M-1815-131-11 F.

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

N°131

Le premier hebdomadaire d'informatique aveugle

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

11 F



SICOB PRINTEMPS

2 YEUX 2 SESSIONS. POUR NE RIEN VOIR. DU TOUT.

Le Sicob, cette année, était interdit aux moins de 18 ans ! Les ordinateurs sont-ils devenus pornos, ou les vieux cons préfèrent-ils rester entre eux ?

DRÔLE DE CRU

Les visiteurs réguliers du Sicob marqueront cette année d'une pierre noire, ou même ultra-violette, pour ceux qui l'ont achetée en option. Ils ont cherché en vain le rayon micro-informatique. Il n'y en avait pas. Déjà, l'an dernier, on sentait une certaine lassitude, un certain essoufflement, un genre d'envie d'aller se planter la tête contre un platane de la part de ceux qui étaient venus là pour voir de petites machines. En fait de petit, cette année, à part les deux ou trois CBM 64 qui se battaient en duel sur chacun des douze stands Commodore et quelques Amstrad, il n'y avait rien. Et même chez ceux-là, l'accent était mis sur les engins professionnels comme le PCW 8512 chez Amstrad et les compatibles IBM et l'Amiga chez Commodore. Atari exhibait bien ses ST, mais est-ce une petite machine ?

LE BON TEMPS

Je me suis donné l'impression d'être un vieux con sur un banc. "Tu te rappelles d'il y a deux ans ?

- Ah, c'était le bon temps...
- Tu te souviens d'Oric ?
- Ah, on sentait déjà pointer Goldstar...
- Et Sinclair ?
- C'était encore la gloire ! A fond la caisse sur le QL !
- Et les MSX ?
- Arrête ! C'était le début, on s'attendait à un raz de marée, à une invasion.
- Et Amstrad ?
- Ça alors, le premier, c'était quelque chose ! Une bombe !
- Et Commodore ?
- Tramiel était encore là, ça marchait du feu de Dieu.
- Et le Texas ?
- Ah, le TI-99 ! Je l'avais presque oublié ! Le premier faux pas d'un constructeur !
- Et le TRS-80 ?
- Oh dis donc, je vais pleurer !"

Où sont-ils, ces cons ? Ils nous ont laissé tomber ou quoi ? On pue, peut-être ? Les micro-informatiqueux ne sont pas dignes de bénéficier des faveurs d'un salon, tout Sicob soit-il ?

Oric a changé de mains, et est bien trop occupé à peaufiner son Téléstrat pour aller s'exhiber. Sinclair, euh... Voir à "Amstrad". MSX, voir à "déconfiture". Amstrad est là, certes, montrant ses PCW et son absence de disquettes. Commodore est là aussi, mais était-ce bien nécessaire ? Texas, out, ça n'existe plus. Les autres HP, Canon, Apple, Aquarius, Lynx, Jupiter Ace, Multitech, Newbrain, Dragon, Panasonic, Daï et consorts ont disparu, se sont fait porter pâles, n'ont pas jugé bon de se compromettre avec les marchands de soupe, ont glissé dans l'escalier, ont apporté un mot d'excuse signé, sont morts, ont été pris dans des embouteillages, mais pas nécessairement dans cet ordre.

LES SURVIVANTS

Bon, Commodore est là. Un stand par étage (il y a cinq étages au total, en comptant le festival Infodial Videotex et le Sicob Boutique), parfois deux. Toute la gamme est représentée : le C64, le C128, les PC 10 et 20, le AT (leur nouveau compatible IBM), jusqu'à l'Amiga qui rumine inlassablement la même éternelle démo nullarde. Pas de prix sur les stands, pour les obtenir, il faut aller discuter le bout de gras avec les commerciaux dans les replis feutrés des paravents en Plexiglas fumé. Genre : "on n'est pas des marchands mais des esthètes".

Atari est là aussi. Même chose que Commodore : des stands partout, gigantesques, avec des 520 ST, des 1040 de la même eau et quelques 130 XE. Là aussi on a largement accentué le côté pro : les logiciels présentés sont des calques, des bases de données, des gestions de fichiers, des tableurs...

Casio, au Sicob Boutique, met le paquet sur la FX 7000G : une calcu (latrice, lette, leuse, tante, tta mon amour, on ne sait plus ce qu'il faut dire, au secours, l'Afnor revient !) qui dessine instantanément n'importe quelle fonction sur son écran LCD, ce qui est bougrement pratique à l'approche du bac, enfin un qui se préoccupe des morveux ! Ça fait plaisir.

Dans une contre-allée, loin de tout, on peut admirer la gamme QuickShot, du I au X. Le I et le II, vous les connaissez, le IX ça va pas tarder, les autres valent le coup d'œil, mais on se demande à quoi ça peut bien servir : le VII ressemble à Goldorack, le IV à un tube d'aspirine, le V au signe de reconnaissance des membres de la secte des adorateurs de l'enclume et le X à rien du tout.

Un peu partout, les constructeurs présentent leurs machines (des compatibles IBM, pour la plupart) équipées des écrans à cristaux liquides nouvelle génération. Teinte rougeâtre, on peut surtout remarquer la qualité visuelle de la chose : même de côté, on voit parfaitement bien ce qui est inscrit sur l'écran. Superbe, et cher. Hein ? Non, un zéro de plus. Merci, au revoir.

Et les PTT ? Qu'est-ce qu'ils foutent là, les PTT ? Ils présentent leurs nouveaux minitels. Seul le 1B se démarque un peu du lot : il a des flèches de curseur, une touche CTRL et une touche FNCT. De quoi foutre la pagaille sur n'importe quel serveur.

Et Amstrad ? Qu'est-ce qu'ils foutent là, Amstrad ? Rien, Ah bon.

Fin de la visite guidée.

2 YEUX ?

Pour ce tour complet, mesdames et messieurs, je n'ai pas utilisé deux yeux, non mesdames, même pas un œil, non non non, j'ai utilisé très exactement un seizième d'œil. Le reste se reposait pendant ce temps-là. Mon pote qu'avait 17 ans n'a pas pu rentrer, et le plan de l'exposition que je lui ai ramené au troquet où il était allé m'attendre l'a complètement rassuré : il n'a rien manqué (cela dit, il m'a attendu assez longtemps pour être complètement beurré, il en était à son treizième pastis en deux heures, en plein après-midi, les jeunes de maintenant n'ont plus aucun savoir-vivre).

A l'année prochaine, les amis, pour encore pire !

■

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 16

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.14.

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 16

MUSIQUE à écouter page 24

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 22

FORMATION À L'ASSEMBLEUR
Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

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 •

JACQ TOP TEN

1. 37°2 LE MATIN de Jean-Jacques Beineix
2. HIGHLANDER de Russell Mulcahy
3. L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo
4. MAXIE de Paul Aaron
5. CONSEIL DE FAMILLE de Costa-Gavras
6. TUTTI FRUTTI de Michael Dinner
7. L'AME SOEUR de Fredi M.Murer
8. LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi
9. L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston
10. GINGER ET FRED de Federico Fellini

MAXIE

de Paul AARON

17/20

avec Glen CLOSE (Jan Cheyney et Maxie Malone), Mandy PATINKIN (Nick Cheyney) et Ruth GORDON (Mrs Lanvin).

La gentille Jan vient d'emménager dans un gentil appartement cosy que son gentil mari retape gentiment, le soir après son



gentil boulot. C'est en arrachant les 42 couches de papier peint qui recouvrent les murs du salon qu'ils découvrent un gentil mot signé Maxie Malone. Ils s'en vont questionner leur gentille logeuse, Mrs Lanvin, qui leur raconte le tragique destin de Maxie, sa copine de jeunesse (ça nous ramène dans les années 20 !). Délurée, grossière autant que séduisante, Maxie était une danseuse de cabaret qui avait eu droit à quelques scènes (remarquées) dans un film muet. C'est sur la route qui la menait vers son premier grand rôle qu'un platane maladroit l'avait arrachée, à tout jamais, des griffes d'Hollywood.
Curieux comme c'est pas permis, les gentils Jan et Nick se projettent le film délirant qui avait vu Maxie débuter à l'écran. Peu après (Jan est partie se coucher) le fantôme de Maxie apparaît à Nick ! Un rêve qui se poursuit quand Nick se pieute à son tour : Jan lui témoigne en effet une ardeur tout à fait inhabituelle... Maxie vient de prendre possession de son corps ! !
Evidemment l'existence gentillette du jeune couple va être totalement bouleversée. Nick doit affronter tour à tour les colères de la pauvre Jan, jalouse de l'occupation de son corps ou les assauts fougueux de Maxie, la reine des pieds dans le plat ! Tout ce que demande Maxie c'est de pouvoir enfin jouer ce rôle qu'elle attend depuis si longtemps; sa B.A. accomplie, elle s'en ira comme elle est venue. Pour de bon, dit-elle !
Autour d'un sujet scabreux et galvaudé (le retour d'un fantôme) **Maxie** est impressionnant de finesse, de justesse et d'originalité. Le film bascule constamment d'un bon gros sentiment à l'autre : hilarant (le cocktail collet monté, les essais du film), tendre (Nick perdu entre deux femmes qui n'en paraissent qu'une), émouvant (la rencontre de Mrs Lanvin, vieille et de Maxie, toujours jeune). Tout, absolument tout est réussi. Et quand bien même ça ne le serait pas, l'époustouflante composition de Glen Close effacerait toute imperfection : godiche et timide en Jan, elle se métamorphose en un éclair en Maxie, sensuelle et vulgaire. Sans trucage, comme si elle était *réellement* habitée par cette grande folle de Maxie.
Un "Maxie" plaisir, tout simplement.

DELTA FORCE

de Menahem GOLAN

14/20

avec Chuck NORRIS (Major Scott McCoy), Lee MARVIN (Colonel Nick Alexander), Hanna SCHYGULLA (Ingrid Harding), Martin BALSAM (Ben Kaplan), Shelley WINTERS (Edie Kaplan) et Robert VAUGHN (Général Woodbridge).

Comme prévu, ça commence mal : Chuck Norris en combattant d'élite rangé "définitivement" des grenades qui rempile pour massacrer d'immondes malpropres basanés, on connaît ! Qu'on se souvienne seulement (mais vite, hein !) des navrants Portés Disparus I, II ou Invasion U.S.A. Mais, pour une fois, le scénario est en béton et renvoie Norris à son numéro de danseuse sanguinaire, mais à rien de plus. Un rôle parmi les autres, un point c'est tout !
Et puis miracle pour une production Cannon, cette bonne surprise en appelle d'autres : Lee Marvin en meneur de troupes, Hanna Schygulla en hôtesse sexy et courageuse, c'est pas rien tout de même ! Plus les seconds rôles, tous épatants et **sobres**, chose rarissime dans un film rataboum (pour vous situer l'ambiance sur la bande son !).
Pire : figurez-vous que cette accumulation de stars ne parvient même pas à gâter le rythme et la crédibilité de l'histoire ! Une histoire très "inspirée" du détournement, le 14 juin 1985, d'un Bœing de la TWA par une bande de Chiites belliqueux, qui réclamaient alors la libération de leurs compagnons emprisonnés en Israël. Le 17 juin, les commandos Delta (les forces spéciales d'intervention américaines) décollaient de leur base de Caroline du Nord... mais n'avaient pas à intervenir. Le 30 juin, les otages étaient libérés grâce à la négociation.
Une solution diplomatique devenue extrêmement discrète dans le film au profit de l'importance de la Force Delta ! On a décallé l'action au 19 juillet 1985, quand deux membres de la "Nouvelle Organisation Révolutionnaire" s'emparent du Bœing peu après son décollage d'Athènes, célèbre aéroport-passoire ! Pendant que la Delta Force prépare précipitamment sa petite valise avant de s'envoler pour les belles plages du Moyen-Orient, la sueur coule à flots le long des tempes émues des otages. Le temps de tabasser trois Marines de retour de vacances (et d'en tuer un en passant), de trier les passagers juifs (objets de toute leur "sollicitude"), de jouer à la puce qui saute entre le Liban et l'Algérie et l'avion atterrit à Beyrouth, la station balnéaire bien connue. Il est temps pour les membres de Delta Force de sortir les peintures de guerre et de raser les murs vers leur devoir...

Bon, d'accord, les Américains sont une fois de plus les plus beaux, les plus intelligents, les plus forts; du cinéma au garde-à-vous devant le père Reagan, le doigt sur la couture du treillis ! Mais cette fois, je veux bien fermer les yeux sur le parti pris guerrier, et me contenter de la superbe reconstitution du détournement d'avion. La fébrilité des pirates, les petites lâchetés et la terreur des passagers, le sang-froid de l'équipage sont super bien rendus. C'est bien simple, on s'y croirait (aglagla !). Dans la même veine, l'attaque du Q.G. libanais par les Ricains n'est pas purement bestiale et obéit à une stratégie pas trop conne. **Delta Force** m'a tenu accroché à mon fauteuil pendant plus de deux heures, c'est toujours bon à prendre !

9 1/2 SEMAINES

d' Adrian LYNE

09/20

avec Mickey ROURKE (John) et Kim BASINGER (Elizabeth)

Madre de dios, que je l'attendais ce putain de film ! Pensez donc : mon idole d'entre mes idoles, le génialissime Mickey Rourke, entraîné dans de troubles gâteries sado-masos. Je pensais revivre une nouvelle fois le frisson bestial, le nirvana du cinéphile atteint en décembre dernier avec le même Mickey Rourke dans **L'année du dragon.** Bien sûr, c'coup-ci ça n'est ni Cimino à la réalisation, ni Ariane en faire-valoir bandant mais on pouvait y croire avec l'honnête Adrian "Flashdance" Lyne et la sculpturale Kim Basinger.



Et puis plof, la déception, presque rien de bien craquant à se mettre sous la dent. Obsédé par l'obligation de construire de belles images, de tremper outrageusement dans l'esthétisme vidéo-clips, Lyne renoue avec la détestable manie de filmer un scénario-gruyère (avec beaucoup de trous). Evidemment, Mickey nous rend maousse à force de faire briller ses yeux cernés de sa sublime (et déjà célèbre) lueur cynique et cruelle. Mais un œil, même fabuleux, ne suffit pas à repaître l'amateur des sensations fortes que l'histoire promettait. Visez un peu : Elizabeth, superbe plante vendeuse de tableaux se laisse embobiner par le sourire étrange de John, richissime courtier de Wall Street. Elle est divorcée, donc blasée des mecs, et rêve toujours, la folle, d'un grand élan romantique; lui est un joueur en amour. Un joueur habile, subtil... et vaguement malsain ! Pour John, Elizabeth va accepter de bander ses yeux, de ramper vers son "maître", de lui offrir de superbes strip-teases. Question émotions, la nana va être servie, mais pas vraiment dans les plats qu'elle espérait !
Adrian Lyne nous fait le plan "branché" en garnissant ces arguments alléchants d'un empillage de morceaux rock (Roxy Music, Eurythmics, Joe Cocker, une vingtaine au total) qu'il a eu le "bon" goût de nous servir en **intégral.** Ça monsieur, ça s'appelle tout bêtement rallonger la sauce quand on rien à dire.

PARIS MINUIT

de Frédéric ANDREI

12/20

avec Frédéric ANDREI himself (Serge), Isabelle TEXIER (Marie) et Gabriel CATTAND (Commissaire Belland).

Curieusement c'est au moment où Jean-Jacques Beineix nous assène sa troisième merveille (37°2 le matin), que le petit facteur de **Diva** (premier film de Beineix, triomphe, culte, impair et passe) revient enfin au cinoche. Après **Diva**, Frédéric Andréi pensait avoir fait le tour du métier d'acteur. Il a alors pris le temps, depuis 1981, de s'attaquer au reste. Du coup il a quasiment tout fait dans **Paris Minuit :** il a créé, avec quelques potes, sa propre boîte de production (Mai Production), il a écrit le scénario, tenu la caméra et s'est donné le (beau) rôle principal. Qu'il est doux d'être bon avec soi-même !
En fait de bonté, **Paris Minuit** est essentiellement un prospectus animé pour les hordes déchaînées de touristes abordant Paris pour la première fois. Une visite agrémentée d'une croquignolette partie de



gendarmes et voleurs, destinée à occuper les spectateurs parisiens du film. Une partie qui s'ouvre par un braquage raté : le bijoutier et deux des agresseurs restent sur le carreau. Seuls Marie (blessée au genou) et Serge (blessé au bras) parviennent à s'enfuir. Ils n'ont pas tué, même pas tiré. La police ne veut pas le savoir; il faut les coffrer. Et vite, pour rassurer les populaces terrorisées par l'insécurité galopante (plagiat de titre de France-Soir).
Paris est bouclé, Marie et Serge ne peuvent théoriquement plus s'échapper. Seule issue possible; se séparer pour mieux se retrouver. Ils inventent un jeu de pistes à travers la capitale, par l'intermédiaire de cartes postales, d'empreintes sanglantes et de messages poétiques diffusés sur une radio locale. A chaque demi-heure de la nuit correspond un rendez-vous sous un célèbre monument parisien. Une clocharde, 300 motards et le commissaire lui-même se feront les complices de ce jeu désespéré. A l'aube de cette nuit de chasse, les flics saisiront la clé du manège mais il sera trop tard !
Tout cela est très original et très gentiment traité. Ça serait même super si les dialogues et les personnages étaient à la hauteur du sujet. Mais les flics sont tellement cons, on fait dire aux gens des trucs tellement invraisemblables qu'on verse souvent dans la parodie du polar version "A bout de souffle". Si c'est volontaire, c'est raté; si c'est pas fait exprès, c'est raté aussi, na !
Au début on croit même à un brouillon de vrai film : image approximative, rythme soporifique. Et puis, mine de rien, la petite musique de la nuit parisienne nous attrape et nous fait trembler en attendant l'issue de la cabale. Andrei va sûrement faire beaucoup mieux bientôt; offrons-lui alors toute notre indulgence en attendant !

