registre F (F comme Flag). On verra qu'il sert surtout pour les équivalents en assembleur des IF...THEN... du Basic.

A, F, H, L, B, C, D, E sont des registres 8 bits (j'espère que maintenant je n'ai pas besoin d'en dire plus pour que vous compreniez ce que je veux dire par "registres 8 bits", sinon RAND USR au premier cours). Ceux-ci, donc, ont de plus un double nommé par la même lettre à laquelle on ajoute un '. Horreur, enfer et damnation : vous n'aurez pas simultanément accès à un registre simple et son registre auxilliaire (A et A' par exemple). Dans la pratique, on utilise rarement les registres primés.

D'autres registres ? Oui, R, par exemple, qui sert à rafraîchir la mémoire (quand elle a soif de jus pour ne pas s'évanouir, cette foutue RAM) et qui est utilisée par le programmeur comme un générateur de nombres aléatoires 8 bits.

PC, le compteur ordinal (en anglais : Program Counter), est un registre 16 bits qui, comme son nom l'indique en anglais, sert au Z80 à pointer l'adresse contenant le code à exécuter.

IX et IY sont deux registres 8 bits, dits registres d'index, et servent au travail dans des tables organisées. Mais pas touche à IY pour l'instant.

PILE Y PILI

Il y a encore SP, registre 16 bits, pointeur de pile (Stack Pointer). Non, la pile n'est pas ce que vous pensez. C'est un espace de RAM, visé par SP, et particulièrement utilisé. Elle sert au processeur au stockage des adresses de retour pour les équivalents assembleur des GOSUB Basic. En outre, elle permet de conserver, momentanément mais rapidement, les valeurs des registres que l'on veut utiliser puis rétablir. On peut dire aussi qu'une mauvaise utilisation de la pile est la plus fréquente source de plantage (un plantage ? Vous saurez bientôt ce que c'est !). La pile a une structure LIFO (Last In First Out)... C'est-à-dire que la dernière donnée posée sur la pile sera la première à en être enlevée.

AS SANS BEURRE

Voyons tout de suite deux instructions assembleur : PUSH et POP. PUSH met dans la pile, POP extrait de la pile une valeur. Pour rigoler, manipulons un peu la pile et deux registres, le registre double BC au hasard. Introduisons l'usage d'un assembleur. Vous devez en pirater un, dès maintenant, car on va commencer à s'amuser et rien ne vaut un assembleur pour triturer votre Z80. Encore un peu de vocabulaire : le programme que vous allez écrire sous le contrôle de l'éditeur de votre assembleur (écrit en assembleur et composé de mnémoniques) s'appelle un **source**. Une fois assemblé (l'assemblage est l'opération qui transforme les mnémoniques en codes machine et qui les place en mémoire), vous en obtiendrez le programme **objet**. Alors premier programme en assembleur :

```
ORG X     (X est à déterminer selon
          l'assembleur)
PUSH BC
POP BC
RET
```

Regardez le contenu de la mémoire à partir de l'adresse X avant l'assemblage de ce programme (sans le savoir, vous faites un DUMP de la mémoire). Assemblez votre programme puis regardez-la à nouveau. Ça a changé n'est-ce-pas ? C'est l'objet de votre petit source qui se trouve là. C'est la commande ORG qui a précisé cet emplacement d'assemblage. Les valeurs lues à partir de X constituent un petit programme et forment une suite de codes machine. Et ce programme, que fait-il ?

ESSPLICASSIONNES

Supposons que vous sortiez du contrôle de votre assembleur et reveniez au Basic, tout ça sans éteindre la machine (vous devez avoir une commande pour se faire). Faites un RAND USR X. Vous constatez... Qu'il ne s'est rien passé. Mais que si ! Votre Spectrum est toujours sous votre contrôle ! C'est déjà pas mal, vous verrez. Traçons les commentaires de l'exécution de ce programme (le mode TRACE peut être une possibilité de votre assembleur, il permet de visualiser la suite d'opérations effectuées par le Z80 en exécutant votre programme instruction par instruction).
PUSH BC a empilé la paire de registres BC. Il place B à l'adresse SP-1 et C à l'adresse SP-2 puis l'instruction a décrémenté SP de 2. En fait il vous suffit de savoir que PUSH BC a rangé BC en haut de la pile.
POP BC effectue exactement l'opération contraire (est-il nécessaire de préciser que C est chargé avec le contenu de l'adresse SP, B avec le contenu de l'adresse SP + 1, puis que SP devient SP + 2 ?)
RET renvoie à l'instruction de l'adresse suivant celle pointée par PC avant que RAND USR X ne rende PC égal à X. Cette valeur de PC avait été alors empilée. RET est une sorte de RETURN. Tout ce qu'il faut retenir c'est qu'il utilise la pile. Ce qui implique qu'un RET ne doit pas survenir avant que la pile ne soit vidée de toutes les valeurs empilées (vous devez avoir autant de POP que de PUSH dans votre programme).
Dans le cas présent, RET vous ramène au Basic. Important ça. Alors si vous voulez planter votre Spectrum (il ne sera pas naze, il faudra simplement l'éteindre et le rallumer, avec tous les inconvénients qui s'ensuivent, style avoir à recharger l'assembleur pour pouvoir recommencer) exécutez donc un programme avec plus de PUSH que de POP (y a des masos). Allez, un super programme constructif, avant de s'en aller.

```
ORG X
LD (Y), SP
LD BC, (Y)
RET
```

X et Y sont des adresses quelconques (sur deux octets). X vous sera sans doute imposé par votre assembleur, par contre Y dépendra de votre choix.
Devinez à quoi correspond la valeur jaillissant sur votre écran sachant que LD vient de LoaD et que les parenthèses ont un rôle spécial...

LD (enfants ignares), prochain cours.
RET.

Nicolas et Zeev

AMSTRAD

ECHANGE tous programmes sur Amstrad CPC 6128 (disquettes ou K7) ainsi que sur Oric (K7). Vends drive 5''1/4 neuf, 1000F, ou 1800F la paire. Alain Saffray, 3 rue Nungesser et Coli, 93110 Rosny sous bois Perrier.

CHERCHE contacts Amstrad CPC 664 ou 6128 pour échanges de logiciels et d'idées. ZVD au (1) 42 08 11 34 (Paris) ou (16) 35 36 15 36 (Rouen).

CHERCHE mode d'emploi de l'assembleur Zen de Kuma pour Amstrad 464. Maurice Szmurlo, hameau de Buguigny Planquery, 14490 Balleroy.