AMUSE-GUEULES

Comment voulez-vous que j'm'en sorte avec le peu de place qui me reste ? ! Exceptionnellement, les deux amuse-gueules de la semaine se laissent voir sans déplaisir, même s'ils avaient gagné à être plus courts et plus vifs.

Cette remarque vaut surtout pour **MAINE OCEAN** (Prix Jean Vigo 86) qui fait bien une demi-heure de trop. Il fallait bien ça pour que Jacques Rozier (le réalisateur) nous imprègne de l'atmosphère bizarre, déjantée de son film. L'histoire de deux contrôleurs de la SNCF (Luis Rego et le formidable Bernard Menez), tatillons à l'extrême, qui vont emmerder Déjanira, une somptueuse brésilienne qui voyage innocemment à bord de **leur** train, le Maine-Océan. Les aventures de la belle au ticket perdu peuvent commencer : d'Angers à l'île d'Yeu, elle croisera successivement une avocate délurée, un pêcheur au grand cœur, les deux contrôleurs en goguette avant de retomber entre les griffes de son imprésario. Sympa, original, quelquefois très marrant. Mais trop long !

LA LOI DES SEIGNEURS raconte le dur apprentissage de la discipline et du code de l'honneur à l'Institut militaire de Caroline du Nord (mention bien pour les décors), version hard de West Point. La nouvelle promo en bave un max, surtout un gros ,qui va pas tarder à se suicider, et le noir, qui va pas tarder à être joliment torturé. Les deux sont les victimes des "Dix", une société secrète (coucou le Ku-Klux-Klan !) qui veille à écarter de l'école les éléments qui ne correspondent pas à la norme du beau soldat athlétique et blanc ! Will, clone parfait du moule de l'école, mais intelligent et sensible, se révolte contre ce groupe. Au péril de sa carrière mais surtout de sa propre vie...
Ce ramassis de clichés (le Sud raciste, la bande de potes aux talents complémentaires, le beau héros seul contre tous, etc.) ne trouve jamais vraiment son chemin entre le "documentaire" sur la dure vie des futurs officiers et la traque "à suspense" du groupe des Dix. Néanmoins, les bons moments voyeurs sont suffisamment nombreux pour qu'on y prenne goût ! Sympa bis !

MISSION F15

VIC 20

Aux commandes d'un redoutable chasseur F15, préservez l'intégrité de votre espace aérien préféré.

Thierry MARTIN

Mode d'emploi :
Nécessité d'un joystick et d'une extension 16 Ko. Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Avant la frappe ou le chargement de ces derniers, faites :
POKE 44,24 : POKE 6144,0 : NEW
Les règles sont incluses dans le premier programme.





LISTING 1

```
10 PRINT"■"
20 POKE36879,8
30 PRINT"          ■  ▄"
40 PRINT"          ■ ▄"
50 PRINT"          ■  ▄"
60 PRINT"       ■  ▄  ■  ▄"
70 PRINT"       ■ ▄  ■   "
80 PRINT"       ■  ▄  ■ "
90 PRINT"     ■ ▄  ■ ▄  ■     "
100 PRINT"     ■  ▄   ■  ▄ ■ "
110 PRINT"     ■ ▄      ■ ▄ ■ "
120 PRINT"  ■ ▼  ▄        ■ ▄ ■  ◥
▄ ■ "
130 PRINT"  ■ ▄▼■  ▄        ■    ▄
◥◥ "
140 PRINT"  ■ ▄  ■ ▄              ■ ▄
 ◥■ "
150 PRINT"  ■ ▄  ■ ▄              ■ ▄
  ■ "
160 PRINT"  ■ ▄  ■ ▄              ■ ▄
  ■ "
170 PRINT"■  ◣◤    ▄    ◤ ▄  ◤
   "
180 PRINT"  ■■    ◣◤   ■◤ ◣ ▄  ■
■   ◣◤"
190 PRINT"  ■■ ◣ ▄     ■◤◤■ ◣ ▄
  ■ ◣ "
200 PRINT"  ■■ ◣   ▄  ■◤◤■ ■ ◣ ▄
  ■ ◣    "
210 PRINT"  ■■   ◣◤     ■■ ◣ ▄  ■
■    ◣ "
220 PRINT"  ■■ ◣ ▄        ■■ ◣ ▄
   ■ ◣ "
230 PRINT"  ■■ ◣ ▄        ■■ ◣ ▄  ■
◤  ■ ◣ "
240 PRINT"  ■■ ◣◤         ■■ ◣◤  ■
■    ◣◤";
241 FORT=0TO17
242 READC:POKE4183+T*22,C:FORM=1TO
200:NEXT:NEXT
243 DATA16,1,18,32,13,1,18,20,9,14
,32,20,8,9,5,18,18,25
245 IFTT=1THENRETURN
250 POKE36878,15
260 READA,B:POKE36875,A:FORT=1TOB:
NEXT:POKE36875,0:IFB=1501THEN510
270 GOTO260
280 DATA215,300,215,300,215,300,21
7,700,209,300,215,700,203,300,203,
300,203,300
290 DATA209,700,201,300,203,700
300 DATA215,300,215,300,215,300,21
7,700,209,300,215,700,203,300,203,
300,203,300
310 DATA209,700,203,300,215,700
320 DATA215,300,215,300,215,300,21
5,700,209,300,209,700,203,300,203,
300,203,300,203,300
330 DATA209,300,209,300,209,700
340 DATA215,300,215,300,215,300,21
5,700,209,300,209,700,203,300,203,
300,203,300,203,300
350 DATA209,300,209,300,209,700
360 DATA217,300,217,300,217,300,21
7,700,215,300,215,700,209,300,209,
300,209,300,209,700
370 DATA203,300,203,700
380 DATA217,300,217,300,217,300,21
7,700,215,300,215,700,209,300,209,
300,209,300,209,700
390 DATA203,300,215,700
400 DATA215,300,215,300,215,300,21
5,700,209,300,209,700,203,300,203,
300,203,300,203,300
410 DATA209,300,209,300,209,700
420 DATA215,300,215,300,215,300,21
5,700,209,300,209,1500
430 DATA209,300,209,300,209,300,21
5,300,217,700,217,700,215,1000,203
,300,195,1500
440 DATA195,300,195,300,201,300,20
5,300,195,300,205,300,225,300,221,
1000,215,300
450 DATA203,1500
460 DATA217,300,215,300,209,300,20
3,300,209,300,215,300,203,300,201,
300
470 DATA215,1000,203,300,195,1500
480 DATA195,300,195,300,201,300,20
5,300,195,300,205,300,225,300,221,
1000,215,300
490 DATA203,1500
500 DATA217,300,215,300,209,300,20
3,300,209,300,215,300,203,300,201,
300,195,1501
510 PRINT"■■■        ■REGLES"
520 PRINT"          ──────"
530 PRINT"  LA 3EME GUERRE MONDIAL
E A ECLATE,VOUS DEVEZ,A BORD DE VO
TRE AVION 'F15' ";
540 PRINT"DESCENDRE LE PLUS GRAND
NOMBRE POSSIBLE D'AVIONS ENNEMIS T
OUT EN PRESERVANT";
550 PRINT" VOTRE CARBURANT(CA)."
560 PRINT"■  POUR DECOLLER, APPUYE
Z SUR 'F1',LE PILOTAGE AUTOMATIQUE
 S'OCCUPE DU RESTE"
570 PRINT"  VOUS VOYEZ ENSUITE APP
ARAITRE DEUX ECRANS.CELUI DE DROIT
E REPRESANTE CE ";
580 PRINT"QUI EST EN DESSOUS DE VO
US ET CELUI DE GAUCHE CE QUE VOUS
VOYEZ DEVANT VOUS."
590 GETA$:IFA$<>""THEN610
600 GOTO590
610 PRINT"■  VOUS DEVEZ PLACER LES
 DEUX CURSEURS DE L'ECRAN DE GAUCH
E EN FACE DES ";
620 PRINT"AVIONS QUI ARRIVENT ET B
OMBARDER LES BATEAUX DE L'ECRAN DE
 DROITE."
630 PRINT" APRES QUELQUES MINUTES,
VOUS ARRIVEZ AU CHALLENGE OU VOUS
DEVEZ ABATTRE LES";
640 PRINT" AVIONS QUI SE PRESENTEN
T DEVANT VOUS ET LORSQU'UN GROS AV
ION VOUS DOUBLERA";
650 PRINT",TIREZ DESSUS JUSQU'A CE
 QU'IL EXPLOSE."
660 PRINT"  APRES LE CHALLENGE, VO
US RECOMMENCEREZ UNE NOUVELLE MISS
ION AVEC LES ";
670 PRINT"POINTS ET LE CARURANT QU
E VOUS AUREZ ACCUMULE."
680 GETB$:IFB$<>""THEN700
690 GOTO680
700 PRINT"■  LORSQUE VOS ENNEMIS A
URONT EU RAISON DE VOUS,VOUS DEVRE
Z SIGNER VOTRE ";
710 PRINT"MISSION EN INSCRIVANT VO
TRE NOM AVEC LA MANETTE."
720 PRINT"*POUR FAIRE DEFILER LES
LETTRES, APPUYEZ SUR LE BOUTON"
730 PRINT"*POUR AVANCER,ORIENTEZ V
OTRE MANETTE VERS LA DROITE"
740 PRINT"*ENFIN LORSQUE VOUS AVEZ
 FINI,ORIENTEZ VOTRE MANETTE VERS
LE BAS"
750 GETC$:IFC$<>""THENEND
760 GOTO750

READY.
```

LISTING 2

```
1 REM***************
2 REM* MISSION F15 *
3 REM*PAR MARTIN T.*
4 REM*    16 ANS    *
5 REM*  VIC 20+16K *
6 REM* ET JOYSTICK *
7 REM***************
10 DIMA(12,6)
20 POKE36879,9:POKE36878,15:RESTOR
E
30 PRINT"■■"
40 POKE36869,205
50 FORT=5120TO6079:READA:POKET,A:N
EXT
60 DATA209,21,162,42,68,84,136,248
70 DATA16,16,32,32,64,64,128,128
80 DATA41,241,34,34,68,68,136,136
90 DATA81,127,0,255,4,4,42,8
100 DATA17,240,15,127,128,128,127,
17
110 DATA27,1,254,194,60,44,216,24
120 DATA4,4,8,8,16,127,128,128
130 DATA64,64,65,66,68,200,40,63
140 DATA42,84,236,50,1,1,1,255
150 DATA64,64,64,64,96,255,0,0
160 DATA32,32,16,16,8,254,1,1
170 DATA42,32,31,16,10,8,4,4
180 DATA36,7,254,2,63,35,18,30
190 DATA130,131,65,65,32,32,16,16
200 DATA0,255,0,27,128,255,64,69
210 DATA8,8,4,4,2,2,1,1
220 DATA32,63,16,21,8,15,4,4
230 DATA34,62,15,240,15,244,15,248
240 DATA36,216,255,0,255,0,255,0
250 DATA106,106,10,250,67,67,130,1
30
260 DATA0,0,0,0,255,255,0,0
270 DATA85,69,56,64,219,203,203,21
9
280 DATA80,17,226,4,3,5,10,21
290 DATA68,136,16,32,63,255,192,64
300 DATA66,66,65,65,192,192,64,64
310 DATA214,1,255,0,255,128,127,64
320 DATA255,0,240,15,248,15,252,4
330 DATA17,34,68,136,16,32,126,162
340 DATA35,34,163,162,35,32,36,36
350 DATA105,0,105,0,255,0,47,10
360 DATA85,81,78,64,192,0,255,0
370 DATA95,89,80,89,95,64,255,69
380 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
390 DATA181,129,255,129,181,1,255,
16
400 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
410 DATA119,85,119,0,6,112,143,68
420 DATA57,69,69,69,57,0,254,66
430 DATA113,81,113,17,241,1,1,109
440 DATA32,16,8,4,2,1,0,128
450 DATA0,0,0,0,1,2,4,8
460 DATA169,168,168,235,106,106,10
6,186
470 DATA168,15,0,255,181,0,102,0
480 DATA140,252,14,145,145,145,142
,209
490 DATA64,64,94,97,101,105,113,94
500 DATA1,103,103,1,119,87,113,1
510 DATA8,7,60,66,66,66,66,60
520 DATA32,192,238,170,238,238,170
,238
530 DATA53,5,85,5,117,85,117,7
540 DATA30,62,54,54,54,54,62,60
550 DATA2,6,6,6,6,6,6,4
560 DATA30,62,6,30,60,48,62,60
570 DATA30,62,6,30,62,6,30,60
580 DATA18,54,54,62,62,6,6,4
590 DATA30,60,48,62,62,6,30,60
600 DATA30,60,48,62,62,54,62,60
610 DATA30,62,6,6,6,6,6,4
620 DATA30,62,54,62,62,54,62,60
630 DATA30,62,54,62,62,6,30,60
640 DATA7,8,8,8,15,8,8,63
650 DATA240,8,8,8,248,8,8,254
660 DATA0,0,0,0,0,255,0,0
670 DATA128,128,128,128,128,128,12
8,128
680 DATA24,36,66,90,165,165,231,16
5
690 DATA231,189,129,219,153,66,36,
24
700 DATA24,36,66,90,165,165,231,16
5
710 DATA165,189,129,219,153,165,18
9,165
720 DATA231,165,189,153,195,153,16
5,165
730 DATA165,153,195,219,153,66,36,
24
740 DATA1,2,4,8,16,32,64,128
750 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
760 DATA128,64,32,16,8,4,2,1
770 DATA0,1,0,0,32,48,31,15
780 DATA16,17,146,84,56,124,255,25
5
790 DATA0,0,0,0,8,24,240,224
800 DATA248,252,254,255,254,252,24
8,0
810 DATA127,127,127,127,62,28,8,0
820 DATA0,4,32,32,0,5,0,144
830 DATA128,4,37,0,69,16,88,29
840 DATA160,48,0,64,16,4,64,33
850 DATA4,32,36,0,9,1,0,8
860 DATA188,25,8,129,18,0,4,0
870 DATA11,68,0,34,40,128,0,36
880 DATA0,0,1,1,0,0,0,0
890 DATA64,16,4,4,0,0,0,0
900 DATA128,128,0,0,0,0,0,0
901 DATA64,64,96,144,136,132,130,6
5
902 DATA0,0,3,12,51,204,179,172
903 DATA15,240,15,243,12,250,8,10
904 DATA255,0,255,192,252,140,140,
140
905 DATA236,96,229,64,71,69,71,64
906 DATA103,103,1,61,67,67,67,61
907 DATA255,0,255,7,40,8,248,8
908 DATA252,3,252,243,44,35,32,42
909 DATA0,192,48,204,51,204,51,13
910 DATA0,0,0,0,0,192,64,64
920 DATA24,102,66,153,153,66,102,2
4
930 DATA0,0,8,42,28,127,8,0
940 DATA0,0,0,0,4,3,1,0
950 DATA0,8,73,42,28,255,255,0
960 DATA0,0,0,0,16,224,192,0
961 DATA68,68,68,68,68,68,68,68
962 DATA16,16,56,124,254,214,56,12
4
```

Suite page 10

EDITO

Vive la France et les joueurs d'accordéon. Qu'il fait bon vivre dans ce merveilleux pays, patrie de tous les arts et de toutes les techniques. Et la liberté, hein, la liberté ? Quel pays peut se vanter de chérir plus que nous la liberté ? Liberté, liberté**éééééééé** chérieu, tara tsoin tsoin.
Liberté, mes genoux : ici, on emmerde les pseudo-pirates, des braves p'tits gars bien de chez nous qui ne font qu'enfreindre gentiment des lois faites par des vieux pour des vieux. Ici, on fout la paix aux vieux possesseurs de magnétos qui recopient la cinquième symphonie de Bach pour leur copine d'hospice et on veut foutre au trou les jeunes possesseurs de drives qui recopient Pacman pour leur petite sœur.
Ici on protège les grands ingénieurs en informatique qui, après 30 ans d'études, ne sont pas foutus de faire une protection efficace contre les jeunes amateurs qui font mumuse avec leur grosse machine.
Ici, on ose interdire des salons informatiques au moins de 18 ans. Sans raison, pour le plaisir de prouver, encore une fois, que la liberté se résume pour beaucoup à trois syllabes creuses.
Et croyez-moi, c'est difficile de continuer à vous défendre, mes petits pirates chéris, parce qu'aujourd'hui j'en ai gros sur la patate : une bande d'enfoirés de jeunes pirates de merde a planté la section PI du serveur Hebdo ! Il faudra 10 jours pour réparer !

Gérard Ceccaldi

TENERE

SPECTRUM

Vous êtes MAX, l'explorateur bien connu. Sur une carte, que vous avez dénichée Dieu sait où, figure au Nord-Est du TENERE, une grotte mystérieuse qui excite votre convoitise. A travers un long voyage dans le désert, vous devrez découvrir le code et la phrase magique qui vous permettront d'atteindre votre but...

Michel CHEVALIER





Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans la présentation.