VENDS ou échange nombreux programmes pour Amstrad. Christian Zeler, 12 rue du Comte de Montalivet, 57200 Sarreguemines.

VENDS Amstrad 664 couleur, jeux sur disquette (Sorcery, Rally II, etc...), 4800F. M.Jezouin au (16) 42 22 33 25.

VENDS Amstrad 6128, logo francisé, joystick, 10 disquettes et environ 70 programmes (presque tous sur disquette), 7000F à débattre. Christophe Agiuv, avenue la Ferrage, 13560 Senas. Tél : (16) 90 59 01 45 le week-end.

ECHANGE ou vends à très bas prix, nombreux logiciels pour Amstrad. Tél : (16) 84 22 01 27 après 18H.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, imprimante Amstrad DMP1, jeux, très bon état, 5500F le tout. Pierre Coulomb, Parc Berger, 13009 Marseille. Tél : (16) 91 41 84 50.

CHERCHE contact Amstrad dans la région de Lyon pour échange ou vente (10F) de programmes. Cherche déplombeur pas cher (20 à 30F). François Lermigeaux, 1 les Pâquerettes, chemin du Meynat, 38110 La Chapelle de la Tour du pin. Tél : (16) 74 97 03 82.

VENDS Amstrad CPC 464 (01.85), nombreux logiciels, 3500F. Dominique Calvo au (1) 69 21 30 81.

APPLE

CHERCHE contacts Apple II. Fabrice Pagé, 5 sente de la Brenne, 78310 Maurepas. Tél : (16) 30 51 53 58.

APPLE IIe, appelle les autres pommes. Dany Sector, 1 boulevard de Chantemerle, 73100 Aix les bains.

OFFRE boîte de 10 disquettes vierges contre copie de la disquette "Utilitaires" de Omnis II pour Apple IIc. Tél : (1) 39 79 05 06.

VENDS Monitor Apple IIc, support, 1200F. Michel Gombert, 25 rue Albert Thomas, 94260 Fresnes. Tél : (1) 43 50 37 60 le soir ou (1) 60 77 48 36 aux heures de bureau.

CHERCHE pour Apple IIe, la documentation de Budget Familial en français. Philippe au (1) 47 91 09 55.

COMMODORE

CHERCHE, pour laboratoire pharmaceutique, plusieurs Vic 20 sécam couleur et plusieurs extensions 16 ou 32K pour Vic 20. Bernard Aries au (1) 45 57 13 30 poste 3545.

VENDS drive 1541 très peu servi, 10 disquettes, disquette de démonstration, 1700F à débattre. Tél : (16) 75 42 80 41 le soir.

VENDS ou échange logiciels sur disquette. Cherche logiciels pour C 128 ou CP/M+. Didier Martias au (1) 43 60 82 67.

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, 2 livres, joystick, 2500F. Laurent au (1) 31 68 16 34.

VENDS CBM 64 pal, lecteur de K7, 7 livres, joystick, 31 jeux et utilitaires originaux (The way of the exploding fist, Falcon patrol 1, Tool 64, Zoom, Heroes of Karn...), 6 revues, 1990F. Rennes et environs. Olivier au (16) 99 36 01 52 aux heures de repas.

VENDS ou échange contre documentations du GR Basic, tous programmes C 64 (jeux et utilitaires avec documentations). André au (16) 93 62 54 10.

VENDS Commodore Vic 20, 16K, moniteur ambre Nec, magnétophone, livres, cartouches, 400 logiciels, 2000F, carte mère 2 connecteurs, ROM, 600F, extension 8K, 250F, carte mère 2 connecteurs, 350F. Thierry Danquin, chemin de l'Englucherie, 49500 Segre. Tél : (16) 41 61 00 94.

VENDS 20F, 250 jeux pour CBM 64, uniquement sur disquette (Summer 1 et 2, Winter games, Karateka, G.I. Joe, The way of the exploding fist, et j'en passe). Echange plusieurs de mes jeux contre originaux. Erwann Le Strat, 8 rue Stanislas le compagnon, 56300 Pontivy. Tél : (16) 97 25 15 95.

VENDS C 64, VC 1541, VC 1530, 2 joysticks, plus de 700 logiciels, livres, documentations, 7000F à débattre. C.Bothamy, 1 rue de l'écrin, 44160 Pont-Château. Tél : (16) 40 88 01 17 le week-end.

VENDS CBM 64 (1.85) bon état, lecteur de K7, drive 1541, 350 logiciels (jeux et utilitaires), 2 joysticks, livres, trucs et astuces, 6200F à débattre. Olivier Perrichon, 3 villa de la Paix, 92130 Issy les Moulineaux. Tél : (1) 46 42 70 57.

VENDS Vic 20 sécam intégré, 3 cartouches (Lode Runner, Star Battle, Adventure Land), 900F le tout. Frédéric Crépin, 3 allée Boris Vian, 93380 Pierrefitte. Tel : (1) 48 27 87 22 après 18H.

ECHANGE programmes et documentations pour CBM 64 et lecteur 1541. Xavier au (1) 60 83 35 66.

VENDS cartouches pour C 64, International Soccer, Le Mans, Fast Load (accélère 5 fois la vitesse de lecture écriture du 1541), moniteur assembleur désassembleur, 150F chaque ou 400F les trois. Tel : (16) 40 87 43 68.

VENDS ou échange jeux sur K7 pour Commodore 64, prix entre 4 et 7F. Possède presque tous les meilleurs jeux. J.F.Baclet, 27 rue Henry Debiez, 26110 Nyons. Tel : (16) 75 26 16 24.

VENDS interface Printlink 64 pour CBM 64 (interface centronics), 400F à débattre. Tel : (1) 45 39 58 61.

VENDS Commodore 64 pal, état neuf, péritel, nombreux logiciels dont Simon's Basic, Ghostbusters, Tool Basic, Koala Painter, Lode Runner, etc... 2700F (frais de port compris). Tél : (16) 87 88 11 03 après 19H.

VENDS 200 jeux pour Commodore 64, de 10 à 30F, dont Axis Assassin, Lode Runner, Kik Start, Ghostbusters, etc... Tel : (16) 88 98 13 31 après 18H. Bruce Malaisé, 19 rue de Saverne, 67150 Erstein.

VENDS Commodore 64 pal, péritel, magnétophone, 2 joysticks, 5 K7 de jeu (Soccer, Galaxy, 3D Speed Fuel, Wimbledon 64, Woodoo Castle), 3 livres (Conduite du CBM 64 tomes 1 et 2, Assembleur du CBM 64), revues, listings, astuces, documents, valeur 4500F, 250 logiciels sur K7, le tout à débattre. Jean Maxime Delmessieri, Le Puisat, 73240 Saint Genix sur Guiers. Tel : (16) 76 31 85 90.

ATARI

ECHANGE ou vends nombreux logiciels sur K7 pour Atari XL ou XE. Fabrice Abadie, 5 rue du général Delanne, 92200 Neuilly sur Seine. Tél : (1) 47 47 51 86.

CANON X07

VENDS Canon X07 état neuf (un mois), 3 livres, piles neuves, 1800F. Sébastien Tisserant, 10 rue du Moulin, 57100 Thionville. Tél : (16) 82 53 70 45.

VENDS Canon X07, imprimante X710, magnétophone, nombreux logiciels, prix très intéressant. Tel : (1) 45 06 77 34.

VENDS Canon X07, 8K, du 12.84, adaptateur secteur AD4, câble magnétophone XC-910, magnétophone Philips, 2500F. Hubert au (16) 90 50 53 38.

EXELVISION

VENDS EXL 100, état neuf, magnétophone, un logiciel, un livre, 2500F. Stéphane Josseaume, 62 avenue des pins, 50230 Agon Coutainville. Tel : (16) 33 47 06 22.

CHERCHE programmeur EXL 100 pour adaptation de logiciels d'Atmos. Région Marseille exclusivement. Jean Pascal Prete, 36 avenue Joseph Vidal, Bt 6B, 13008 Marseille. Tel : (16) 91 25 11 12 après 18H30.

MSX

VENDS Canon V20, MSX, encore sous garantie, plusieurs livres, 150 logiciels (jeux et utilitaires sur K7 ou en cartouche), 4000F à débattre. Jean Claude Dreher, 10 rue de l'ingénieur Robert Keller, 75015 Paris. Tél : (1) 45 77 37 32.

VENDS MSX Sanyo PHC 28 S (version 32K), câble péritel, câble magnétophone, documentation, les 15 meilleurs softs. Stéphane Carlier au (16) 20 53 24 21 après 18H. Prix 2100F.

VENDS MSX Canon V20, 64K, 13 logiciels, câbles, livres, hypershot, cube Basic. Clermont Ferrand. Tel : (16) 73 90 34 73.

VENDS Sanyo PHC 28, extension 64K, lecteur de K7, 2000F le tout. Tel : (1) 44 05 58 88 après 18H.

VENDS Sanyo MSX, nombreux jeux, extension mémoire 64K, 2000F. Vends joystick et magnétophone, prix à débattre, et cherche un câble pour Amstrad péritel. Olivier Martineau, la Jairie athée sur Cher, 37270 Montlouis. Tel : (1) 47 50 66 81 après 19H.

ORIC

CHERCHE contact pour échange de nombreux programmes pour Atmos. Franck Dupont, vieux chemin de Lagny, 77144 Montevrain.

VENDS Oric Atmos, moniteur monochrome, collection de Théoric, nombreux livres, nombreux jeux (une centaine), câbles (péritel, alimentation, magnétophone, moniteur), 2500F. Richard Ferrari, 3 rue Miramont, 11800 Trebes. T l : (16) 68 78 62 60.

VENDS Atmos, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 110 programmes du commerce, 1 livre, 10 HHHHebdos, 10 Théoric, 10 SVM, prix à débattre. Christian au (16) 78 90 70 31 après 19H.

VENDS Oric 1 48K 58.83, environ 80 jeux et utilitaires (Cobra Pinball, Hobbit, Aigle d'or, Wimpy, Defence force, Lorigraph, divers assembleurs, etc...), tout les câbles de branchement et alimentations (péritel, magnétophone), 1200F le tout. Yves Rizza, 12 rue Brenu, 92230 Gennevilliers.

CHERCHE pour Oric Atmos, lecteur de disquettes Sedoric. Xavier Ruaulx, 8 rue du général Pershing, 78000 Versailles. Tél : (1) 39 54 84 74 après 20H.

VENDS Atmos péritel, magnétophone, cordons, 30 jeux, interrupteur, 1800F. Olivier au (1) 64 32 10 44. Olivier Genermont, 1 rue de la Gare, 77130 Varennes sur Seine.

CHERCHE personne habitant Besançon ou alentours pour échange de programmes sur Atmos. Philippe Mougin, Gouhelans, 25680 Rougemont.

ECHANGE programmes sur disquette pour Atmos avec Jasmin 2, trucs, documentation. Cherche Forth Jasmin. Laurent Frerebeau, 82 avenue de Dunkerque, 59153 Grand Fort Philippe. Tél : (16) 28 23 19 94 du Samedi 15H au dimanche 17H.

SPECTRUM

CHERCHE possesseur de Spectrum 48K ou Spectrum "+" pour échange de nombreux jeux. Philippe Billard, 24 rue A.Mezières, 54350 Mont Saint Martin.

VENDS ZX Spectrum 48K, transformateur, prise pal (ou péritel), 8 cassettes de jeu, cordon pour magnétophone, 2 livres, 900F. Tél : (16) 93 89 82 64 après 17H.

VENDS interface ZX1, microdrive, 7 cartouches, livre, trucs, excellent état, 1200F (plus cadeaux), collection complète de Jeux et Stratégies, reliures, 600F. Tél : (1) 43 60 56 81.

ECHANGE programmes pour Spectrum, (plus de 130, Winter Games, Impossible mission...). Olivier Desmurs, 13B montée des Charmilles, 69500 Bron.

VENDS Spectrum (84) avec magnétophone, imprimante, manette de jeux Kempston avec interface, plusieurs livres de programme et à peu près 150 jeux sur K7, 2000F. Anthony au (1) 30 61 00 99 entre 18H et 21H.

VENDS Spectrum 48K péritel/pal, Avril 84, très peu servi, 800F. Tél : (1) 30 92 04 20 après 19H.

VENDS Spectrum 48K, péritel, 170 programmes, nombreux livres, 1500F le tout. Jean Pierre Guéno au (1) 45 00 04 17.

VENDS imprimante Seikosha GP500A, excellent état (Avril 85), sous garantie, interface pour Spectrum, 2300F avec logiciels de traitement de textes . Tél : (1) 43 31 94 97.

VENDS pour Spectrum, Match Point, DTH Decathlon, Jet Pac, Vox, Ghostbusters, Pssst, Cookie, Chequered Flag, Reversi, Backgammon, Psytron, Chess, Flight Simulator, 20F la K7, possibilité de réduction si achat de plusieurs K7. Lilian Coirier, rue de Mervent, 85490 Benet. Tél : (1) 51 00 92 93 après 19H.