LISTING 1

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 2: C
LS : PRINT FLASH 1;AT 10,4;"ARRE
TEZ LE MAGNETOPHONE": FOR I=1 TO
 200: BEEP .01,50: NEXT I
  20 GO SUB 9000
  30 PRINT AT 10,4;"

  50 PRINT AT 21,0;"QUELQUES REN
SEIGNEMENTS ? (O/N)": GO SUB 600
0
  60 IF O=-1 THEN GO TO 9190
 100 CLS : INK 6: PLOT 0,56: DRA
W 43,0: PLOT 58,56: DRAW 197,0
 101 GO SUB 1000
 104 INK 2
 106 FOR I=0 TO 3 STEP .1
 110 PLOT 239,56: DRAW -48,0,I
 120 NEXT I
 130 FOR I=0 TO 40 STEP 8
 140 PLOT 215,56: DRAW 40,I
 150 NEXT I
 160 PLOT 215,56: DRAW 40,56
 170 FOR I=3*PI/8 TO PI STEP PI/
8
 180 PLOT 215,56: DRAW 80*COS I,
80*SIN I
 190 NEXT I
 200 FOR J=7*PI/16 TO 15*PI/16 S
TEP PI/8
 210 PLOT 215,56: DRAW 60*COS J,
60*SIN J
 220 NEXT J
 248 LET PP=0
 250 FOR I=30 TO 14 STEP -1
 255 IF PP/2=INT (PP/2) THEN LET
 A$="D ": GO TO 260
 258 LET A$="E "
 260 PRINT INK 7;AT 15,I;A$
 270 BEEP .01,30: PAUSE 30
 275 LET PP=PP+1
 280 NEXT I
 300 FOR I=70 TO 190 STEP 24
 310 PLOT OVER 1; INK 8;114,55:
DRAW OVER 1; INK 8;I-114,105: BE
EP .01,40: PLOT OVER 1; INK 8;11
4,55: DRAW OVER 1; INK 8;I-114,1
05
 315 GO SUB 300+I
 320 NEXT I
 330 GO SUB 8000
 369 GO TO 2000
 370 INK 3: PLOT 70,152: DRAW 0,
12: DRAW -6,0: DRAW 0,4: DRAW 16
,0: DRAW 0,-4: DRAW -6,0: DRAW 0
,-12: DRAW -4,0: RETURN
 384 PLOT 88,152: DRAW 0,16: DRA
W 16,0: DRAW 0,-3: DRAW -10,0: D
RAW 0,-4: DRAW 5,0: DRAW 0,-3: D
RAW -5,0: DRAW 0,-3: DRAW 10,0:
DRAW 0,-3: DRAW -16,0: RETURN
 418 PLOT 112,152: DRAW 0,16: DR
AW 5,0: DRAW 0,-12: DRAW 0,12: D
RAW 3,0: DRAW 0,-16: DRAW -5,0:
DRAW -8,12: DRAW 0,-12: DRAW -3,
0: RETURN
 442 PLOT 136,152: DRAW 0,16: DR
AW 16,0: DRAW 0,-3: DRAW -10,0:
DRAW 0,-4: DRAW 5,0: DRAW 0,-3:
DRAW -5,0: DRAW 0,-3: DRAW 10,0:
 DRAW 0,-3: DRAW -16,0: RETURN
 466 PLOT 160,152: DRAW 0,16: DR
AW 14,0: DRAW 0,-9: DRAW -4,0: D
RAW 4,-7: DRAW -4,0: DRAW -3,7:
DRAW -4,0: DRAW 0,-7: DRAW -3,0
 487 PLOT 163,162: DRAW 0,3: DRA
W 8,0: DRAW 0,-3: DRAW -8,0: RET
URN
 490 PLOT 184,152: DRAW 0,16: DR
AW 16,0: DRAW 0,-3: DRAW -10,0:
DRAW 0,-4: DRAW 5,0: DRAW 0,-3:
DRAW -5,0: DRAW 0,-3: DRAW 10,0:
 DRAW 0,-3: DRAW -16,0: RETURN
 999 STOP
1000 INK 4
1010 PLOT 24,8: DRAW 31,112,PI/6
1015 PLOT 39,8: DRAW 16,112,PI/6
1020 PLOT 56,120: DRAW 10,-34,-P
I/6: DRAW -10,34,-PI/6
1025 DRAW 24,-54,-PI/6: DRAW -24
,54,PI/2.8
1030 DRAW 40,-42,-PI/4: DRAW -40
,42,PI/2
1035 DRAW 40,0,-PI/8: DRAW -40,0
,PI/2.5
1040 DRAW 3,15,PI/3: DRAW -3,-15
,PI/3
1045 DRAW -35,8,PI/1.5: DRAW 35,
-8,-PI/3
1050 DRAW -46,-32,PI/1.8: DRAW 4
6,32,-PI/4
1055 DRAW -24,-44,PI/1.8: DRAW 2
4,44,-PI/4
1060 PLOT 40,8: DRAW 18,19,-PI/4
: DRAW -12,-19,PI/4
1065 DRAW 12,8,-PI/4: DRAW -8,-8
,PI/4
1070 PLOT 23,8: DRAW -16,16,PI/4
: DRAW 12,-16,-PI/4
1075 DRAW -12,6,PI/4: DRAW 6,-6,
-PI/4
1080 PRINT AT 16,1;"R";AT 20,12;
"R";AT 16,19;"R";AT 19,20;"R";AT
 17,24;"R";AT 16,27;"R";AT 20,28
;"R"
1100 INK 5: PLOT 119,16: DRAW -4
0,0: DRAW -11,5,-PI/3: DRAW 11,5
,-PI/3
1110 DRAW 12,6,PI/3: DRAW -20,4,
-PI/6: DRAW 3,4,-PI/6
1115 DRAW 16,6,-PI/6: DRAW 48,0
1120 DRAW 0,-6,-PI/2: DRAW -8,-5
1125 DRAW 0,-6,PI/2: DRAW 13,-3
1130 DRAW 0,-3,-PI/2
1140 DRAW -28,-7,-PI/8
1150 PLOT 82,22: DRAW 8,0: PLOT
112,22: DRAW 8,0: PLOT 128,22: D
RAW 8,0: PLOT 96,28: DRAW 8,0: P
LOT 115,28: DRAW 8,0: PLOT 88,36
: DRAW 8,0: PLOT 103,36: DRAW 8,
0: PLOT 120,36: DRAW 8,0: PLOT 9
6,42: DRAW 8,0: PLOT 112,42: DRA
W 8,0
1200 RETURN
2100 LET a$="VOUS ETES MAX L'EXP
LORATEUR,ET VOUS AVEZ ENTENDU PA
RLER D'UNE GROTTE MYSTERIEUSE SI
TUEE AU NORD-EST DU TENERE.VOUS
AVEZ DENICHE UN PLAN SUR LEQUEL
 ELLE EST REPEREE.VOUS ETES EQUIP
E AU DEPART D'UN CHAMEAU,DE 5 JE
RRICANS DE 20 LITRES D'EAU ET 90
 KG DE RAVITAILLEMENT. LE DESERT
 N'ETANT PAS TOUJOURS BIEN FREQU
ENTE,VOUS N'EMPORTEZ SUR VOUS QU
E 1000 FRANCS,MAIS VOUS POSSEDEZ
 40000 FRANCS SUR UN COMPTE BANC
AIRE.VOUS AVEZ EVALUE VOTRE CONS
OMMATION,EN TEMPS NORMAL A 2 LIT
RES D'EAU ET 1,5 KG DE RAVITAILL
EMENT PAR JOUR,DANS LES ERGS OU
REGS,A 4 LITRES D'EAU ET 3 KG DE
 RAVITAILLEMENT PAR JOUR."
2120 LET S=10
2122 FOR B=1 TO LEN A$+33
2124 PRINT INK 6;AT 21,0;("
                          "+A$+
"                         ")(B TO B+31)
2125 FOR A=1 TO S: NEXT A
2127 BEEP .005,30
2128 NEXT B
2140 LET B$="ON VOUS A FORTEMENT
 CONSEILLE DE COMMENCER PAR FAIR
E FORTUNE,LE DESERT ETANT PLEIN
DE RICHESSES INSOUPCONNEES."
2145 LET S=10
2147 FOR B=1 TO LEN B$+33
2150 PRINT INK 6;AT 21,0;("
                          "+B$+
"                         ")(B TO B+31)
2153 FOR A=1 TO S: NEXT A
2157 BEEP .005,30
2160 NEXT B
2500 PRINT AT 21,0;"ENCORE UNE F
OIS ? (O/N)                ": GO SUB 60
00
2510 IF O=1 THEN GO TO 2100
3000 PRINT INK 6;AT 4,12;"MOUVEM
ENTS";AT 5,12;"DE MAX";AT 7,12;"
N : GAUCHE";AT 8,12;"M : DROITE"
;AT 9,12;"A : DESCEND";AT 10,12;
"O : MONTE"
3004 PRINT AT 21,0;"
3005 GO SUB 8500
3010 PRINT AT 21,0; INK 7;"Press
ez "; INK 2;"0"; INK 7;" pour co
ntinuer
3050 IF INKEY$="0" THEN GO TO 35
00
3060 GO TO 3050
3500 PRINT ;AT 4,12;"              "
;AT 5,12;"              ";AT 7,12;"
              ";AT 8,12;"              ";AT 9
,12;"              ";AT 10,12;"
3510 GO TO 9190
6010 LET O=O+(INKEY$="o")-(INKEY
$="n")
6020 IF o=0 THEN GO TO 6010
6030 RETURN
8000 REM MUSIQUE
8010 LET A=.3
8020 BEEP A,4: BEEP A,9: BEEP A,
4: BEEP A,9: BEEP A,11: BEEP A/2
,12: BEEP A,11: BEEP A,11: BEEP
A,4: BEEP A,9: BEEP A,4: BEEP A,
9
8030 BEEP A,11: BEEP A/2,12: BEE
P 2*A,9: BEEP A,4: BEEP A,9: BEE
P A,4: BEEP A,9: BEEP A,11: BEEP
 A/2,12: BEEP A,11: BEEP A,11: B
EEP A,4: BEEP A,9: BEEP A,4: BEE
P A,9
8040 BEEP A,11: BEEP A/2,12: BEE
P 2*A,9: BEEP A,12: BEEP A,11: B
EEP A,9: BEEP A,11: BEEP A,4: BE
EP A,9: BEEP A,4: BEEP A,9: BEEP
 A,11: BEEP A/2,12: BEEP 2*A,9
8050 RETURN
8501 RESTORE 9180: LET a=.2
8503 FOR i=1 TO 36
8505 READ b,s: BEEP b,s
8510 NEXT i
8600 RETURN
9000 LET c=BIN 00010000
9001 LET e=BIN 00000001: LET f=B
IN 10000000
9002 RESTORE
9005 FOR i=USR "a" TO USR "U"+7
9010 READ U: POKE i,U: NEXT i
9020 DATA BIN 00011000,BIN 00100
100,BIN 01000010,BIN 11000011,BI
N 01000010,BIN 01000010,BIN 0100
0010,BIN 01111110
9030 DATA 0,BIN 00000010,BIN 001
00111,BIN 01110100,BIN 11111100,
BIN 01001000,BIN 01001000,BIN 01
001000
9040 DATA BIN 00001001,BIN 01011
101,BIN 10101011,BIN 10111100,BI
N 01001000,BIN 00010100,BIN 0001
0010,BIN 00110110
9050 DATA BIN 00010100,BIN 01001
100,BIN 11100100,BIN 00101110,BI
N 00111111,BIN 00010010,BIN 0001
0010,BIN 00010010
9060 DATA 0,BIN 00000100,BIN 010
11100,BIN 11100100,BIN 00101110,
BIN 00111111,BIN 00100010,BIN 01
000001
9070 DATA 0,0,0,0,BIN 00011000,B
IN 00100100,BIN 01000010,BIN 100
00001
9080 DATA 0,0,0,BIN 01000000,BIN
 00100100,BIN 00010111,255,BIN 0
0000100
9090 DATA BIN 00111000,BIN 01111
100,BIN 00111010,BIN 10010010,BI
N 01111110,BIN 00111010,BIN 0010
1010,BIN 01101110
9095 DATA 0,0,0,0,BIN 00000100,2
55,255,BIN 00000100
9096 DATA 0,0,0,0,0,BIN 11110000
,255,BIN 00001000
9097 DATA BIN 00101000,BIN 00110
010,BIN 00100111,BIN 01110100,BI
N 11111100,BIN 01001000,BIN 0100
1000,BIN 01001000
9098 DATA BIN 00100000,BIN 01010
000,BIN 11011000,BIN 01010000,BI
N 00000100,BIN 00001010,BIN 0001
1011,BIN 00001010
9099 DATA 0,BIN 01100000,BIN 111
10000,BIN 11110000,BIN 01111110,
BIN 00111101,BIN 00100100,BIN 00
100100
9100 DATA 0,0,BIN 00111110,BIN 0
10000001,BIN 10001111,BIN 0001001
1,BIN 00100101,BIN 01001001
9101 DATA 0,0,BIN 01111100,BIN 1
0000010,BIN 11110001,BIN 1100100
0,BIN 10100100,BIN 10010010
9102 DATA E,E,E,E,E,BIN 00000111
,BIN 01111111,0
9103 DATA F,F,F,F,F,BIN 11100000
,BIN 11111110,0
9104 DATA BIN 00101001,BIN 10101
010,BIN 01100101,BIN 00100110,BI
N 00010100,BIN 11001011,BIN 0010
1100,BIN 00011000
9105 DATA 0,0,BIN 01101100,BIN 0
1101101,BIN 00110110,BIN 1010010
1,BIN 01111110,BIN 00111100
9106 DATA 0,BIN 00100000,BIN 001
11010,BIN 00100111,BIN 01110100,
BIN 11111100,BIN 01000100,BIN 10
000010
9110 DATA BIN 00011000,BIN 00011
000,BIN 01111110,BIN 01111110,BI
N 00011000,BIN 00011000,BIN 0001
1000,BIN 00011000
9150 RETURN
9180 DATA a,7,a/2,7,a/2,7,a,7,a,
11,a,7,a,11,2*a,9,a,9,a/2,11,a/2
,12,a,14,a,14,a,14,a,11,a,7
9181 DATA a/2,7,a/2,9,a,11,a,11,
a,11,a/2,9,a/2,7,a,9,a/2,9,a/2,1
1,a,9,a/2,7,a/2,9,1.5*a,11,a/2,1
1,a,11,a,14,a,11,a,9,2*a,7
9190 PRINT INK 7; FLASH 1;AT 4,1
2;"REMETTEZ LE";AT 5,12;"
                ";AT 6,12;"MAGNETOPHONE";A
T 7,12;"                ";AT 8,12;"
EN ROUTE "
9191 PRINT AT 21,0;"
                "
9192 FOR I=1 TO 200: BEEP .01,40
: NEXT I: FOR I=4 TO 8: PRINT AT
 I,12;"                ": NEXT I
9195 PRINT AT 2,0;""
9196 INK 0
9200 LOAD "TENERE"
```

LISTING 2