THOMSON

VENDS MO5, lecteur de K7, crayon optique, documentation technique, 3600F (valeur 4500F). Tel : (16) 63 32 76 01 vers 19H.

VENDS MO5, lecteur de K7, crayon optique, documentation technique, 3600F (valeur 4500F). Tel : (16) 63 32 76 01 vers 19H.

VENDS K7 MO5, Intox et Zoé, Yéti, Pulsar 2, Cyberlab, Stanley, Aigle d'or, 110F l'une. Stéphane au (1) 30 62 96 87 après 19H.

VENDS 2400F, MO5, lecteur de K7 pour MO5, manettes, jeux avec interface, crayon optique, interface imprimante avec câble, livre d'exercice, 3 livres de jeux, 2 jeux en cartouche Pictor et Tridi, 3 jeux en K7 Pilot, Fox, Pouss-ball, 20 jeux de l'HHHHebdo, valeur 5000F. Tel : (1) 69 48 03 44.

VENDS MO5 48K (acheté en 84), lecteur de K7 (acheté le 31.12.84), logiciel Flipper, très bon état, 2500F. Bernard au (16) 23 57 32 63 après 19H.

VENDS TO7 70 (Décembre 84) système complet : unité centrale, clavier mécanique, Basic, lecteur de disquettes, magnétophone, extension musique et jeux, imprimante Seikosha GP 500, cordon, contrôleur de communication, livres, prix d'achat (factures) moins 38% soit 7000F. Vends TO7 absolument neuf (Février 85), K7 de jeu, livres de programme, 1400F à débattre. Pierre Tcherukine, 6 allée des Helvetes, 91300 Massy. Tel : (1) 60 11 93 56 ou, au bureau, au (1) 69 30 25 52 poste 380.

VENDS contrôleur, lecteur de disquette UD 90070 avec DOS et jeux, 2200F, imprimante à impacts PR 90080 avec cordon et contrôleur CC 90032, 2200F, livraison possible dans le Sud-Ouest. Tel : (16) 56 25 17 76 aux heures de repas.

CHERCHE pour MO5, contacts pour échanges de K7 ou vente. Cédric Lefèvre, 24 rue R.Dorgelès, 80440 Boves. Tel : (16) 22 09 30 25.

VENDS lecteur de disquette supplémentaire pour TO7, TO7 70, très bon état, 1500F à débattre. Tel : (16) 26 54 37 94 après 18H30.

CHERCHE contacts pour échange de programmes de jeu, éducatifs ou utilitaires pour MO5. Y.Domenech, lycée polyvalent, rue de la Caillettière, 85301 Challans.

VENDS TO7, extension mémoire 16K, cartouche Basic, LEP, une dizaine de programmes dont Backgammon et Startac, 2800F le tout. Tel : (1) 34 73 04 02.

VENDS TO7, extension mémoire 16K, magnétophone, cartouche Basic, ouvrages et programmes, 2000F, 6 logiciels (Gérez vos fiches, Carnet d'adresse, Logicod, Survivor, Quest, Les mots en fleurs), 600F. Alain Defabry au (1) 39 19 22 02.

VENDS TO7 avec lecteur de K7, les manettes de jeu, le crayon optique, 3 K7 (language, Trap, Pictor), le manuel d'initiation, 2700F à débattre. Stéphane Louvel, 9 rue de Sully, 17410 St Martin de Ré. Tel : (16) 46 09 20 67.

VENDS TO7 70, Basic, extension son et jeux avec manette, contrôleur e?disquette pour Thomson (sauf TO9), 18 disquettes d'environ 200 programmes et une trentaine de logiciels, 6200F, Pulsar II, Roger et Paulo, Bidul, 100F les trois. Gaël Simard, 80 Galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble. Tél : (16) 76 09 06 24.

CHERCHE contact MO5 et amateurs pour fonder Club dans la région parisienne. Stéphane Geas, 10 rue Georges Courteline, 77120 Coulommiero. Tel : (1) 64 03 63 32.

ECHANGE jeux sur TO7 70. Cherche aussi photocopies des modes d'emploi de Challenge voile, Stratac, Yams, Poker solitaire, Pilot, Chasseur Oméga. Emmanuel Leroux, le Chanoy, 77320 La Ferté-Gauche.

TI 99

VENDS Ti 99/4a, câbles, livres, modules (Basic étendu, Household budget management, personal record keeping, Invaders, Super demon attack, Wumpus, Blasto, The attack, Rotor Raider), Hebdogiciel Software No 4, 100 programmes sur K7 (HHHHebdo, etc...), très bon état, 11000FB à débattre, vente au détail possible. Tél : 02 672 01 64 (Belgique).

VENDS Ti 99/4a péritel, 800F, Basic étendu Mécatronic (nouveau), 400F, téléviseur couleur péritel, 1500F, interface permettant de connecter deux joysticks Quickshot (I, II, III, IV, ...), joystick Quickshot II, 200F, lecteur de K7 audio et ordinateur (le donne si on prend tout), câble magnétophone, K7 (20F), trois modules de jeu (Microsurgeon, Moonsweeper, Super demon attack), 200F, de nombreux livres et programmes pour Ti (gratuit si on prend le tout), le tout 3000F. David Escoffier, 10 Quai de Serbie, 69006 Lyon. Tél : (16) 78 94 63 72.

VENDS Ti 99, Basic étendu, K7 de jeu, 11 livres, interface péritel, modules de jeu, cordon magnétophone, joystick, 1000F. M.Allais au (1) 45 80 71 40.

VENDS Ti 99/4a, péritel, câble magnétophone, paire de manettes, housse, 1000F, modules (Basic étendu avec manuels français et anglais, 400F, Mini mémoire et manuel anglais avec piles de rechange, 450F, Editeur assembleur et manuel anglais, 450F, Car wars, 80F, Football, 90F), K7 (Basic par soi-même, Extended Basic par soi-même, Aide à la programmation 1, Technique programmation de jeux 1 et 2, Jeux retro 1 et 2, Billard) 35F la K7, livres (boîte à outils Ti 99, 20F, 99 Magazine No 1 à 8, 15F le numéro, etc...). Georges Maier, 17A rue des Petits champs, 67300 Schiltigheim.

VENDS Ti 99/4a péritel, câble K7, livres, programmes, 700F, Basic étendu français, livre, programmes (Lunar Lander 2, Lunar Jumper, Solar système, la malédiction du Kouilili, Le rubis sacré, etc...), 800F, module Blasto, 100F, manettes, 150F, ou le tout 1500F. Tel : (1) 30 50 07 46.

VENDS pour Ti 99/4a, magnétophone Texas, initiation au langage assembleur, K7 assembleur, Speech Editor, Lunar Lander, divers jeux, prix à débattre. Tel : (1) 45 41 49 39 après 18H.

VENDS pour Ti 99/4a, Basic étendu, 32K RAM externes, K7 Basic étendu par soi-même, 2 K7, 980F, divers livres, 250F, modules à l'unité, 125F. Alain Bacchi au (16) 93 20 71 83 de 18H à 21H ou de 12H à 13H.

DIVERS

VENDS CB 22 canaux, Tos-mètre, antenne magnétique, 400F ou échange contre moniteur monochrome compatible MSX. Tél : (16) 27 95 26 17.

VENDS SHARP PC 1211, piles neuves, interface K7, 2 manuels, livre d'application (jeux, algèbre, géométrie, gestion...), listings et 10 jeux sur K7, 650F. Tél : (1) 48 85 49 36.

MR BREAKSOFT THE PIRAT salue tous ses amis pirates du coteau, notamment Armand, Bruno, Jean-Philippe.

ECHANGE moto enduro 250 Ossa (1975) contre ordinateur personnel. Patrick Picq, Vanzac, 17500 Jonzac. Tél : (16) 46 48 60 70.

VENDS imprimante Star STX 80 thermique, 80 colonnes, interface parallèle, nombreux programmes, prix très intéressant. Laurent au (16) 78 23 93 24.

EDITO

Coucou, voilà 86 qui pointe son oreille avec son nouveau visage audiovisuel. Si vous suivez l'actualité, le roman de la 5ème chaîne (Seydoux, Berlusconi, Riboud) qui occupe déjà vos écrans, n'a pas de secret pour vous. Avant même d'exister, elle fait sensation avec son remake de LA TOUR EIFFEL EN OTAGE. Atmosphères, atmosphères, Canal 5 est déjà crédité de CINQUIÈME COLONNE (italienne), de QUATRIÈME POUVOIR (rose), du TROISIÈME HOMME (Berlusconi), de DEUXIÈME SOUFFLE (Riboud junior) et de PREMIER DE CORDÉE (dans la course au fric, c'est dur mais Seydoux).

Hersant, encore sur la touche pour l'instant, hésite entre y rester (ZERO DE CONDUITE) ou prendre le train de l'audiovisuel en marche pour jouer LE DERNIER DES SIX. A peine remis de ces charivaris, des rumeurs laissent entendre que Télé Monte Carlo, déficitaire, serait rachetée par Télé Globo (Brésil, le n°4 mondial). Après la Samba des présidents de chaîne, voici la Télé Samba.

BOMBYX

PRIVÉS DE TALENT

MARLOWE, DÉTECTIVE PRIVÉ

Série britannique de Bryan Forbes avec Powers Boothe, Williams Kearns et Kathryn Leigh Scott.

Créé par Dashiel Hammet, Marlowe affronte des êtres cupides tenant le haut du pavé. Malgré un cynisme à toute épreuve et un solide sens de l'humour, la fréquention de la frange la plus moche de l'humanité lui laisse souvent dans la bouche un goût étrange venu d'ailleurs (sans compter tout le whisky plus ou moins buvable qu'il s'envoie par derrière la cravate). Masochiste fini, il essuie le feu d'un chargeur par épisode sans compter les coups de poing, de matraque, de jarnac sans lesquels il manquerait de motivation. Dans ce monde sans foi ni loi, on ne survit qu'en gardant en tête le mantra suivant : j'arnaque, il m'anarque, jarnicoton je le blouse.

Photo FR3.

Qualité de l'intrigue, super. Rythme honnête, dialogues médiocres, doublage : plat, funèbre, à côté de ses pompes.

Diffusion le vendredi à 21h50 du 3 au 31 janvier sur FR3.

LA FUGUE

Film d'Arthur Penn (1975) avec Gene Hackman, Jennifer Warren et Edwards Binns.

Détective privé, Harry se voit confier la recherche d'une adolescente, Delly. Au cours de l'enquête, il découvre que sa femme le trompe. Le boulot avant tout, il déniche la nymphe et la ramène à sa mère. Puis, il essaie de remettre de l'ordre dans sa vie affective (encore une histoire de lit à la Delly). A peine est-il absorbé d'un côté que ça foire de l'autre : Delly meurt dans un "accident". Des Delly et des peines qui s'ensuivent, il résulte la découverte d'un trafic contrebandesque qui se soldera par un flagrant délit mortel.

Le héros se tourne de tous côtés mais tout lui claque dans les mains, il se retrouve aussi seul et paumé à la fin du film qu'au début de l'histoire. Agréable sans plus, Arthur Penn loin de son top niveau.

Diffusion le jeudi 9 sur Canal + à 20h35.

LA TÊTE D'UN HOMME

Film de Julien Duvivier (1932) avec Harry Baur, Valéry Inkijinoff et Damia.

Le commissaire Maigret (Baur magnifique) enquête sur l'assassinat d'une vieille Anglaise. Trois autres cadavres viennent jalonner le duel Maigret-Radek (Inkijinoff sublime), un témoin-indicateur-suspect très inquiétant.

Photo FR3.

Avec cette adaptation de Simenon, voilà l'un des meilleurs Duvivier, et peut-être le meilleur Maigret jamais réalisé. Fidèle à l'esprit du roman, les personnages jouent au chat et à la souris, usant les nerfs des spectateurs le tout dans un Paris populiste au-rendu étonnant. Puissant, fin, un modèle.

Diffusion le dimanche 12 à 22h30 sur FR3.

JOUETS DU DESTIN

LA BELLE CAPTIVE

Film d'Alain Robbe-grillet (1983) avec Daniel Mesguich, Gabrielle Lazure, Cyrielle Claire, Daniel Emilfork,, Roland Dubillard, François Chaumette et Arielle Dombasle.

Débarquant dans un bar, Walter (Mesguich) est fasciné par une splendide blonde azur (Gabrielle L...). Au nom de l'Organisation, Sarah l'appelle pour lui fixer une nouvelle mission : porter un pli urgent à Henri de Corinthe en danger de mort. Walter fonce dans la nuit et trouve au milieu de la route la blonde (G. Le hasard), blessée et ligotée.