```
  25 LET te=0: LET t=0: LET Q=0:
 LET r=0: LET v=100: LET cb=4000
0: LET m=1000: LET O=0
  28 BORDER 0: PAPER 6: INK 0: C
LS : LET fus=0: LET bou=0: LET n
j=5: LET s=90: LET pel=0: LET pi
o=0
  70 GO SUB 6600
  75 GO SUB 1500
  89 RESTORE 9200: DIM q(5): DIM
 r(5): INK 0: DIM h(5): DIM v(5)
: DIM E(5): DIM F(5): DIM a$(2):
 DIM b$(2): DIM c$(2): DIM d$(2)
  92 FOR J=1 TO 2
  93 READ a$(j),b$(j),c$(j),d$(j
)
  94 IF j=1 THEN LET fg=5
  95 IF j=2 THEN LET fg=3
 100 FOR I=1 TO FG
 110 LET V(I)=INT (RND*17)+4: LE
T h(i)=INT (RND*29)+2
 131 IF SCREEN$ (v(i),h(i))<>" "
 THEN GO TO 110
 132 IF SCREEN$ (v(i)+1,h(i))<>"
" THEN GO TO 110
 133 IF SCREEN$ (v(i),h(i)+1)<>"
" THEN GO TO 110
 134 IF SCREEN$ (v(i)+1,h(i)+1)<
>" " THEN GO TO 110
 135 IF j=1 THEN GO TO 170
 136 IF i=5 THEN INK 7: GO TO 14
0
 137 INK i-1
 140 LET q(i)=v(i): LET r(i)=h(i
): GO SUB 1700
 150 NEXT i
 160 NEXT J
 165 GO TO 300
 170 LET e(i)=h(i): LET f(i)=v(i
): GO TO 136
 300 DIM K$(4,12): DIM H$(5,12)
 301 FOR J=1 TO 4
 303 FOR I=1 TO 5: READ H$(I): N
EXT I
 309 LET KA=INT (RND*5)+1: LET K
$(J)=H$(KA)
 315 NEXT J
 350 DIM W(4)
 353 FOR I=1 TO 4: LET W(I)=INT
(RND*9)+1: NEXT I
 360 LET code=w(1)*1000+w(2)*100
+w(3)*10+w(4)
1000 LET W=0: LET NCH=1: LET VC=
8: LET GH=1: LET AL=0: LET PP=0:
 LET X=1: LET Y=20: LET S$="K":
 INK 0: GO SUB 8300: GO SUB 6500:
 GO SUB 8500
1015 GO SUB 9040: GO SUB 9030: G
O SUB 8300
1020 LET z=X: LET x=x+(INKEY$="m
" AND x<=30)-(INKEY$="n" AND x>=
0)
1030 LET y=y+(INKEY$="a" AND y<=
20)-(INKEY$="q" AND y>4)
1035 GO TO 2000
1040 LET EA=1: GO SUB 8420: IF O
=-1 THEN GO TO 8200
1043 IF Z>X THEN LET W=1: GO TO
1045
1044 LET W=0
1045 GO SUB 8070
1046 LET te=te+1: GO SUB 8300: B
EEP .01,5: LET PP=PP+1
1050 IF gh=0 THEN GO TO 1060
1055 LET gh=INT (RND*10)
1057 IF gh<>0 THEN GO TO 1400
1060 IF al=28 THEN LET al=0: LET
 vc=INT (RND*12)+7: LET gh=1: GO
 TO 1100
1066 GO SUB 8080
1067 IF vc=y AND al+3=x THEN GO
SUB 1900
1068 IF vc=y AND al=x THEN GO SU
B 1900
1069 IF vc=y AND al+1=x THEN GO
SUB 1900
1070 IF vc=y AND al+2=x THEN GO
SUB 1900
1072 FOR I=1 TO 3: NEXT I: GO SU
B 8060: LET AL=AL+1: GO TO 1401
1400 GO SUB 9010
1401 GO TO 1013
1500 FOR i=4 TO 21
1510 LET f1=INT (RND*4)+14: LET
k1=INT (RND*5)+20
1515 FOR j=f1 TO k1
1520 PRINT BRIGHT 1;AT i,j;"F"
1525 NEXT j
1530 NEXT i
1550 FOR i=6 TO 18 STEP 6
1600 PRINT BRIGHT 1; INK INT (RN
D*2)+1;AT i,18;"O"
1610 NEXT i
1620 RETURN
1700 PRINT PAPER (j+3);AT q(i),r
(i);a$(j);AT q(i),r(i)+1;b$(j);A
T q(i)+1,r(i);c$(j);AT q(i)+1,r(
i)+1;d$(j): RETURN
1800 PRINT AT 19,1;"Cela vous co
ute ";f;" F";AT 21,1;"Il vous re
ste ";m;" F": RETURN
1902 PRINT AT 0,0;"rencontre ave
c une caravane": GO SUB 9020: GO
 SUB 9040
1905 PRINT AT 0,0;"Le chef dit q
ue le 4e chiffre du code secret
est ";w(4): GO SUB 9020
1910 GO SUB 9040: GO SUB 8500: G
O SUB 8300: LET y=y-1: GO SUB 83
00: RETURN
2000 IF SCREEN$ (y,x)="x" THEN B
EEP .05,30: LET y=y+1: LET x=x-1
2002 IF ATTR (y,x)=147 THEN GO T
O 5000
2003 IF SCREEN$ (y,x)="." THEN G
O TO 2100
2005 IF ATTR (y,x)=40 THEN LET n
V=1: GO TO 2500
2006 IF ATTR (y,x)=41 THEN LET n
V=2: GO TO 2500
2007 IF ATTR (y,x)=42 THEN LET n
V=3: GO TO 2500
2010 IF ATTR (y,x)=112 THEN GO T
O 4000
2020 IF ATTR (y,x)=32 THEN GO TO
 3000
2021 IF ATTR (y,x)=33 THEN GO TO
 3500
2022 IF ATTR (y,x)=34 THEN GO TO
 5500
2023 IF ATTR (y,x)=35 THEN GO TO
 4300
2024 IF ATTR (y,x)=39 THEN GO TO
 4300
2025 IF ATTR (Y,X)=113 THEN GO T
O 4700
2026 IF ATTR (Y,X)=114 THEN GO T
O 4800
2028 IF O=-1 THEN GO TO 8200
2030 GO TO 1040
2105 PRINT AT 0,0;"VOUS ETES DAN
S LE REG": LET ea=2: GO SUB 8420
: IF o=-1 THEN GO TO 8200
2120 GO TO 1045
2502 LET te=te+2: BEEP .3,7: BEE
P .05,20: BEEP .1,10: GO SUB 250
5
2503 PRINT AT 0,0;"VOUS ETES DAN
S UN VILLAGE": GO TO 2555
2510 INK 0: PAPER 5: CLS : PRINT
 AT 2,12;"R  "; PAPER 0;"  ";
PAPER 5;"  "; PAPER 4;"########
#"
2513 PRINT AT 3,16; PAPER 0;" ";
 INK 2;"$"; INK 0;" "; PAPER 5;"
INK 0;"  "; PAPER 4;"#      #"
2517 PRINT AT 4,14;"A "; PAPER 0
;"  "; PAPER 5;"    H"; PAPER 4;
"    BBBB #"
2520 PRINT AT 5,4;"NO
    "; PAPER 4;"    BBBB #"
2522 PRINT AT 6,4;"PO       R
    "; PAPER 4;"#      #"
2524 PRINT AT 7,0; PAPER 2;"####
"; PAPER 5;"                A
"; PAPER 4;"########"
2526 PRINT AT 8,0; PAPER 2;"#CC
C"; PAPER 5;"   A"
2528 PRINT AT 9,0; PAPER 2;"#CC
"; PAPER 5;"    NO
"; PAPER 7;"########"
2530 PRINT AT 10,0; PAPER 2;"#CC
A"; PAPER 5;"       PO       H
"; PAPER 7;"          #"
2532 PRINT AT 11,0; PAPER 2;"###
#"; PAPER 5;"              A
"; PAPER 7;"    .... #"
2534 PRINT AT 12,0;"S";AT 12,23;
 PAPER 7;"#      #"
2536 PRINT AT 13,0;"U R    A
    "; PAPER 7;"########"
2538 PRINT AT 14,0;"I    R   NO"
2540 PRINT AT 15,0;"C>  "; PAPER
1; BRIGHT 1;"  "; PAPER 5; BRIGHT
 0;"    PO  R          "; PAPER
3;"#########"
2542 PRINT AT 16,0;"I";AT 16,23;
 PAPER 3;"#      #"
2544 PRINT AT 17,0;"D      R A A
    "; PAPER 3;"#    "; PA
PER 0;"  "; PAPER 3;" #"
2546 PRINT AT 18,0;"ER A";AT 18,
23; PAPER 3;" A    #"
2548 PRINT AT 19,23; PAPER 3;"#
  "; PAPER 0;"  "; PAPER 3;" #"
2550 PRINT AT 20,2;"R    A"; PAPE
R 1;"  "; PAPER 5;"R          R
  "; PAPER 3;"#      #"
2551 PRINT AT 21,0; INK 2;"DESER
T>"; PAPER 1; INK 0;"  "; PAPER 6
;"  "; PAPER 1;"  "; PAPER 5;"
          "; PAPER 3;"#########":
 CIRCLE 27,51,8: RETURN
2555 LET W=0: GO SUB 8050: GO SU
B 8550: GO SUB 9040
2570 IF O=-1 THEN GO TO 3600
2580 GO SUB 8400
2596 LET e=c: LET c=c+(INKEY$="m
" AND c<=30)-(INKEY$="n" AND c>=
0)
2599 LET d=d+(INKEY$="a" AND d<=
20)-(INKEY$="q" AND d>=3)
2603 IF ATTR (d,c)=24 THEN GO SU
B 7500
2604 IF ATTR (d,c)=0 THEN GO SUB
 9700
2605 IF ATTR (d,c)=8 THEN GO SUB
 8560
2606 IF ATTR (d,c)=48 THEN GO TO
 2993
2607 IF SCREEN$ (d,c)="#" THEN L
ET d=9: LET c=15: PRINT AT 1,0;"
Il faut passer par la porte": GO
 SUB 9000: GO SUB 9040
2608 IF ATTR (d,c)=32 THEN GO SU
B 9800
```

Suite page 9

TRON

APPLE

Vivez à deux adversaires résolus, une aventure éprouvante qui laisse des traces...

Yann CHRISTIEN

Mode d'emploi :
Entrez le listing par CALL-151 et vérifiez la perfection de votre travail par HEX-CHECK (cf. HHHEBDO N°78). Sauvegardez par :
BSAVE TRON, A$800, L$EF0
Se joue en principe à deux, à l'aide des touches suivantes (QWERTY) :
- Adversaire de gauche : touches "E" (haut), "X" (bas), "S" (gauche) et "D" (droite).
- Adversaire de droite : touches "I" (haut), "M" (bas), "J" (gauche) et "K" (droite).




```
0800- A9 09 8D 17 03 A9 1D 8D ($00)
0808- 18 03 A9 0F 8D 19 03 A9 ($83)
0810- 0F 8D 20 03 A9 01 8D E7 ($63)
0818- 00 EA A9 00 8D 0F 03 8D ($4F)
0820- 10 03 20 BF 0D A2 00 BD ($9E)
0828- 00 40 9D 00 20 E8 D0 F7 ($32)
0830- EE 29 08 EE 2C 08 AD 29 ($81)
0838- 08 C9 60 D0 EA A9 40 8D ($FF)
0840- 29 08 A9 20 8D 2C 08 A9 ($A8)
0848- 40 85 E6 20 19 0D A9 20 ($9E)
0850- 85 E6 A9 00 8D 10 C0 8D ($1A)
0858- 06 03 8D 07 03 8D 14 03 ($16)
0860- A9 FE 8D 05 03 A9 02 8D ($FA)
0868- 04 03 A9 69 8D 02 03 8D ($C6)
0870- 03 03 A9 19 8D 00 03 A9 ($97)
0878- F3 8D 01 03 A9 14 8D 08 ($44)
0880- 03 A9 32 8D 09 03 A9 01 ($B7)
0888- 8D E7 00 2C 50 C0 2C 57 ($AD)
0890- C0 2C 54 C0 A9 70 8D 0D ($21)
0898- 03 A9 5F 8D 0E 03 A9 00 ($DC)
08A0- 8D F9 00 A9 0A 8D 0A 03 ($53)
08A8- 20 51 0D 20 01 0D AD 00 ($FD)
08B0- C0 C9 80 90 F9 20 01 0D ($CC)
08B8- AD 00 03 8D 0D 03 AD 02 ($82)
08C0- 03 8D 0E 03 AD 08 03 8D ($A8)
08C8- F9 00 20 B8 0B 20 B4 0D ($F3)
08D0- AD 01 03 8D 0D 03 AD 03 ($82)
08D8- 03 8D 0E 03 AD 09 03 8D ($A9)
08E0- F9 00 20 B8 0B 20 B4 0D ($F3)
08E8- 20 B7 0C AD 00 03 8D 0D ($B5)
08F0- 03 AD 02 03 8D 0E 03 AD ($82)
08F8- 08 03 8D F9 00 A9 01 8D ($5A)
0900- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D ($59)
0908- AD 01 03 8D 0D 03 AD 03 ($82)
0910- 03 8D 0E 03 AD 09 03 8D ($A9)
0918- F9 00 A9 01 8D 0A 03 20 ($F5)
0920- 51 0D 20 01 0D AD 00 C0 ($1D)
0928- C9 80 90 1A C9 C5 D0 19 ($06)
0930- AD 06 03 C9 02 F0 0F A9 ($35)
0938- FE 8D 06 03 A9 00 8D 04 ($56)
0940- 03 A9 00 8D 08 03 4C 11 ($71)
0948- 0A C9 D8 D0 19 AD 06 03 ($7A)
0950- C9 FE F0 F2 A9 02 8D 06 ($15)
0958- 03 A9 00 8D 04 03 A9 1E ($97)
0960- 8D 08 03 4C 11 0A C9 D3 ($CB)
0968- D0 19 AD 04 03 C9 02 F0 ($58)
0970- D5 A9 FE 8D 04 03 A9 00 ($A1)
0978- 8D 06 03 A9 32 8D 08 03 ($95)
0980- 4C 11 0A C9 C4 D0 19 AD ($3E)
0988- 04 03 C9 FE F0 B8 A9 02 ($D3)
0990- 8D 04 03 A9 00 8D 06 03 ($AB)
0998- A9 14 8D 08 03 4C 11 0A ($6C)
09A0- C9 C9 D0 19 AD 07 03 C9 ($A9)
09A8- 02 F0 66 A9 FE 8D 07 03 ($4A)
09B0- A9 00 8D 05 03 A9 00 8D ($06)
09B8- 09 03 4C 11 0A C9 CD D0 ($89)
09C0- 19 AD 07 03 C9 FE F0 49 ($3E)
09C8- A9 02 8D 07 03 A9 00 8D ($06)
09D0- 05 03 A9 1E 8D 09 03 4C ($7A)
09D8- 11 0A C9 CA D0 19 AD 05 ($79)
09E0- 03 C9 02 F0 2C A9 FE 8D ($CE)
09E8- 05 03 A9 00 8D 07 03 A9 ($8F)
09F0- 32 8D 09 03 4C 11 0A C9 ($2B)
09F8- CB D0 16 AD 05 03 C9 FE ($91)
0A00- F0 0F A9 02 8D 05 03 A9 ($76)
0A08- 00 8D 07 03 A9 14 8D 09 ($B0)
0A10- 03 18 AD 04 03 6D 00 03 ($DF)
0A18- 8D 00 03 18 AD 06 03 6D ($53)
0A20- 02 03 8D 02 03 18 AD 05 ($3D)
0A28- 03 6D 01 03 8D 01 03 18 ($FB)
0A30- AD 07 03 6D 03 03 8D 03 ($4A)
0A38- 03 20 4B 0A 20 E3 0A 20 ($8B)
0A40- E4 0C 20 E4 0C 20 90 0A ($9A)
0A48- 4C 25 09 AE 00 03 A0 00 ($6D)
0A50- AD 02 03 20 11 F4 AD 08 ($CC)
0A58- 03 8D F9 00 AE 17 03 AC ($61)
0A60- 19 03 AD F9 00 20 5D F6 ($C5)
0A68- A5 EA 8D 15 03 AE 01 03 ($78)
0A70- A0 00 AD 03 03 20 11 F4 ($C8)
0A78- AD 09 03 8D F9 00 AE 17 ($6A)
0A80- 03 AC 19 03 AD F9 00 20 ($C1)
0A88- 5D F6 A5 EA 8D 16 03 60 ($1C)
0A90- AE 00 03 A0 00 AD 02 03 ($A1)
0A98- 20 11 F4 AD 08 03 8D F9 ($17)
0AA0- 00 AE 17 03 AC 19 03 AD ($A1)
0AA8- F9 00 20 5D F6 AE 18 03 ($C7)
0AB0- AC 20 03 AD F9 00 20 01 ($FA)
0AB8- F6 AE 01 03 A0 00 AD 03 ($54)
0AC0- 03 20 11 F4 AD 09 03 8D ($EC)
0AC8- F9 00 AE 17 03 AC 19 03 ($F5)
0AD0- AD F9 00 20 5D F6 AE 18 ($69)
0AD8- 03 AC 20 03 AD F9 00 20 ($F8)
0AE0- 01 F6 60 AD 15 03 C9 22 ($C7)
0AE8- D0 08 AD 16 03 C9 22, D0 ($5B)

0AF0- 37 60 20 6C 0C AD 00 03 ($B9)
0AF8- 8D 0D 03 AD 02 03 8D 0E ($AC)
0B00- 03 AD 08 03 8D F9 00 20 ($F1)
0B08- 75 0D 20 19 0D EE 10 03 ($B1)
0B10- AD 10 03 C9 0A F0 47 20 ($EA)
0B18- 19 0D A9 40 85 E6 20 19 ($A7)
0B20- 0D A9 20 85 E6 4C 25 08 ($86)
0B28- 20 6C 0C AD 01 03 8D 0D ($6F)
0B30- 03 AD 03 03 8D 0E 03 AD ($83)
0B38- 09 03 8D F9 00 20 75 0D ($26)
0B40- 20 19 0D EE 0F 03 AD 0F ($74)
0B48- 03 C9 0A F0 11 20 19 0D ($15)
0B50- A9 40 85 E6 20 19 0D A9 ($17)
0B58- 20 85 E6 4C 25 08 AD 0F ($80)
0B60- 03 C9 0A F0 0B A9 0B 8D ($17)
0B68- 0F 03 4C 72 0B A9 0B 8D ($16)
0B70- 10 03 20 19 0D A9 64 8D ($67)
0B78- 0D 03 A9 5F 8D 0E 03 A9 ($D1)
0B80- 18 8D 0A 03 20 51 0D 20 ($C0)
0B88- 9C 0D 20 01 0D A9 0B 8D ($92)
0B90- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D ($59)
0B98- A9 00 8D 0F 03 8D 10 03 ($B6)
0BA0- A9 40 85 E6 20 19 0D A9 ($17)
0BA8- 20 85 E6 2C 10 C0 AD 00 ($12)
0BB0- C0 C9 80 90 F9 4C 1A 08 ($BE)
0BB8- A9 09 8D 0A 03 20 51 0D ($58)
0BC0- 20 01 0D 20 DF 0B 20 01 ($F9)
0BC8- 0D CE 0A 03 AD 0A 03 C9 ($A7)
0BD0- 02 D0 EA A9 01 8D 0A 03 ($14)
0BD8- 20 51 0D 20 01 0D 60 A9 ($99)
0BE0- 14 8D 11 03 A9 00 8D 30 ($9F)
0BE8- C0 EE 30 C0 CE 30 C0 A2 ($42)
0BF0- FF CA D0 FD 8D 30 C0 EE ($8B)
0BF8- 30 C0 CE 30 C0 CE 11 03 ($12)
0C00- D0 E2 A9 18 8D 12 03 A9 ($B6)
0C08- 00 8D 30 C0 EE 30 C0 CE ($AD)
0C10- 30 C0 A0 C8 88 D0 FD 8D ($B0)
0C18- 30 C0 EE 30 C0 CE 30 C0 ($D0)
0C20- CE 12 03 D0 E2 A9 28 8D ($E1)
0C28- 13 03 A9 00 8D 30 C0 EE ($2A)
0C30- 30 C0 CE 30 C0 A2 80 CA ($26)
0C38- D0 FD 8D 30 C0 EE 30 C0 ($4E)
0C40- CE 30 C0 CE 13 03 D0 E2 ($D2)
0C48- A9 34 8D 12 03 A9 00 8D ($25)
0C50- 30 C0 EE 30 C0 CE 30 C0 ($D0)
0C58- A0 64 88 D0 FD 8D 30 C0 ($1C)
0C60- EE 30 C0 CE 30 C0 CE 12 ($FC)
0C68- 03 D0 E2 60 A9 14 8D 11 ($70)
0C70- 03 A9 14 8D 12 03 A9 00 ($8B)
0C78- 8D 30 C0 EE 30 C0 CE 30 ($9D)
0C80- C0 A2 A0 CA D0 FD 8D 30 ($98)
0C88- C0 EE 30 C0 CE 12 03 D0 ($D1)
0C90- E5 A9 14 8D 13 03 A9 00 ($6C)
0C98- 8D 30 C0 EE 30 C0 A0 C8 ($0B)
0CA0- 88 D0 FD 8D 30 C0 EE 30 ($06)
0CA8- C0 CE 13 03 D0 E8 CE 11 ($F9)
0CB0- 03 F0 03 4C 71 0C 60 A0 ($01)
0CB8- 03 A9 01 8D 11 03 AD 11 ($88)
0CC0- 03 F0 1D AA CA D0 FD EE ($4D)
0CC8- 11 03 A9 FF 8D 12 03 CE ($16)
0CD0- 12 03 D0 FB 2C 30 C0 2C ($CA)
0CD8- 30 C0 2C 30 C0 4C BE 0C ($D2)
0CE0- 88 D0 D6 60 CE 14 03 AE ($99)
0CE8- 14 03 CA D0 FD A9 FF 8D ($2B)
0CF0- 11 03 CE 11 03 D0 FB 2C ($C9)
0CF8- 30 C0 2C 30 C0 2C 30 C0 ($F0)
0D00- 60 AE 0D 03 A0 00 AD 0E ($C3)
0D08- 03 20 11 F4 AE 0B 03 AC ($CC)
0D10- 0C 03 AD F9 00 20 5D F6 ($D0)
0D18- 60 A9 15 8D 0D 03 A9 13 ($E5)
0D20- 8D 0E 03 AD 0F 03 18 69 ($50)
0D28- 0C 8D 0A 03 A9 00 8D F9 ($55)
0D30- 00 20 51 0D 20 01 0D A9 ($F9)
0D38- E8 8D 0D 03 A9 13 8D 0E ($52)
0D40- 03 AD 10 03 18 69 0C 8D ($4D)
0D48- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D ($59)
0D50- 60 AD 0A 03 0A AA BD CD ($14)
0D58- 0E 8D 0B 03 E8 BD CD 0E ($1D)
0D60- 8D 0C 03 18 AD 0B 03 69 ($56)
0D68- CD 8D 0B 03 AD 0C 03 69 ($83)
0D70- 0E 8D 0C 03 60 A9 01 8D ($C9)
0D78- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D ($59)
0D80- A9 03 8D 0A 03 20 51 0D ($52)
0D88- 20 01 0D 20 DF 0B 20 01 ($F9)
0D90- 0D EE 0A 03 AD 0A 03 C9 ($87)
0D98- 0A D0 EA 60 AE 0D 03 A0 ($50)
0DA0- 00 AD 0E 03 20 11 F4 AE ($CB)
0DA8- 0B 03 AC 0C 03 AD F9 00 ($FF)
0DB0- 20 01 F6 60 A2 FF A0 FF ($B5)
0DB8- 88 D0 FD CA D0 F8 60 20 ($07)
0DC0- D8 F3 A2 03 20 F0 F6 A0 ($0C)
0DC8- 00 A2 00 A9 19 20 57 F4 ($91)
0DD0- A2 01 A9 09 A0 19 20 3A ($A0)
0DD8- F5 A2 01 A9 09 A0 BF 20 ($C9)