Photo FR3

Hébergés dans une villa voisine, il s'y réveille seul le lendemain. Il apprend par la presse que la blonde était la fiancée de Corinthe, lequel vient d'être assassiné. Il retrouve le père de la blonde qui lui affirme que Marie-Ange, sa fille, est morte depuis sept ans (G. Lazare). Arghhhh !

Représentation d'un réel irréel, chaque scène obéit à une logique du fantasme.
Onirisme de pacotille ou construction subtile, à vous de voir.

Diffusion le mercredi 8 janvier à 23h10.

CASQUE D'OR

Film de Jacques Becker (1952) avec Simone Signoret, Serge Reggiani, Claude Dauphin, Raymond Bussières et Gaston Modot.

Acte 1
En 1898, "la bande à Leca" (C. Dauphin) débarque dans une guinguette. Venus sans leurs plumes, ces Apaches et leurs poules font du tapage. Parmi elles une splendide rousse, Marie (Simone) surnommée "Casque d'or". Afin de provoquer Roland, son homme, elle danse avec un ouvrier, Manda (Reggiani). Vlan, un coup de foudre, c'est l'amour. Vlan, une beigne, c'est le Rolando furioso qui exprime son mécontentement. Raymond, un gars de la bande et ami de Manda, essaie de s'interposer. Rien à faire, Roland recommence et Manda le mandale pour le compte.

Acte 2
Leca, amoureux lui aussi de la rouquine, organise entre les 2 rivaux un combat à la loyale. Pas manchot, Manda poignarde son adversaire le premier. Il s'enfuit avec Marie en banlieue et file le parfait amour.

Acte 3
Leca, lui, file Manda. Puis, il dénonce Raymond à la police comme l'assassin de Roland et va informer les amants de l'arrestation de Raymond. Ouvrier mais honnête, Manda court se rendre à la police. Leca jubile.

Photo FR3.

Inutile de raconter la fin. Comme dans toute tragédie classique en cinq actes, ça finit mal, mais le traître est châtié. L'histoire simple, la mise en scène limpide, la distribution talentueuse mais sans stars, le côté rétro hors mode, l'imagerie populiste, tout concourait à l'échec du film à sa sortie. D'une beauté intemporelle, reconnu aujourd'hui comme un classique, il immortalise la Signoret au sommet de sa beauté.

Diffusion le jeudi 9 janvier à 20h35 sur FR3.

LA RAGE AU COEUR

Premier match de la soirée, catégorie super Welter (français) : Nick-Lola en 3 reprises et une méprise. Deuxième combat, catégorie super-lourds (US), Rocky-Greed en quinze rounds.

ROCKY

Film de John Avildsen (1976) avec Sylvester Stallone.

Un boxeur ringard, Rocky, s'entraîne sur des carcasses de bœufs pour cause de pauvreté. Son entourage, Adrian, moche et triste, Paulie, le frangin alcolo, et Mickey, manager miteux, ne rehaussent pas le niveau. Pour faire bouillir des légumes avec la bidoche, Rocky encaisse pour un prêteur sur gages. Reluisant, non. Miracle, la "chance de sa vie" va venir pointer ses gants.

Un mythe. Pas le film mais l'histoire de Stallone. Acteur de complément, il rédige un scénario correct qui trouve preneur. Les stars ne se bousculent pas. "Pas grave, dit Sylvester, je peux faire aussi bien". Deux producteurs fous et un réalisateur fêlé marchent dans la combine. Succès triomphal couronné par 3 oscars : film, mise en scène et scénario. Y avait pourtant pas de quoi.

Diffusion le mardi 7 à 20h40 sur A2.

DANGER PASSION

Dramatique de Philippe Triboit avec Caroline Cellier, Daniel Duval et Marilyne Canto.

Lola (C. Cellier) guette la sortie de Nick de la salle de sport où il est venu s'entraîner. Nick (D. Duval) apparaît, rejoint par Albany (M. Canto) qui l'emmène chez elle. Lola les suit et assiste aux ébats, de loin.

Nick et Lola ont vécu une passion pendant cinq ans avec tout le tremblement : déchirailles, retrouvailles, séparation-rail. Seul depuis un an, Nick a retrouvé un semblant d'équilibre grâce à des exutoires physiques : boulot, boxe, sexe. Mais Lola en état de manque est revenue encore une fois et le cirque va recommencer : coups, cris, cadeaux, caresses, chantage, supplications, altercations et coma pour finir. Celui d'un passant qui n'y était pour rien. Enfin pas grand-chose.

Lola croit tenir Nick et menace de le dénoncer auprès de la police. Entre deux cages, Nick préfère encore tenter sa chance en foutant le camp.

Photo TF1-C. James

C'est pas de l'amour, c'est de la rage affirme un dicton populaire. Et bien, un vaccin est demandé d'urgence pour ce couple, pardon ces sparring-partners. Si vous en connaissez autour de vous, prévoyez dans l'ordre les calmants, la camisole, le SAMU.
Pour un premier film, c'est -presque- un coup de maître. Sauvage, tendu, PHY-SI-QUE, le film exhale un climat passionnel obsédant. Grâce soit rendue aux acteurs, Daniel Duval tel qu'en lui-même (une bête) et Caroline Cellier superbe féline, à la fois rouée et victime.

Diffusion le vendredi 10 à 22h00 sur TF1.

L'ÉPREUVE DE LA NATURE

En Arizona, au Sahara ou en Oregon, l'homme s'affronte à la nature dans un face à face impitoyable. Le vent, le silence, l'espace transcendent certains individus. D'autres échouent, cèdent à la tentation de l'or ou du pouvoir, sombrent dans la folie ou la mort.
Dans le très beau REPTILE, Henry Fonda, l'éternel honnête homme du cinéma américain, traque le crime (Kirk Douglas) jusqu'au bout de ses forces. LES AFFAMEURS, superbe western, illustre la ruée vers l'Ouest, une vision âpre mais optimiste. Enfin, FORT SAGANNE, film raté mais série télé honnête, respire l'épopée, une denrée disparue.

LES AFFÂMEURS

Film d'Anthony Mann (1952) avec James Stewart, Arthur Kennedy, Julie Adams et Rock Hudson.

En 1880, un convoi de pionniers traverse l'Oregon. Certains s'arrêtent à Portland, blessés ou épuisés. Les autres continuent leur route vers l'inconnu après l'achat vivres livrables trois mois plus tard.

Photo A2

Ne voyant rien venir, Glyn (J. Stewart) inquiet retourne à Portland et trouve la ville en proie à la fièvre aurifère. Horrifié, il constate que la ruée vers l'or a décuplé le prix des marchandises, que les familles se déchirent, que les meurtres sont monnaie courante. L'amitié et les promesses d'hier n'ont plus cours.