0DE0- 3A F5 A2 00 A9 00 A0 BF ($DB)
0DE8- 20 3A F5 A2 00 A9 00 A0 ($44)
0DF0- 1A 20 3A F5 A2 01 A9 08 ($F7)
0DF8- A0 1A 20 3A F5 A2 01 A9 ($5F)
0E00- 08 A0 BE 20 3A F5 A2 00 ($5B)
0E08- A9 01 A0 BE 20 3A F5 A2 ($FB)
0E10- 00 A9 01 A0 1A 20 3A F5 ($FD)
0E18- A9 00 8D F9 00 8D 0D 03 ($5E)
0E20- A9 01 8D 0E 03 A9 1D 8D ($11)
0E28- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D ($59)
0E30- A9 D2 8D 0D 03 20 01 0D ($D4)
0E38- A9 33 8D 0D 03 A9 07 8D ($3A)
0E40- 0E 03 A9 0D 8D 0A 03 20 ($0D)
0E48- 51 0D 20 01 0D A9 15 8D ($41)
0E50- 0D 03 A9 13 8D 0E 03 A9 ($9D)
0E58- 0C 8D 0A 03 20 51 0D 20 ($D4)
0E60- 01 0D A9 E8 8D 0D 03 20 ($EE)
0E68- 01 0D A9 5E 8D 0D 03 A9 ($D1)
0E70- 15 8D 0E 03 A9 19 8D 0A ($A2)
0E78- 03 20 51 0D 20 01 0D A9 ($FA)
0E80- 6C 8D 0D 03 A9 1A 8D 0A ($DB)
0E88- 03 20 51 0D 20 01 0D A9 ($FA)
0E90- 8F 8D 0D 03 A9 1B 8D 0A ($39)
0E98- 03 20 51 0D 20 01 0D A9 ($FA)
0EA0- 9E 8D 0D 03 8D 0D 03 A9 ($37)
0EA8- 1C 8D 0A 03 20 51 0D 20 ($C4)
0EB0- 01 0D A9 0E 8D 0A 03 20 ($0F)
0EB8- 51 0D A2 04 A0 01 A9 07 ($F5)
0EC0- 20 11 F4 AE 0B 03 AC 0C ($C3)
0EC8- 03 20 5D F6 60 1D 00 3C ($C9)
0ED0- 00 50 00 57 00 70 00 8F ($F8)
0ED8- 00 B2 00 CB 00 DC 00 E9 ($4C)
0EE0- 00 F1 00 77 01 3B 02 49 ($F7)
0EE8- 02 50 02 5F 02 6C 02 79 ($1A)
0EF0- 02 85 02 94 02 9E 02 AC ($23)
0EF8- 02 BA 02 FE 02 36 03 99 ($EA)
0F00- 04 49 05 1B 06 1A 07 D5 ($9D)
0F08- 07 25 25 27 3D 20 2C 3C ($2D)
0F10- 2C 47 3B 37 37 35 AF 36 ($FC)
0F18- 37 35 AF 05 00 2A 36 3F ($BB)
0F20- 24 15 06 00 25 25 27 25 ($35)
0F28- 27 25 27 25 27 3F 3E 2E ($08)
0F30- 3E 2E 3E 2E 3E 2E 2E 20 ($1E)
0F38- 24 24 24 04 00 25 25 25 ($05)
0F40- 24 24 27 27 3F 3E 3E 36 ($09)
0F48- 36 2E 2E 2E 20 27 27 24 ($1C)
0F50- 25 25 0E 2E 36 3E E6 3C ($F2)
0F58- 2C 74 36 00 25 25 25 25 ($6E)
0F60- 24 27 27 27 3F 3E 3E 3E ($02)
0F68- 36 2E 2E 2E 2E 20 27 27 ($16)
0F70- 27 25 25 25 0E 2E 2E 3E ($32)
0F78- 3E E6 3C 2C 74 36 00 28 ($A2)
0F80- 2C 2C 24 3C 3C 3C 37 37 ($18)
0F88- 37 36 35 35 45 23 27 27 ($67)
0F90- 25 25 0E 2E 3E E6 24 00 ($DC)
0F98- 40 2B 2C 24 3C 3C 37 37 ($63)
0FA0- 36 35 45 23 27 25 0E 36 ($5F)
0FA8- 00 40 23 25 25 27 27 1E ($7D)
0FB0- 3E 2E 2E 20 04 00 40 43 ($19)
0FB8- 23 25 27 1E 2E 00 24 24 ($11)
0FC0- 24 2D 2D 35 36 3F 3F 36 ($11)
0FC8- 6E 09 E4 4D 36 25 E4 24 ($1D)
0FD0- 2C 2D 2D 95 DB 3F 57 92 ($98)
0FD8- 29 2D 0D 24 24 24 2D 2D ($2D)
0FE0- 36 35 36 FE 1B 24 44 2B ($9B)
0FE8- 6D 09 40 2B 2D 75 36 36 ($57)
0FF0- 17 3F 3F 2C 3C 24 64 49 ($0E)
0FF8- 49 36 2E 35 36 25 44 2B ($18)
1000- 25 24 4D 29 35 3F 2E 35 ($74)
1008- 3F 2E B5 3F 4D 21 24 24 ($F7)
1010- 24 3C 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($18)
1018- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1020- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 36 ($09)
1028- 36 36 36 36 2D 2D 2D 2D ($00)
1030- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1038- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1040- 2D 25 04 00 24 24 24 2D ($05)
1048- 2D 35 D6 2B 35 36 3F 3F ($E6)
1050- 24 4C 49 31 36 25 24 18 ($3F)
1058- 24 2D 2D 36 35 36 3E 40 ($6F)
1060- 43 C3 3F 4F 49 09 36 36 ($B0)
1068- 25 24 C0 2C 2D 2D 15 36 ($CE)
1070- 36 FE 23 24 24 4C 49 36 ($D8)
1078- 36 36 25 24 28 2D 40 3F ($7B)
1080- 3F 97 92 4A 2D 6D 49 21 ($58)
1088- 24 24 2C 2D 2D 36 36 36 ($1A)
1090- 3F 3F 24 4D 49 20 24 8E ($AA)
1098- 36 0E 15 45 2B 20 24 6C ($2B)
10A0- 36 36 36 25 24 28 6D 40 ($32)
10A8- 3B 3F BF 92 52 29 2D 0D ($72)
10B0- 24 24 24 2D 2D 35 36 3F ($18)
10B8- 3F 36 26 48 71 B6 2D 24 ($A9)
10C0- 24 24 24 24 3F 3F 3F 3F ($00)
10C8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)

10D0- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
10D8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
10E0- 3F 3F 3F 37 36 36 36 36 ($08)
10E8- 2E 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($03)
10F0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
10F8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1100- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 00 ($2D)
1108- 24 24 24 2D 2D 36 36 36 ($12)
1110- 3F 27 2C 28 28 00 25 27 ($36)
1118- 25 27 24 04 00 25 27 25 ($05)
1120- 6F 2D 25 24 3F 3F B7 92 ($66)
1128- 4A 2D 2D 00 2D 2D 25 27 ($48)
1130- 25 3F 2F 48 24 3F 3F 07 ($5E)
1138- 00 49 25 27 2D 47 23 24 ($26)
1140- DF 33 36 2E 2D 00 74 2D ($80)
1148- 25 27 25 3F 3F 24 2C 2D ($02)
1150- 2D 00 2D 2D 25 24 3F 3F ($2C)
1158- 36 27 24 24 2D 2D 35 06 ($22)
1160- 00 29 3C 2C 64 0C 3C 3F ($52)
1168- 37 06 00 2D 2D 24 3C 3F ($16)
1170- 36 27 24 24 2D 2D 36 06 ($21)
1178- 00 30 2D 2D 3C 2C 3C 3F ($23)
1180- 27 24 2D 2D 36 06 00 25 ($16)
1188- 24 24 27 24 3F 36 36 36 ($0A)
1190- 36 FD 3F 3F 3F 27 24 24 ($D3)
1198- 24 2C 35 36 2E 36 0D 24 ($3A)
11A0- 24 3F 26 20 35 25 2D 1E ($3E)
11A8- 36 36 6E 49 91 2D 24 24 ($9B)
11B0- 27 24 3C 37 2E 08 45 2B ($40)
11B8- B6 23 4E 40 43 33 36 36 ($EB)
11C0- D6 2E 8C 25 FC 45 24 24 ($E8)
11C8- 3C 07 00 23 24 24 3C 3F ($1B)
11D0- 3F 36 36 36 25 AC DA 1B ($41)
11D8- 3F 3F 27 25 27 E5 24 4D ($A9)
11E0- 89 92 52 49 2D 4D 2D 2D ($60)
11E8- 25 27 25 3F 3F 27 24 2D ($09)
11F0- 2D 6D 36 36 36 25 24 28 ($5F)
11F8- 6D 40 3B 3F BF 92 52 29 ($7F)
1200- 2D 05 00 D6 23 24 24 24 ($F9)
1208- 24 2C 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($08)
1210- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1218- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1220- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1228- 2D 36 36 36 36 36 3F 3F ($1B)
1230- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1238- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1240- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1248- 3F 3F 3F 3F 3F 24 24 24 ($1B)
1250- 24 2C 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($08)
1258- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1260- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1268- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1270- 36 36 36 36 3F 3F 3F 3F ($00)
1278- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1280- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1288- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1290- 3F 3F 44 23 24 24 2D 2D ($67)
1298- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
12A0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
12A8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
12B0- 2D 2D 2D 35 36 36 3E 3F ($19)
12B8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
12C0- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
12C8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
12D0- 3F 3F 3F 27 24 24 2D 2D ($18)
12D8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
12E0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
12E8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
12F0- 2D 2D 35 36 3E 3F 3F 3F ($02)
12F8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1300- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1308- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1310- 27 24 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($03)
1318- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1320- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1328- 2D 2D 2D 2D 2D 35 3E 3F ($19)
1330- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1338- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1340- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F ($00)
1348- 3F 27 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($18)
1350- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1358- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D ($00)
1360- 2D 2D 2D 2D 2D 00 3F 3F ($2D)
1368- 2C 2D 25 3F 3F 2C 2D 25 ($00)
1370- 3F 3F 2C 2D 25 3F 3F 2C ($08)
1378- 2D 25 3F 3F 2C 2D 2D 36 ($12)
1380- 36 36 36 2E 2D 25 3F 27 ($08)
1388- 2D 25 3F 27 2D 25 3F 27 ($00)
1390- 2D 25 3F 27 2D 25 3F FF ($D8)
1398- DB 43 6B 0D 0D 0D 45 FB ($40)
13A0- 1F 1F 1F 47 6B 0D 0D 0D ($3E)
13A8- 45 FB 1F 1F 1F 47 6B 0D ($80)
```

Suite page 8

PIN BALL

EXELVISION EXL 100

Je te supplie,ô dieu Informatique aux mille pouvoirs, de faire en sorte que la magie de ce programme miraculeux, transforme mon pauvre EXEL en un superbe flipper...

Daniel COCHAUX



SUITE DU N° 130