Diffusion le vendredi 10 janvier à 23h00 sur A2.

LE REPTILE

Film de J. Mankiewicz (1970) avec Kirk Douglas, Henry Fonda et Warren Oates.

1890, Paris Pitman (Douglas) qui a volé 50.000 dollars est condamné aux travaux forcés dans un pénitencier en Arizona. Casser des cailloux n'améliore pas le caractère aussi les détenus cassent-ils la tête du directeur. Lopeman (Fonda), le nouveau directeur, fait construire des bâtiments pour améliorer le sort des prisonniers. Pitman en profite pour s'évader et rechercher sa cagnote dissimulée dans le désert. Lopeman le poursuit jusqu'à la cache.

Diffusion le vendredi 10 janvier à 21h00 sur C +.

FORT SAGANNE

Série de quatre épisodes d'Alain Corneau (1983) avec Gérard Depardieu, Philippe Noiret, Catherine Deneuve, Michel Duchaussoy, Robin Renucci et Sophie Marceau.

Charles Saganne (Depardieu) part pour le Sahara, dernière terre d'aventures du colonialisme français en cette année 1911. Enfant de troupe devenu Lieutenant, il rêve de gloire et d'avancement.

Photo A2.

En Afrique du Nord, la bonne société l'accepte mal, excepté Madeleine de Sainte-Ilette (Marceau), la pucelle du coin, qui l'accepte pour mâle. Affolée, la famille se débrouille pour que Charles accompagne le colonel Dubreuil (Noiret) dans une mission dangereuse dans le sud profond. La saga Saganne commence.

Diffusion le vendredi 10 janvier à 20h35 sur A2.

COMMANDO

de ELITE pour COMMODORE 64

La préparation, voilà le fin mot de n'importe quelle mission bien pensée. Comme me disait Tante Jennie avant chaque examen, apprends correctement pendant les semaines qui précèdent ton épreuve et la veille de celle-ci, change-toi les idées en faisant n'importe quoi qui n'ait aucun rapport avec ton examen. Ce saint principe m'a permis de réussir mon certificat d'études avec mention, d'entrer dans l'armée haut la main et de me retrouver sergent-chef en moins de cinq ans.

Cinq ans déjà ! Vous rendez-vous compte, vous pauvres civils, de ce qu'est la vie d'un militaire de carrière lorsqu'aucune guerre ne se déroule à portée de ses mains ? Je jurerais que non ! L'angoisse chaque matin de se réveiller en se disant que la journée passera, lugubre et monotone, entre les engueulades à recevoir du colonel et les coups de gueule à pousser pour se faire respecter des premières classes. A chaque réveil, je me dis que ce ne sera pas demain que je pourrai tirer de vrais balles dans de vrais ennemis ou les voir exploser en milliers de morceaux, déchiquetés, après l'explosion d'une de mes grenades, pas celles au plâtre mais les vraies, les offensives, avec de la nitro-glycérine dedans.

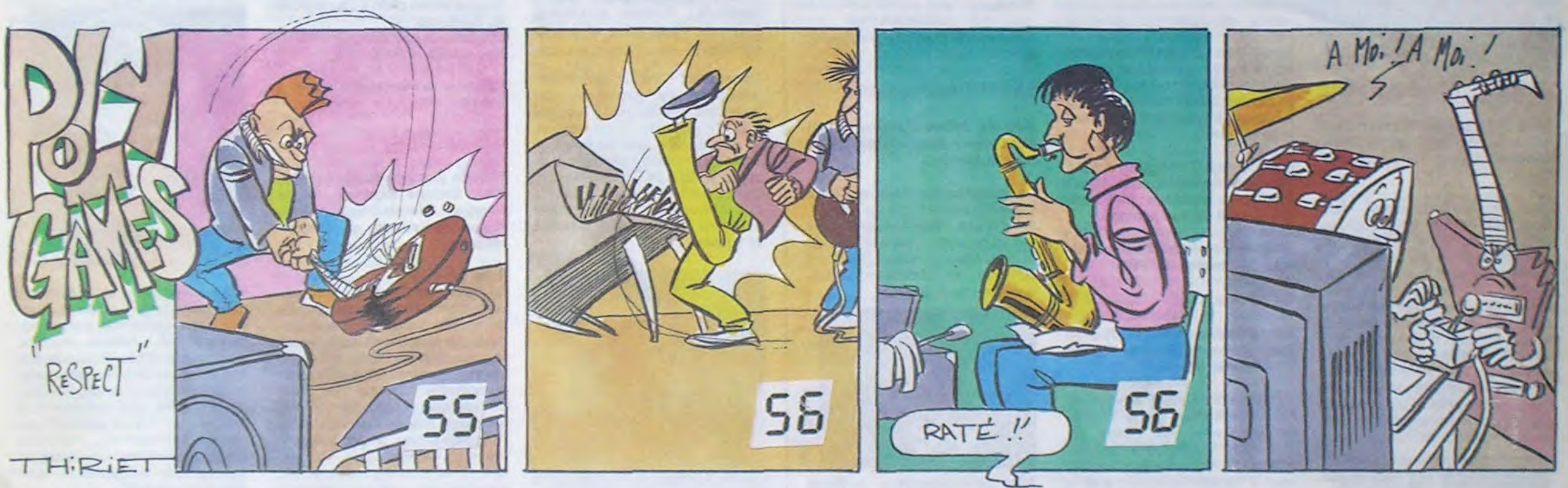
Et ce matin ! Révolution absolue dans les habitudes : le colon se pointe dans ma chambre, deux heures avant le sonner de clairon. Déjà là, je sentais qu'il y avait quelque chose à exploiter. Le résumé de la situation qu'il me fit à cet instant me plongea dans une fébrilité proche de l'exaltation : des étrangers, pas du pays d'à côté, des vrais, débarquant en force d'une autre planète, viennent de s'installer en camp retranché au fin fond de l'Ecosse et se préparent à envahir notre royal domaine. La seule solution avant que l'affaire ne s'ébruite consiste à envoyer un homme (un vrai) dans une mission commando destructrice. Bien entendu, qu'il vînt me trouver à cette heure indiquait qu'il avait pensé à moi. Les yeux baignés de larmes, bégayant, j'acceptais la mission comme un seul homme et commençais à enfiler mon treillis de combat, celui que je gardais sous le coude en prévoyance d'une occasion de ce genre.