```
2607 DATA A45782B203259101EBCC4997C506222B3B42161B99A8E8085B6CA432AB5365B72A79F6
2608 DATA AA8ABCAA9CC4AAA2CEAA4AE1F4AA3BAB6C4DCCB26A8FA20611F58A1CF2203822436EC8
2609 DATA BD14AB5237A1884422DA9CA6A242AAC8B458CA4121A3324AABA64493AA2ABD1A75572C
2610 DATA 5C59BAB7BD4F43B72C9239DA8D4D91686569353689AA9151E4FAFF
2611 ! ATTENTION
2612 DATA AD2BA9CAC3E7ECFA54C56799C79C53E5E0E1517552108DAB5AC6615D206E19611B8153
2613 DATA 95AA508D125597A91EB547966D95A84F6E4556B9AC56B91545F8B24A9552265D4D6295
2614 DATA 52D589B982390ED5516ZCAA25800C7B84B40003B3829E04C2709306065925217AFA669
2615 DATA A57B57FA94D229AD5218A3CDA6D0487E51ABB199EC2E4BAC5A6598BAECFF07
2616 ! PRET
2617 DATA 02082E39F54D4FB96BECD695D029E2966BD3CAE2A354B3CE2D6E718A122D2CAACE2D57
2618 DATA 598B9A6447995569BA23D528CBBEFD7F00
2619 ! FEUX
2620 DATA 0C28D6BC01354E4940021AD040728B7377933AC3C921D44CE76C7B38B9A889C494E2A7
2621 DATA 24AA1E574A929DAAA63D8E95999255D6F299E2CF4659CC13FE3F00
2622 RESTORE 2624:FOR I=0 TO 70:READ A:CALL POKE(51072+I,A):NEXT:RETURN
2623 ! DATA BOOTSTRAP
2624 DATA 6,138,193,170,208,13,138,193,171,208,14,246,128,36,82,6
2625 DATA 128,36,202,252,128,36,45,90,226,32,45,0,226,240,142,198
2626 DATA 188,35,15,190,190,190,190,184,128,36,142,199,188,35,15,201
2627 DATA 100,155,126,211,126,121,0,125,224,218,5,10,42,48,45,10
2628 DATA 231,4,35,15,40,9,10
2629 RESTORE 2631:ADR=50944:GOSUB 2633:RETURN
2630 ! DATA SPEECH
2631 DATA 88C4000AFB0AZ
2632 GOSUB 2633:CALL POKE(9,HIGH,LOW):CALL EXEC(50944):RETURN
2633 HIGH=INT(ADR/256):LOW=ADR-256*HIGH:CALL POKE(125,HIGH,LOW)
2634 CALL EXEC(51072):RETURN
3000 ! SORTIE DG
3005 DR=1:SON=199:GOSUB 2200
3010 A=0:B=1:FORCE=3:GOSUB 2000
3020 A=-1:B=1:FORCE=2:GOSUB 2000
3030 A=-1:B=0:FORCE=3:GOSUB 2000
3040 RETURN
3100 ! RETOUR DD
3105 X=16:SON=176:GOSUB 2200
3110 A=0:B=1:FORCE=3:GOSUB 2000
3120 A=-1:B=1:FORCE=6:GOSUB 2000
3130 NOTE$="DODODODOMIDOMIDOMISISI":JI=1:DI=3:GOSUB 1900:RETURN
3200 !RETOUR GD
3205 DR=1:SON=158:GOSUB 2200
3210 A=0:B=1:IF Y=6 THEN FORCE=10 ELSE FORCE=9:GOSUB 2000
3220 A=1:B=1:FORCE=2:GOSUB 2000
3230 A=1:B=0:FORCE=3:GOSUB 2000
3240 RETURN
3300 !RETOUR GG
3310 A=0:B=1:FORCE=11:GOSUB 2000:SON=149:GOSUB 2200
3320 A=1:B=1:FORCE=6:GOSUB 2000
3330 NOT$="DODODODOMIDOMIDOMISISI":JI=1:DI=3:GOSUB 1900:RETURN
3900 IF T(Y,X)=18 THEN 4000 ELSE 4500
4000 ! FLIP GAUCHE
4005 FOR I=1 TO 10
4010 CALL KEY1(C,D)
4020 IF C=ASC("1")THEN I=10:GOSUB 4100
4025 NEXT
4030 SON=105:GOSUB 2200
4040 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (19,8):PRINT "5":LOCATE (5,2):PRINT "5"
4050 RETURN
4100 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (19,8):PRINT "R":LOCATE (5,2):PRINT "R"
4110 FORCE=INTRND(20)
4120 DIR=INTRND(2)
4130 ON DIR GOSUB 1510,1520
4135 GOSUB 2000
4140 RETURN
4500 ! FLIP DROIT
4505 FOR I=1 TO 10
4510 CALL KEY1(C,D)
4520 IF C=ASC("0")THEN I=10:GOSUB 4600
4525 NEXT
4530 SON=125:GOSUB 2200
4540 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (19,10):PRINT "4":LOCATE (8,16):PRINT "4"
4550 RETURN
4600 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (19,10):PRINT "S":LOCATE (8,16):PRINT "S"
4610 FORCE=INTRND(20)
4615 DIR=INTRND(1)
4620 ON DIR GOSUB 1580,1510
4625 GOSUB 2000
4630 RETURN
5000 RESTORE 5010:CLS "YbG":GOSUB 10020
5010 DATA 1Yb,2,11,*,12,1,2,12,*,8,1,8,13,*,1,10,9,13,*,1,10
5020 DATA 3,23,z,1,1,10,21,*,4,1,0
5030 DATA 1YC,2,24,X,1,1,2,25,Y,1,1,3,25,a,1,1,0
5040 DATA 1Yb,3,24,Z,1,1,0,1Cb,2,23,W,1,1,0
5050 DATA 1Mb,4,24,b,1,1,4,25,c,1,1,5,24,d,1,1,5,25,*,1,1
5060 DATA 6,23,f,1,1,6,24,e,1,1,6,25,*,1,1,7,22,j,1,1,7,23,g,1,1
5070 DATA 7,24,h,1,1,7,25,i,1,1,8,23,m,1,1,8,24,n,1,1,8,25,*,1,1
5080 DATA 9,24,d,1,1,9,25,*,1,1,10,24,p,1,1,10,25,q,1,1,11,24,r,1,1
5090 DATA 11,25,s,1,1,12,24,r,1,1,12,25,a,1,1,0
5100 DATA 1RY,8,21,k,1,1,8,22,l,1,1,0
5110 DATA 1Gb,13,22,v,1,1,13,23,w,1,1,13,24,x,1,1,13,25,y,1,1,0
5120 DATA FIN
5130 RETURN
6000 ! PRESENTATION
6010 CALL COLOR("0Gb")
6020 X=17:Y=8:RESTORE 6200
6030 READ FORCE,A,B
6035 SN=INTRND(7):ON SN GOSUB 7000,7010,7020,7030,7040,7050,7060
6036 CALL POKE(258,SO,130)
6040 IF FORCE=-1 THEN GOSUB 6100:RETURN
6045 CALL POKE(126,104,1)
6050 GOSUB 2400
6060 LOCATE (Y,X):PRINT CHR$(1)
6070 GOTO 6030
6100 CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (22,1):PRINT "TAPEZ SUR UNE TOUCHE"
6105 CALL POKE(259,0)
6110 RETURN
6200 DATA 9,0,1,2,-1,0,2,1,-1,4,-1,1,1,0,1,4,1,0,4,-1,-1,1,0,-1,2,-1,0
6210 DATA 5,-1,0,3,1,0,2,1,1,1,0,-1,3,1,0,3,1,0,11,-1,0
6220 DATA 3,1,0,2,1,1,2,1,0,1,0,-1,4,-1,0,3,-1,0,11,1,0,1,-1,1
6230 DATA 1,1,0,11,-1,0,1,1,-1,2,0,-1,1,1,0,2,0,1,3,1,1
6240 DATA 5,-1,0,1,0,-1,5,1,0,6,1,0,2,1,0,5,1,0,4,0,-1,3,1,0
6250 DATA 3,-1,1,5,1,0,3,0,-1,5,1,0,15,-1,0,6,1,0
6260 DATA 2,1,1,3,-1,1,4,-1,0,5,0,-1,1,1,0,5,1,0,3,0,1,2,-1,-1
6270 DATA 10,1,0,4,-1,1,3,-1,0,4,0,-1,8,-1,0,2,1,0,8,1,0,1,0,1
6280 DATA 2,-1,1,5,-1,0,2,0,-1,3,-1,0,5,1,0,4,-1,0,1,1,0
6290 DATA 3,0,1,13,1,0,3,0,-1,1,0,1,9,-1,0,3,-1,0,5,1,0,8,-1,0,2,0,1
6300 DATA 3,1,0,7,1,0,1,0,-1,5,1,0,1,1,1,1,1,1,0,5,-1,0,1,1,0,5,1,0
6310 DATA -1,0,0
6500 ! PRESENTATION
6510 CLS "Bbb":CALL COLOR("0CLH"):LOCATE (5,6)
6520 PRINT "NNOOMMBBRREE  DDEE  JJOOUUEEUURRSS  ??"
6530 CALL COLOR("0MLH"):LOCATE (6,6)
6540 PRINT "NNOOMMBBRREE  DDEE  JJOOUUEEUURRSS  ??"
6550 CALL COLOR("0CLH"):LOCATE (9,10):PRINT "((  11  OOUU  22  ))"
6560 CALL COLOR("0YLH"):LOCATE (10,10):PRINT "((  11  OOUU  22  ))"
6570 CALL COLOR("0Gb"):LOCATE (20,1):INPUT "VOTRE REPONSE:";JR
6580 RETURN
6800 !BALL
6805 IF CRB=3 THEN CRB=1
6810 ON CRB GOTO 6820,6840
6820 BALL1=BALL1+1
6830 CALL COLOR("0MB"):LOCATE (6,27):PRINT BALL1:RETURN
6840 BALL2=BALL2+1
6850 CALL COLOR("0MB"):LOCATE (6,38):PRINT BALL2
6860 RETURN
7000 SO=199:RETURN
7010 SO=149:RETURN
7020 SO=105:RETURN
7030 SO=118:RETURN
7040 SO=158:RETURN
7050 SO=176:RETURN
7060 SO=133:RETURN
8000 !BONUS
8030 CALL COLOR("0YM")
8035 IF JR=1 THEN 8045
8040 ON CRU GOTO 8080,8045
8045 BONUS1=BONUS1+BONUS
8050 LOCATE (15,24):PRINT USING"######",BONUS1
8060 RETURN
8080 BONUS2=BONUS2+BONUS
8085 LOCATE (15,32):PRINT USING"######",BONUS2
8090 RETURN
9000 ! LANCEMENT BALLE
9001 CALL COLOR("0BB"):LOCATE (16,18):PRINT " ":LOCATE (17,18):PRINT " "
9002 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (19,18)
9003 PRINT "J":LOCATE (21,18):PRINT "*"
9005 CALL COLOR("0BB"):LOCATE (21,18):PRINT " ":CALL COLOR("1RB"):LOCATE (19,18)
9006 PRINT "*":LOCATE (18,18):PRINT "J":LOCATE (17,18):PRINT "J"
9020 Y=16
9030 Y=Y-1
9035 CALL POKE(126,104,1)
9040 CALL POKE(120,17,Y)
9050 CALL EXEC(50725)
9065 IF Y=3 THEN X=17:CALL COLOR("1GB"):LOCATE (3,18):PRINT "2":RETURN
9070 GOTO 9030
9080 RETURN
10000 ! DESSIN PIN BALL
10010 CLS "YBB"
10020 READ C$
10030 READ Y:IF Y=0 THEN 10100
10040 READ X,A$,V,N
10050 CALL COLOR(C$):LOCATE (Y,X)
10060 FOR I=0 TO V-1
10065 LOCATE (Y+I,X)
10070 PRINT RPT$(A$,N)
10080 NEXT I
10090 GOTO 10030
10100 READ C$:IF C$="FIN"THEN RETURN
10110 READ Y:GOTO 10040
10120 DATA 0GB,4,21,PLAYER 1,1,1,4,32,PLAYER 2,1,1,0
10130 DATA 1GB,8,9,M,1,1,6,12,M,1,1,9,14,M,1,1
10140 DATA 1,1,*,20,1,1,2,0,1,14,1,16,1***,1,1
10150 DATA 2,17,2**,1,1,3,18,2*,1,1,4,19,*,1,1
10160 DATA 5,17,G *,13,1,0
10170 DATA 1BG,18,17,3*.,1,1,19,2,2,1,1,19,16,3.*.,1,1,20,2,.2,1,1
10180 DATA 20,15,3..*.,1,1,0
10190 DATA 1RB,5,7,9,1,1,11,9,9 9 9,1,1,17,18,J,2,1,19,18,*,2,1
10200 DATA 8,27,E,1,1,8,33,F,1,1,9,28,E,1,1,9,32,F,1,1
10210 DATA 10,29,E F,1,1,0
10220 DATA 0RB,1,21,GAME 1,1,1,0
10230 DATA 0MB,6,21,BALL N 0   BALL N 0,1,1,0
10240 DATA 0CB,1,30,FREE GAME 0,1,1,0
10250 DATA 0YB,22,24,RECORD 000000,1,1,0
10260 DATA 1MB,8,4,*3,1,1,4,10,7 7 7,1,1,13,6,7,1,1,0
10270 DATA 1BM,7,4,.2,1,1,0
10280 DATA 1WB,3,4,AB,1,1,4,4,CD,1,1,5,2,5,1,1,8,16,4,1,1,19,8,5 4,1,1,0
10290 DATA 1CB,7,2,G,10,1,9,3,G,7,1
10300 DATA 17,3,E,1,1,18,4,E,1,1,19,5,I,1,3,19,11,I,1,3,2,11,8 8,1,1
10310 DATA 13,14,G,3,1,13,16,H,4,1,17,15,F,1,1,18,14,F,1,1,0
10330 DATA 1Bb,15,5,2,1,1,16,5,.2,1,1,16,12,3.,1,1,17,12,.,1,1,0
10340 DATA 1bB,17,13,3,1,1,0
10350 DATA 1BC,10,24,3..2,1,1,10,33,3..2,1,1,11,23,3....,1,1
10360 DATA 11,33,....2,1,1,12,28,2***3,1,1,13,29,.,4,3
10370 DATA 16,26,.,2,3,16,32,.,2,3,17,25,3...*.*...2,1,1
10380 DATA 18,24,3***.***.***2,1,1
10390 DATA 19,24,..**.***.**..,1,1,12,28,2***3,1,1,0
10400 DATA 1CB,17,29,3 2,1,1,20,24,2***3   2***3,1,1,11,30,L,2,1
10410 DATA 10,30,K,1,1,0
10420 DATA 0Yb,12,23,SCORE,1,1,12,33,SCORE,1,1,13,23,000000,1,1
10430 DATA 13,32,000000,1,1,0,0YM,14,24,BONUS,1,1,14,32,BONUS,1,1
10440 DATA 15,25,0000,1,1,15,32,0000,1,1,0
10450 DATA 0Cb,18,25,LOT,1,1,18,33,LOT,1,1,19,26,00,1,1,19,33,00,1,1,0
10460 DATA FIN
10500 END
```

LE MASQUE DU GRAILLE

THOMSON TO7 70,MO5



Vous êtes INDALNA TOM l'explorateur intrépide, à qui votre ami le professeur TRIFOUGNON vient de léguer en mourant une carte indiquant l'emplacement présumé du rarissime "MASQUE du GRAILLE". Que de dangers en perspective !..

Yves KREICHER

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second par SAVE"GRAILLE"). Le lancement du premier qui contient la présentation charge et lance automatiquement le programme principal. Sachez que les possesseur de TO7 + 16 Ko ne pourront malheureusement faire tourner ce programme sur leur appareil et que les possesseurs de MO5 devront supprimer les pokes des lignes 1065 à 1067.

LISTING 1

```
'*******************************
'*       Yves KREICHER         *
'*          presente           *
'*         LE MASQUE           *
'*             DU              *
'*          GRAILLE.           *
'*            pour             *
'*           TO7/70            *
'*******************************
CLEAR,.28
GOSUB 31000
SCREEN,0,0:CONSOLE0,24,0,0:CLS
PRINTCHR$(20)
FOR I=0 TO 15:FOR E=1 TO7:ATTRB0,1:LOCATE0,2:COLORE:PRINT"TOUT COMMENCA UN JOUR PAR CETTE LETTRE":NEXTE:NEXTI
BOXF(20,47)-(300,180),-8
COLOR 1,7:ATTRB1,1
LOCATE31,7:PRINTGR$(19)GR$(20)GR$(21)
LOCATE31,9:PRINTGR$(22)GR$(23)GR$(24)
LOCATE31,11:PRINTGR$(25)GR$(26)GR$(27)
COLOR4:ATTRB1,0
LOCATE4,12:PRINT"Mr INDALNA TOM"
LOCATE4,14:PRINT"Centre"
LOCATE8,15:PRINT"archeologique"
LOCATE4,17:PRINT"09876  MACEIO"
LOCATE 8,19:PRINT"BRESIL"
PLAY"T12L96PP"
COLOR,0
BOXF(20,47)-(300,180),-8
LOCATE0,2:ATTRB0,1:PRINT"
                        "
LINE(18,47)-(140,100),0
LINE(302,47)-(160,100),0
LINE(140,100)-(160,100),0
LINE(304,180)-(157,100),0
LINE(17,180)-(143,100),0
PLAY"L96PP"
BOXF(20,47)-(300,180),-8
LI=140:FOR I=45 TO 0 STEP-1:LINE(160-LI,I)-(160+LI,I),7:LI=LI-1.5:NEXT
LINE(18,47)-(140,100),0
LINE(302,47)-(160,100),0
LINE(140,100)-(160,100),0
LINE(304,180)-(157,100),0
LINE(17,180)-(143,100),0
LINE(73,70)-(238,70),0
PLAY"PP"
CLS:SCREEN,7,0
ATTRB1,0:LOCATE10,1:PRINT"Cher TOM."
LOCATE1,3:PRINT"Aujourd'hui j'ai une mauvaise nouvelle a t'annoncer.Ton grand ami le professeur   TRIFOUGNON vient de mourir."
PRINT"Obeissant a sa      derniere volonte je joins a cette lettreune carte indiquant ou se trouverait le fameux MASQUE DU   GRAILLE valant      plusieurs millions  de dollards."
LOCATE37,20:PRINTGR$(16)
PLAY"PPPP":PLAY"PPPP":CLS
LOCATE1,3:PRINT"Mais je vous previens que si vous   vous decidez a tenter cette aventure il vous faudra eviter mille dangers.":PRINT
PRINT"D'autres ont essaye mais ne sont jamais revenus.":PLAY"PPPPP"
'*******************
'*                 *
'*      CARTE      *
'*                 *
'*******************
PRINTCHR$(27)CHR$(32)CHR$(127):CLS
ATTRB1,1:LOCATE5,10:COLOR1:PRINTGR$(0)
FOR I=0 TO 6
LINE(200+I,0)-(160+I,56),4
LINE-(150+I,80),4
LINE-(153+I,90),4
LINE-(157+I,110),4
LINE-(180+I,190),4
LINE-(200+I,200),4
NEXT
ATTRB0,0:COLOR0:LOCATE17,4:PRINTGR$(6);GR$(7)
LOCATE18,3:PRINTGR$(2);GR$(3);GR$(4);R$(5)
LOCATE37,2:PRINTGR$(8);GR$(9);GR$(10)
LOCATE37,3:PRINTGR$(11);GR$(12);GR$(13)
LOCATE38,1:PRINT"n"
LOCATE38,4:PRINT"s"
COLOR0:LOCATE10,18:PRINTGR$(15)
LOCATE10,19:PRINTGR$(17)
LOCATE2,15:PRINT"J U N G L E"
LINE(200,180)-(210,150),0
LINE-(230,175),0
LINE(240,150)-(227,172),0
LINE(240,150)-(260,190),0
LOCATE26,22:COLOR1:PRINT"PIC ASSO"
RUN"GRAILLE"
'
'************************
'*                      *
'* CARACTERES SPECIAUX  *
'*                      *
'************************
'
31000 DEFGR$(0)=126,189,219,255,255,219,189,126
31001 DEFGR$(1)=0,0,0,0,0,0,0,0
31002 DEFGR$(2)=0,0,0,1,1,1,29,19
31003 DEFGR$(3)=0,1,17,144,16,92,0,224
31004 DEFGR$(4)=141,21,213,89,64,0,0,0
31005 DEFGR$(5)=0,0,128,224,0,0,0,0
31006 DEFGR$(6)=0,1,1,9,101,166,248,64
31007 DEFGR$(7)=10,140,68,64,64,128,0,0
31008 DEFGR$(8)=0,0,0,2,1,225,128,231
31009 DEFGR$(9)=16,16,56,56,187,187,109,215
31010 DEFGR$(10)=0,0,0,128,0,12,30,210
31011 DEFGR$(11)=135,225,0,1,1,2,0,0
31012 DEFGR$(12)=187,215,108,187,187,56,16,16
31013 DEFGR$(13)=210,26,12,0,0,128,0,0
31014 DEFGR$(14)=16,52,20,88,12,112,52,26
31015 DEFGR$(15)=0,0,40,62,229,87,121,69
31016 DEFGR$(16)=145,150,156,248,56,244,162,225
31017 DEFGR$(17)=54,88,78,24,40,24,24,60
31018 DEFGR$(18)=127,161,51,12,12,12,12,30
31019 DEFGR$(19)=0,0,0,0,0,0,0,1
31020 DEFGR$(20)=0,0,0,0,0,0,0,85
31023 DEFGR$(21)=0,0,0,0,0,0,0,84
31024 DEFGR$(22)=0,1,0,1,0,1,0,1
31025 DEFGR$(23)=255,240,239,215,196,236,195,239
31026 DEFGR$(24)=248,92,40,28,200,204,216,156
31027 DEFGR$(25)=0,1,0,1,0,1,0,0
31028 DEFGR$(26)=241,231,240,247,255,85,9,0
31029 DEFGR$(27)=184,60,120,188,248,84,0,0
31030 RETURN
```

LISTING 2

```
10 CLEAR,.87:CONSOLE0,24,0,0:CLS:SCREEN,0,0
20 PRINTCHR$(20):LF$=CHR$(10):GOSUB 31000:GOSUB31200
40 '*************************
50 '* CARACTERES GRAPHIQUES *
60 '*************************
70 DEFGR$(0)=5,5,5,5,5,5,5,5
80 DEFGR$(1)=223,223,223,0,251,251,251,0
90 DEFGR$(2)=1,2,4,8,16,160,192,224
100 DEFGR$(3)=0,0,0,73,73,73,91,255
110 DEFGR$(4)=34,20,28,54,62,20,0,0
120 DEFGR$(5)=143,223,143,0,248,2,3,248
130 DEFGR$(6)=60,126,255,126,60,0,0,0
140 DEFGR$(7)=60,56,54,46,64,102,102,119
150 DEFGR$(8)=60,28,108,116,2,102,102,238
160 DEFGR$(9)=56,124,244,255,124,62,56,124
170 DEFGR$(10)=230,218,218,216,223,222,192,126
180 DEFGR$(11)=60,24,24,24,0,24,28,30
190 DEFGR$(12)=28,62,47,255,62,127,28,62
200 DEFGR$(13)=103,91,91,27,251,123,3,126
210 DEFGR$(14)=60,24,24,24,0,24,56,120
220 DEFGR$(15)=0,30,47,127,230,84,24,232
230 DEFGR$(16)=12,8,28,40,108,216,108,136
240 DEFGR$(17)=124,48,16,16,40,16,16,112
250 DEFGR$(18)=0,120,244,254,103,42,24,23
260 DEFGR$(19)=48,16,56,20,54,27,54,17
270 DEFGR$(20)=62,12,8,8,20,8,8,12
280 DEFGR$(21)=62,38,26,246,206,62,62,60
290 DEFGR$(22)=60,56,112,16,192,192,128,0
300 DEFGR$(23)=0,0,1,1,6,3,1,0
310 DEFGR$(24)=60,254,239,131,0,0,0,0
320 DEFGR$(25)=0,0,0,32,224,192,0,0
330 DEFGR$(26)=0,0,1,25,30,6,0,0
340 DEFGR$(27)=60,254,239,134,1,3,0,0
350 DEFGR$(28)=0,0,0,0,128,128,0,0
360 DEFGR$(29)=7,4,4,4,2,2,1,1
370 DEFGR$(30)=24,191,243,242,247,227,230,231
380 DEFGR$(31)=224,224,128,192,64,128,128,0
390 DEFGR$(32)=0,3,31,19,51,255,86,254
400 DEFGR$(33)=255,117,158,189,58,121,125,246
410 DEFGR$(34)=189,254,245,218,254,245,251,252
420 DEFGR$(35)=0,0,0,0,0,0,1,3
430 DEFGR$(36)=251,212,255,249,234,255,171,108
440 DEFGR$(37)=0,0,0,0,0,0,128,192
450 DEFGR$(38)=0,0,0,0,0,0,1,2
460 DEFGR$(39)=63,237,206,204,163,239,236,141
470 DEFGR$(40)=69,167,118,55,197,246,181,54
480 DEFGR$(41)=239,247,113,126,127,63,7,15
490 DEFGR$(42)=247,238,206,24,246,252,160,240
500 DEFGR$(43)=0,0,2,4,63,127,132,2
510 DEFGR$(44)=0,0,0,0,252,248,0,0
520 DEFGR$(45)=0,0,0,0,6,15,27,121
530 DEFGR$(46)=8,20,31,30,63,56,240,224
540 DEFGR$(47)=0,0,0,0,57,125,234,131
550 DEFGR$(48)=8,20,31,30,223,236,56,24
560 DEFGR$(49)=0,128,192,193,195,219,189,189
570 DEFGR$(50)=189,219,231,255,255,255,60,195
580 DEFGR$(51)=255,255,231,192,3,195,192,192
590 DEFGR$(52)=0,1,3,131,195,219,189,189
600 DEFGR$(53)=255,255,231,0,195,195,3,3
610 DEFGR$(54)=7,7,5,29,26,5,7,7
620 DEFGR$(55)=0,0,0,255,255,0,0,0
630 DEFGR$(56)=224,224,160,184,88,160,224,224
640 DEFGR$(57)=153,90,60,255,255,60,90,153
650 DEFGR$(58)=0,225,30,238,244,116,184,24
660 DEFGR$(59)=0,48,211,62,13,2,1,0
670 DEFGR$(60)=32,113,118,246,244,236,248,6
680 DEFGR$(61)=8,8,8,24,24,60,60,255
690 DEFGR$(62)=0,0,0,8,21,8,0,0
700 DEFGR$(63)=0,0,0,21,254,21,0,0
710 DEFGR$(64)=24,60,122,255,252,254,120,240
720 DEFGR$(65)=251,246,243,251,216,216,222,222
730 DEFGR$(66)=0,24,52,74,255,82,44,24
740 DEFGR$(67)=255,126,60,60,60,60,60,36
750 DEFGR$(68)=255,255,255,56,56,48,48,48
760 DEFGR$(69)=32,32,32,48,48,56,127,255
770 DEFGR$(70)=32,32,32,32,32,32,80,32
771 DEFGR$(71)=24,124,52,95,109,90,63,40
780 DEFGR$(72)=255,85,170,255,255,68,238,68
790 DEFGR$(73)=0,36,255,0,238,238,239,0
800 DEFGR$(74)=32,12,104,255,245,255,118,192
810 DEFGR$(75)=85,170,85,170,85,170,85,170
820 DEFGR$(76)=96,160,80,168,88,176,16,192
830 DEFGR$(77)=128,120,111,122,127,121,160,192
840 DEFGR$(78)=0,22,61,231,61,231,61,22
850 DEFGR$(79)=0,49,102,221,227,255,94,42
860 DEFGR$(80)=2,6,28,232,190,248,12,6
870 DEFGR$(81)=28,62,239,126,14,126,14,42
880 DEFGR$(82)=106,218,154,30,54,48,70,231
890 DEFGR$(83)=124,122,108,118,120,118,116,126
900 DEFGR$(84)=0,0,0,0,3,63,127,63
910 DEFGR$(85)=122,124,122,228,202,211,231,255
920 DEFGR$(86)=0,0,0,0,192,120,218,252
1000 '
1010 '********************
1020 '*   DEBUT DU JEU   *
1030 '********************
1040 '
1050 SCREEN,0,0:CLS:VIE=4:SCO=0:BONUS=1000:VPOS=7:HPOS=2:MAXI=34:MINI=0:ANTISO=0:GRAILLE=0
1060 BOXF(0,0)-(39,2)CHR$(127),4:COLOR7,4:LOCATE1,1:PRINT"SCORE :";SCO:LOCATE30,1:PRINT"VIE :";VIE:LOCATE14,1:PRINT"BONUS :";BONUS:COLOR,0
1065 POKE&H6295,&H62
1066 POKE&H6296,&H39
1067 POKE&H6294,&H32
1070 MUSDE$(0)="L5A005SILASOFAMIREDO"
1072 MUSDE$(1)="L5A004SILASOFAMIREDO"
1074 MUSDE$(2)="L5A003SILASOFAMIREDO"
1075 MUSDE$(3)="L5A002SILASOFAMIREDO"
1076 MUSDE$(4)="L5A001SILASOFAMIREDO"
1077 MUSDE$(5)="L5A001SI#LA#SOFAMI#REDO"
1080 DIAMS=1
1100 '********************
1110 '* PREMIER TABLEAU *
1120 '********************
1140 VPOS=7:HPOS=5:PRINTCHR$(27)CHR$(113):BOXF(0,3)-(39,3)GR$(5):LINE(0,4)-(39,4)GR$(1):BOXF(0,10)-(33,12)GR$(1):BOXF(39,17)-(5,18)GR$(1):BOXF(0,22)-(39,23)GR$(1)
1150 LOCATE37,5:PRINTGR$(29);GR$(30);GR$(31):LOCATE37,6:PRINTGR$(32);GR$(33):LINE(38,7)-(38,15)GR$(34):LOCATE37,16:PRINTGR$(35);GR$(36);GR$(37)
1160 LOCATE0,13:PRINTGR$(29);GR$(30);GR$(31):LOCATE0,14:PRINTGR$(32);GR$(33):LINE(1,15)-(1,20)GR$(34):LOCATE0,21:PRINTGR$(35);GR$(36);GR$(37)
1170 FLEC(1)=9:FLEC(2)=12:FLEC(3)=16:FLEC(4)=20:FLEC(5)=24:FLEC(6)=25:FLEC(7)=28:LINE(34,5)-(34,16)GR$(0),7:LINE(3,13)-(3,21)GR$(0),7:FLEC(9)=7:FLEC(8)=8:FLEC(9)=30:FLEC(10)=28
1180 FOR I=1 TO10:LOCATEFLEC(I)+3,4:COLOR7:PRINTGR$(2):PRINTCHR$(27)CHR$(113):LOCATEFLEC(I),10: PRINTGR$(6):NEXT
1200 '********************
1210 '*      JEU..       *
1220 '********************
1240 COLOR5:LOCATEHPOS,VPOS:PRINTGR$(9):LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(10):LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(11):MINI=0:MAXI=34:ANTISO=0
1250 PERCHE=34
1300 IF HPOS=34 THEN 1350 ELSE IF POINT(HPOS*8+7,(VPOS+3)*8+6)=-1 THEN 1400
1310 IF MORT=1 THEN MORT=0:GOTO 1100
1315 GOSUB 1500
1320 GOSUB 2200:IF BONUS=0 THEN GOTO 1470
1330 GOTO 1300
1349 '
1350 '********************
1351 '
1355 LINE(34,5)-(34,10)GR$(0),7:HPOS=HPOS+1
1360 GOSUB3000:GOTO3100
1400 '********************
1410 '*   MARCHE SUR     *
1420 '*      PIEGES      *
1430 '********************
1440 LOCATEHPOS+3,4:PRINT" "
1450 LOCATEHPOS+1,7:COLOR7:PRINTGR$(2)
1460 PLAY"A0L605SISIbLALAbSOSObFAMI"
1470 GOSUB2500
1480 LOCATEHPOS+1,7:PRINT" ":HPOS=3:GOTO 1310
1500 '**********
1510 '* DEPLACEMENT.... *
1520 '**********
1530 A=STICK(0)
1540 ON A GOSUB 1600,1600,1700,1700,1800,1900,1900,1600
1550 RETURN
1600 '********************
1610 '* SAUT EN HAUTEUR *
1620 '********************
1622 ACR=0:IF ANTISO=1 THEN RETURN
1625 COLOR,0:IF DIR=1 THEN GOTO 1660
1626 IF HPOS>MAXI-3 THEN RETURN
1630 COLOR5:BOXF(HPOS,VPOS)-(HPOS,VPOS+2)" ":LOCATEHPOS+2,VPOS-1:PRINTGR$(9):LOCATEHPOS+2,VPOS:PRINTGR$(10):LOCATEHPOS+1,VPOS+1:PRINTGR$(23);GR$(24);GR$(25):PLAY"L404A1DOSIFASORE"
1635 IF CORDE=1 THEN GOTO 2000
1640 LOCATEHPOS+2,VPOS-1:PRINT" ":LOCATEHPOS+2,VPOS:PRINT" ":LOCATEHPOS+1,VPOS+1:PRINT"   "
1650 LOCATEHPOS+3,VPOS:PRINTGR$(9):LOCATEHPOS+3,VPOS+1:PRINTGR$(10):LOCATEHPOS+3,VPOS+2:PRINTGR$(7):PLAY"L403A1DOSIFASORE":HPOS=HPOS+3:RETURN
1660 IF HPOS<MINI+3 THEN RETURN
1665 COLOR5:BOXF(HPOS,VPOS)-(HPOS,VPOS+2)" ":LOCATEHPOS-2,VPOS-1:PRINTGR$(12):LOCATEHPOS-2,VPOS:PRINTGR$(13):LOCATEHPOS-3,VPOS+1:PRINTGR$(26);GR$(27);GR$(28):PLAY"L404A1DOSIFASORE"
1670 LOCATEHPOS-2,VPOS-1:PRINT" ":LOCATEHPOS-2,VPOS:PRINT" ":LOCATEHPOS-3,VPOS+1:PRINT"   "
1680 LOCATEHPOS-3,VPOS:PRINTGR$(12):LOCATEHPOS-3,VPOS+1:PRINTGR$(13):LOCATEHPOS-3,VPOS+2:PRINTGR$(14):PLAY"L403A1DOSIFASORE":HPOS=HPOS-3:RETURN
1700 '********************
1710 '*  MARCHE DROITE   *
1720 '********************
1730 ACR=0:LOCATEHPOS,VPOS:PRINT" ":LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINT" ":LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINT" ":IF POO=1 THEN PJ=7:POO=0 ELSE POO=1:PJ=11
1740 DIR=2:HPOS=HPOS+1:IF HPOS>MAXI THEN HPOS=MAXI
1750 COLOR5,0:LOCATEHPOS,VPOS:PRINTGR$(9):LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(10):LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(PJ)
1760 RETURN
1800 '*****************
1810 '* ACCROUPIE.... *
1820 '*****************
1822 COLOR5,0:ACR=1:LOCATEHPOS,VPOS:PRINT" "
1830 LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(64):LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(65)
1840 RETURN
1900 '*******************
1910 '*  MARCHE GAUCHE  *
1920 '*******************
1930 ACR=0:LOCATEHPOS,VPOS:PRINT" ":LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINT" ":LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINT" ":IF POO=1 THEN PJ=8:POO=0 ELSE POO=1:PJ=14
1940 DIR=1:HPOS=HPOS-1:IF HPOS<MINI THEN HPOS=MINI
1950 COLOR5,0:LOCATEHPOS,VPOS:PRINTGR$(12):LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(13):LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(PJ)
1960 RETURN
2200 '*****************
2210 '*    BONUS      *
2220 '*****************
2230 BONUS=BONUS-5:IF BONUS<0 THEN BONUS=0
2240 LOCATE14,1:COLOR7,4:PRINT"BONUS :";BONUS
2250 COLOR,0:RETURN
2500 '***************
2510 '*   MORT..    *
2520 '***************
2530 MORT=1:VIE=VIE-1:LOCATE30,1:COLOR7,4:PRINT"VIE :";VIE:BONUS=1000:COLOR,0:IF DIR = 1 THEN SC=15 ELSE SC=18
2540 LOCATEHPOS,VPOS:PRINTGR$(SC):LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(SC+1):LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(SC+2):PLAY"04L4A2SILASOFAMIREDO"
2550 LOCATEHPOS,VPOS:PRINT" ":LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(SC):LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(SC+1):PLAY"03L4A2SILASOFAMIREDO"
2560 LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINT" ":LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(SC):PLAY"02L4A2SILASOFAMIREDO"
2570 LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINT" ":PLAY"01L4A2SILASOFAMIREDO"
2580 IF VIE=0 THEN GOTO 10000 ELSE RETURN
3000 '*****************
3010 '*               *
3020 '*   PERCHES.    *
3030 '*               *
3040 '*****************
3045 MUS=0
3050 LOCATE HPOS,VPOS:COLOR5,0:PRINTGR$(12):LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(21):LOCATEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(22):PLAYMUSDE$(MUS)
3060 VPOS=VPOS+1:IF POINT(HPOS*8+6,(VPOS+2)*8+6)<>-1 THEN RETURN
3070 MUS=MUS+1:IF MUS>5 THEN MUS=5
3080 LOCATEHPOS,VPOS-1:PRINT" "
3090 GOTO 3050
3100 '*************************
3110 '* 1er TABLEAU,2eme ETAGE *
3120 '*************************
3130 MAXI=36:MINI=3:TROU(0)=7:TROU(1)=9:TROU(2)=10:TROU(3)=14:TROU(4)=17:TROU(5)=18:SERP=7:SER=7:SERPE=16:HPOS=35:VPOS=14
3135 TROU(6)=21:TROU(7)=22:TROU(8)=25:TROU(9)=26:TROU(10)=30
3140 PRINTCHR$(27)CHR$(113):FOR I=0 TO10:LOCATETROU(I),17:PRINTGR$(3):NEXT
3150 IF HPOS=4 THEN 3250
3152 IF POINT(HPOS*8+7,(VPOS+3)*8+1)=-1 THEN LOCATESER,SERPE:PRINT"  ":GOTO 1470
3155 GOSUB 2200
3156 IF BONUS=0 THEN GOSUB2500:MORT=0:LOCATESER,SERPE:PRINT"  ":GOTO 1100
3160 GOSUB1500
3165 GOSUB 3300
3170 IF MORT=1 THEN MORT=0:GOTO3200
3175 GOTO3150
3200 '*************************
3210 LOCATEHPOS,SERPE:COLOR1:PRINTGR$(57)
3215 PLAY"L4A005DOREMIFASOFAMIREDO"
3220 LOCATESER,SERPE:PRINT"  "
3225 GOTO1470
3250 '*************************
3260 GOSUB 3000
3270 GOTO 3500
3300 '*************************
3310 '*  MOUVEMENT SERPENT.  *
3320 '*************************
3325 FOR I=0 TO 1
3330 IF SERPO=1 THEN SERPO=0:PS=45:PSE=46 ELSE PS=47:PSE=48:SERPO=1
3340 LOCATESER,SERPE:COLOR2,0:PRINT" "
3350 SER=SER+1:IF SER=MAXI-3 THEN SER=SERP:LOCATEMAXI-3,SERPE:PRINT"  "
3360 LOCATE SER,SERPE:COLOR2,0:PRINTGR$(PS);GR$(PSE)
3370 IF SER+1=HPOS THEN MORT=1:RETURN
3380 NEXT I
3390 RETURN
3500 '*****************************
3510 '* 1er TABLEAU , 3eme ETAGE *
3520 '*****************************
3530 ANTISO=1:MINI=3:MAXI=39:VPOS=19:LOCATESER,SERPE:PRINT"  "
3540 IF HPOS=39 THENGOSUB3600:ANTISO=0:GOTO3700
3545 GOSUB 1500:GOSUB2200:IF BONUS=0 THEN GOSUB2500:MORT=0:GOTO 1100
3550 GOTO 3540
3600 '*************************
3610 '*  CHANGEMENT DE TABLEAU  *
3620 '*************************
3630 B$(1)="B":B$(2)="O":B$(3)="N":B$(4)="U":B$(5)="S":MB$(1)="DO":MB$(2)="MI":MB$(3)="FA":MB$(4)="LA":MB$(5)="SO":B$(6)=" ":MB$(6)="FA"
3640 CONSOLE3,24:CLS:VB=15
```

Suite page 26

FUGITIF

AMSTRAD

Fugitif traqué par la police et vos anciens complices, vous voilà dans de beaux draps à la recherche du fabuleux butin de votre dernier vol...

Laurent BOUSQUET





SUITE DU N°130