Et maintenant, je m'en donne à cœur joie : les poches bourrées de grenades, le fusil mitrailleur chargé jusqu'à la gueule, je fonce. Destroy, disaient les punks, sans savoir ce que ce terme signifie sur le terrain pour un militaire comme moi. Tous, je les descends tous, me ravitaillant en matos sur ce qu'ils laissent traîner au sol. Ah ! Les mauvais, tout juste bons à franchir l'espace profond, mais dès qu'il s'agit de se battre d'homme à homme il n'y a plus personne.

Gavée jusqu'à la tête, la mémoire de votre micro ! Ce logiciel au graphisme fabuleux s'accompagne d'une musique complètement géniale. Ça, c'est un bon point de départ. Mais quand on pense que c'est le meilleur jeu d'arcade jamais écrit pour ce micro, on peut se ruer sur son porte-feuille et acheter le soft d'office, sans le moindre instant de réflexion.

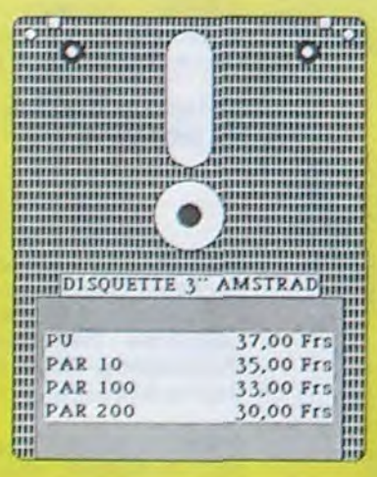
MENU

AMSTRAD	Beurk Roger
P.A. GRELLET-AUMONT	page 23
AMSTRAD	Jump Man
J.P. PETITE	page 25
APPLE	Trans-Bermudas
F. BLANCHARD	page 3
CANON X07	Strip X07
Christophe MARGUET	page 22
CBM 64	Babygor
C. DEGRELLE	page 8
EXL 100	Chevaux
J.C. SARPHY-MANGIN	page 4
FX 702P	L'Aventurier
Bruno RAGUIN	page 3
MSX	Mission X
Pierre FAURE	page 2
ORIC	Patrouilleur Lunaire
J.B. AUQUE	page 7
SPECTRUM	Barres Magiques
Vathanak CHHIM	page 27
TI 99/4A (be)	Moon Battle
Eric FRANKIEL	page 5
TI99/4A (be)	Pioneer III
Jérôme DUCHON	page 4
TO7,TO7/70,MO5	Bzz, Bzz
Bertrand HELIAS	page 24
VIC 20	Le Diamant Bleu
J.Marc VASLIN	page 6
ZX 81	Atomes
J.N. DEPIERREUX	page 26



la Règle à Calcul

LES "PROS" D'AMSTRAD



TARIFS AMSTRAD

MATERIEL :

CPC 6128	COULEUR	5990,00 ☐
CPC 6128	MONOCHROME	4490,00 ☐
CPC 464	COULEUR	3990,00 ☐
CPC 464	MONOCHROME	2590,00 ☐
DDI-1	Lecteur de disquettes avec contrôleur	1990,00 ☐
MP2	Adaptateur péritel pour 464, 664, 6128	490,00 ☐
DMP 2000	Imprimante qualité courrier	2290,00 ☐
Souris	AMX	690,00 ☐
Câble pour imprimante parallèle type "Centronics"		150,00 ☐
Magnétocassette avec cordon pour 664, 6128		390,00 ☐
Câble magnétocassette pour 664, 6128		95,00 ☐
Rallonge pour 464		75,00 ☐
Rallonge pour 664, 6128		100,00 ☐
Joystick QUICKSHOOT2		140,00 ☐
Adaptateur pour 2 joysticks		150,00 ☐
Synthétiseur de parole en français		480,00 ☐
Carte 8 E/S digitale		395,00 ☐
Carte 8 E analogique		395,00 ☐
Housses pour 464, 664, 6128		95,00 ☐
Housses pour moniteur couleur ou monochrome		95,00 ☐
Crayon optique		290,00 ☐
Synthétiseur vocal		390,00 ☐
RS 232C		590,00 ☐

LOGICIELS UTILITAIRES

AMSWORD	traitement de textes pour 464	245,00 ☐
AMSCALC	tableur électronique pour 464	245,00 ☐
MULTIPLAN	tableur électronique pour 6128	490,00 ☐
D BASE II	base de données pour 6128	nc
TEXTOMAT	traitement de textes pour 6128	450,00 ☐
DATAMAT	gestion de fichiers pour 6128	450,00 ☐
DAMS	assembleur/désassembleur pour 464	295,00 ☐
DAMS	assembleur/désassembleur pour 6128	395,00 ☐
Autoformation à l'assembleur pour 464		195,00 ☐
Autoformation à l'assembleur pour 6128		395,00 ☐

LA REGLE A CALCUL OFFRE 1/2 JOURNEE DE FORMATION A TOUT ACHETEUR D'UN PCW 8256

AMSTRAD PCW 8256 COMPRENANT :
L'ECRAN HAUTE RESOLUTION AVEC LECTEUR DE DISQUETTE INTEGRE.
LE CLAVIER AZERTY. L'IMPRIMANTE QUALITE COURRIER. LE LOGICIEL DE TRAITEMENT DE TEXTE.
L'ENSEMBLE 6990 F. D BASE II : 790 F. MULTIPLAN : 450 F.

FORMATION FORMATION FORMATION FORMATION FORMATION

EXCEPTIONNEL ! LA REGLE A CALCUL VOUS OFFRE UNE 1/2 JOURNEE DE FORMATION SUR VOTRE SYSTEME A TRAITEMENT DE TEXTE **AMSTRAD PCW 8256 ;**
LE COURS SE DEROULERA 15 JOURS APRES VOTRE ACHAT.
IL COMPORTE L'INITIATION AU TRAITEMENT DE TEXTE ET AU FONCTIONNEMENT DE VOTRE APPAREIL.
CETTE DEMI-JOURNEE VOUS PERMETTRA D'ETRE OPERATIONNEL PLUS RAPIDEMENT ;

LA REGLE A CALCUL VOUS PROPOSE EGALEMENT DES COURS SUR **D BASE II** et **MULTIPLAN POUR PCW 8256** A DES PRIX DEFIANT TOUTE CONCCURENCE.
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES NOUS CONSULTER ;

BON DE COMMANDE

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

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

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : (1) 43.25.68.88
Télex : ETRAV 220064 F / 13003 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours
parking gratuit Maubert-Lagrange