```
2510 REM --------------
2520 REM DATA - MUSIQUE
2530 REM --------------
2540 DATA 253,253,253,253,284,319,
319,338,379,379,319,253,190,190,19
0,190,213,239,239,253,284,284,253,
239,253,239,253,201,239,253,253,28
4,319,319,338,379,338,338,338,338,
319,338,379,379,379,379
2550 DATA 100,250,100,0
2560 REM ---------------
2570 REM PRESENTATION 3
2580 REM ---------------
2590 MODE 2
2600 INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1
2610 LOCATE 34,4:PRINT "TABLEAU N.
2"
2620 LOCATE 3,7:PRINT "Vous entrez
 maintenant dans la ville..."
2630 LOCATE 1,8:PRINT "Vous devez
ecouler les diamants que vous vene
z de recuperer."
2640 LOCATE 1,9:PRINT "Pour cela v
ous devez entrer dans les maisons
et trouver deux acheteurs."
2650 LOCATE 3,11:PRINT "ATTENTION
! Si vous tuez un de vos client,vo
us avez perdu car vous ne pourez
  plus ecouler vos diamants.D'autr
e part, certaines maisons renferme
nt des bandits";
2660 LOCATE 1,14:PRINT ";si vous n
e tirez pas rapidement,il vous tue
ront.Vous pouvez egalement decouvr
ir une bombe derriere la porte...F
uyez avant qu'elle n'explose."
2670 LOCATE 3,16:PRINT "Enfin,mefi
ez vous des voitures..."
2680 LOCATE 3,18:PRINT "Bonne chan
ce !"
2690 LOCATE 20,22:PRINT "Appuyez s
ur une touche pour continuer"
2700 FOR i=1 TO 40:f$=INKEY$:NEXT
i
2710 IF INKEY$="" THEN 2710
2720 tabl=2
2730 REM ---------
2740 REM TABLEAU 2
2750 REM ---------
2760 RESTORE
2770 MODE 1
2780 INK 0,13:INK 3,9:INK 2,13:BOR
DER 13
2790 DIM entree(10)
2800 entr=INT(RND(1)*9)+1
2810 entre=INT(RND(1)*9)+1:IF entr
e=entr THEN 2810 ELSE entree(entr)
=1:entree(entre)=1
2820 FOR i=1 TO 9:IF i()entre AND
i()entr THEN entree(i)=INT(RND(2)*
2)+2
2830 NEXT
2840 eno=0
2850 FOR i=1 TO 40:LOCATE i,22:PRI
NT CHR$(143);:NEXT
2860 WINDOW #1,1,40,23,25
2870 FOR i=4 TO 32 STEP 7
2880 WINDOW #2,i,i+5,2,7:PAPER #2,
1:CLS#2
2890 NEXT i
2900 FOR i=5 TO 33 STEP 7
2910 PEN 3
2920 LOCATE i,4:PRINT CHR$(143);:L
OCATE i+3,4:PRINT CHR$(143);
2930 PEN 3
2940 LOCATE i+1,6:PRINT CHR$(143);
CHR$(143);
2950 LOCATE i+1,7:PRINT CHR$(143);
CHR$(143);
2960 NEXT i
2970 FOR i=7 TO 28 STEP 7
2980 WINDOW #2,i,i+5,12,17:PAPER #
2,1:CLS#2
2990 NEXT i
3000 FOR i=8 TO 29 STEP 7
3010 LOCATE i,14:PRINT CHR$(143);:
LOCATE i+3,14:PRINT CHR$(143);
3020 PEN 3
3030 LOCATE i+1,16:PRINT CHR$(143)
;CHR$(143);
3040 LOCATE i+1,17:PRINT CHR$(143)
;CHR$(143);
3050 NEXT i
3060 PEN 1
3070 ym=INT(RND*20)+2:xm=1
3080 n0=0:n1=202
3090 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1+
n0);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+n0
+1);
3100 PEN 2
3110 FOR i=1 TO 7
3120 IF RND(0.5 THEN xp=0:xr=0:ELS
E xp=3:xr=1
3130 IF xr=0 THEN yv=7 ELSE yv=INT
(RND(2)*2)*5+12
3140 xv=INT(RND(1)*(4-xr))*7+10+xp
3150 LOCATE xv,yv:PRINT car2$;
3160 NEXT i
3170 PEN 1
3180 a$=UPPER$(INKEY$)
3190 IF a$="" THEN 3330
3200 IF a$=" " THEN FOR n=300 TO 2
80 STEP -4:SOUND 1,n,5,(n-276)/4,,
,1:NEXT:n0=0
3210 IF a$="\" AND xm(40 AND TEST(
xm*16+13,401-ym*16)()1 AND TEST(xm
*16+13,401-(ym-1)*16)()1 THEN LOCA
TE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,ym
:PRINT" ";:xm=xm+1:n0=n0+2:n1=202
3220 IF a$="/" AND xm)1 AND TEST((
xm-1)*16-3,401-ym*16)()1 AND TEST(
(xm-1)*16-3,401-(ym-1)*16)()1 THEN
 LOCATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE
xm,ym:PRINT" ";:xm=xm-1:n0=n0+2:n1
=208
3230 IF a$="A" AND TEST(xm*16-3,40
1-(ym-2)*16)=3 THEN GOTO 3650
3240 IF a$="A" AND ym)2 AND TEST(x
m*16-3,401-(ym-2)*16)()1 THEN LOCA
TE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,ym
:PRINT" ";:ym=ym-1:n0=0:n1=216
3250 IF a$="Z" AND ym(22 AND TEST(
xm*16-3,401-(ym+1)*16)()1 THEN LOC
ATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,y
m:PRINT" ";:ym=ym+1:n0=0:n1=212
3260 IF n0=4 THEN n0=0
3270 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1+
n0);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+n0
+1);
3280 IF TEST(xm*16-3,369-ym*16)=2
THEN yc=ym+2:xc=xm:GOSUB 3350
3290 IF TEST(xm*16-3,353-ym*16)=2
THEN yc=ym+3:xc=xm:GOSUB 3350
3300 IF TEST(xm*16-3,449-ym*16)=2
THEN yc=ym-3:xc=xm:GOSUB 3500
3310 IF TEST(xm*16-3,465-ym*16)=2
THEN yc=ym-4:xc=xm:GOSUB 3500
3320 READ note:IF note=0 THEN REST
ORE:GOTO 3320 ELSE SOUND 2,note,5
3330 GOTO 3180
3340 REM --------------------
3350 REM Voitures traversent
3360 REM --------------------
3370 SOUND 1,200:LOCATE xc,yc:PRIN
T car2$
3380 FOR i=1 TO 40
3390 a$=UPPER$(INKEY$)
3400 IF a$="\" THEN LOCATE xm,ym-1
:PRINT " ";:LOCATE xm,ym:PRINT " "
;:xm=xm+1:n1=202:GOTO 3430
3410 IF a$="/" THEN LOCATE xm,ym-1
:PRINT " ";:LOCATE xm,ym:PRINT " "
;:xm=xm-1:n1=208:GOTO 3430
3420 NEXT
3430 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1)
;:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+1);
3440 FOR i=1 TO 4:SOUND 1,50,4
3450 LOCATE xc,yc:PRINT " ";:yc=yc
-1:LOCATE xc,yc:PRINT car2$;
3460 FOR g=1 TO 90:NEXT g
3470 NEXT
3480 IF xc=xm THEN 3630 ELSE LOCAT
E xc,yc:PRINT " ";
3490 RETURN
3500 SOUND 1,200:LOCATE xc,yc:PRIN
T car2$
3510 FOR i=1 TO 40
3520 a$=UPPER$(INKEY$)
3530 IF a$="\" THEN LOCATE xm,ym-1
:PRINT " ";:LOCATE xm,ym:PRINT " "
;:xm=xm+1:n1=202:GOTO 3560
3540 IF a$="/" THEN LOCATE xm,ym-1
:PRINT " ";:LOCATE xm,ym:PRINT " "
;:xm=xm-1:n1=202:GOTO 3560
3550 NEXT i
3560 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1)
;:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+1);
3570 FOR f=1 TO 4
3580 LOCATE xc,yc:PRINT" ";:yc=yc+
1:LOCATE xc,yc:PRINT car2$;
3590 FOR g=1 TO 90:NEXT g
3600 NEXT f
3610 IF xc=xm THEN 3630 ELSE LOCAT
E xc,yc:PRINT " ";
3620 RETURN
3630 CLS#1:PRINT #1,"      Ecrase
par une voiture...":PRINT #1,"
  Quelle fin horrible !"
3640 GOTO 4870
3650 REM --------------
3660 REM ENTREE MAISONS
3670 REM --------------
3680 eno=eno+1
3690 IF entree(eno)()1 THEN 3940
3700 SOUND 1,500
3710 LOCATE xm,ym-1:PRINT" ";:LOCA
TE xm,ym:PRINT" ";
3720 IF TEST(xm*16-19,401-(ym-2)*1
6)=3 THEN xp=-1 ELSE xp=1
3730 FOR i=1 TO 400
3740 IF INKEY$=" " THEN FOR i=300
TO 280 STEP -4:SOUND 1,i,5,(i-276)
/4,,,1:NEXT i:CLS#1:PRINT #1,"Vous
 avez tue la seule personne qui
  pouvait vous aider.Vous avez per
du.":GOTO 4870
3750 NEXT
3760 SOUND 1,500
3770 LOCATE xm+xp,ym-2:PRINT " ";:
LOCATE xm+xp,ym-3:PRINT " ";
3780 LOCATE xm,ym-2:PRINT " ";:LOC
ATE xm,ym-3:PRINT " ";
3790 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(212
);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(213)
3800 trec=trec+1
3810 IF trec=1 THEN CLS#1:PRINT#1,
"Vous avez vendu la moitie des dia
mants. Vous devez touver un autre
acheteur.":GOTO 3180
3820 CLS#1:PRINT#1,"Vous avez vend
u tous vos diamants.Vous  pouvez q
uitter la ville."
3830 FOR ic=3 TO xm STEP 2
3840 LOCATE ic-2,ym:PRINT "  ";
3850 LOCATE ic,ym:PRINT car4$;:SOU
ND 1,505,15,4,,,10:FOR i=1 TO 100:
NEXT i:NEXT ic
3860 FOR i=1 TO 500:NEXT:SOUND 1,1
00:LOCATE xm,ym-1:PRINT " ";:
3870 FOR ic=xm TO 39
3880 LOCATE ic-2,ym:PRINT "  ";
3890 LOCATE ic,ym:PRINT car4$;:SOU
ND 1,505,15,4,,,10:FOR i=1 TO 100:
NEXT i
3900 NEXT ic
3910 score=score+2000
3920 GOTO 4240
3930 REM
3940 IF entree(eno)()2 THEN 4160
3950 IF TEST(xm*16-19,401-(ym-2)*1
6)=3 THEN xp=-1 ELSE xp=1
3960 xb=xm:yb=ym-3
3970 LOCATE xm,ym-2:PRINT" ";:LOCA
TE xb,yb:PRINT CHR$(228);:LOCATE x
m+xp,ym-2:PRINT" ";:LOCATE xm+xp,y
m-3:PRINT " ";
```

Suite page 25



APPLE

Suite de la page 5

```
13B0- 0D 0D 45 6B 0D 45 FB 1F   ($82)
13B8- 1F 17 1F 1F 1F 1F 1F 1F   ($08)
13C0- 0C 0D 0D 0D 0D 0D 45 6B   ($2F)
13C8- 0D 0D 45 FB 1F 1F 1F 1E   ($BF)
13D0- 1F 1F 1F 1F 1F 0C 0D 0D   ($13)
13D8- 0D 0D 45 49 49 F9 1F 1F   ($BC)
13E0- 1F 1F 1F 1F 1F 1F DE 36   ($E8)
13E8- 36 2E 2D 2D 36 36 36 36   ($18)
13F0- 36 36 36 2E 2D 2D 2D 2D   ($18)
13F8- 2D 2D 24 24 24 24 24 24   ($00)
1400- 24 2C 2D 2D 24 24 24 24   ($08)
1408- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F   ($00)
1410- 3F 3F 3F 37 36 00 2D 2D   ($3E)
1418- 3C 3F 27 2D 2D 3C 3F 27   ($00)
1420- 2D 2D 3C 3F 27 2D 2D 3C   ($18)
1428- 3F 27 2D 2D 3C 3F 6F 49   ($3D)
1430- 35 2E 36 35 2E 36 35 2D   ($18)
1438- 2D 2D 2D 3D 20 27 3C 24   ($0F)
1440- 27 3C 3C 3F 3F 3F 2E 36   ($00)
1448- 35 2E 36 35 2D 2D 2D 47   ($72)
1450- 23 37 3F 27 27 3C 24 27   ($14)
1458- 2D 2D 2E 36 35 37 27 27   ($1A)
1460- 3C 2C 15 36 40 43 43 43   ($30)
1468- 43 69 0D 1C 1F 47 6B 0D   ($05)
1470- 1C 1F 1F 47 6B 0D 1C 1F   ($3E)
1478- 1F 1F 1F 1F 1F 1F 0C 0D   ($01)
1480- 0D 0D 0D 0D 0D 1C 1F 1F   ($11)
1488- 1F 1F 1F 1F 0C 0D 0D 0D   ($01)
1490- 0D 0D 0D 15 0E 15 46 43   ($06)
1498- C3 18 D8 1F 1F 1F 1F 1F   ($1C)
14A0- 1F 1F 36 36 36 2D 2D 2D   ($1B)
14A8- 2D 2D 75 0E 3F 3F 3F 3F   ($7B)
14B0- 3F 3F 3F 37 36 36 36 36   ($08)
14B8- 36 36 2D 2D 2D 2D 24 24   ($00)
14C0- 24 8E 76 36 2D 2D 2D 2D   ($EA)
14C8- 2D 2D 25 24 27 3C 24 27   ($19)
14D0- 3C 2C 2D 25 24 24 DC 0D   ($C9)
14D8- 24 27 27 27 27 27 3F 3F   ($03)
14E0- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 36 00   ($36)
14E8- 2D 2C 25 25 25 25 25 2C   ($08)
14F0- 24 24 3C 24 27 27 27 27   ($18)
14F8- 3F 3C 3F 3F 3E 37 37 37   ($0A)
1500- 37 37 3E 36 36 2E 36 35   ($13)
1508- 35 35 35 2D 2E 2D 40 43   ($18)
1510- 43 2B 65 0C 0C 24 24 3C   ($31)
1518- 38 38 38 3F 3F 1E 1E 1E   ($26)
1520- 36 36 AE 15 15 2D 3E 3F   ($82)
1528- 3C 3C 3C 24 3C 37 35 76   ($50)
1530- 0E 0E 0E 2D 2E 2C 2E 24   ($2B)
1538- 6F 2E 24 35 44 2B 26 28   ($31)
1540- 66 3C 2C 25 3F 0C 1C 0D   ($71)
1548- 1C 47 3B 38 38 E0 17 44   ($D3)
1550- BB 1E 44 BB 1E 1C 16 C0   ($8E)
1558- 76 17 47 43 33 1E 30 0E   ($76)
1560- 1F 30 15 1F B0 F1 0D DC   ($B5)
1568- 13 4D E1 DB 20 4D 11 4C   ($54)
1570- 40 0D 0D 95 4A 11 4D 20   ($E3)
1578- D8 DB DB DB 9B 45 6B 49   ($FF)
1580- 09 40 43 C3 DB DB 0B 45   ($87)
1588- 6B 0D 8D 6B 15 15 15 15   ($80)
1590- 95 EA DB 43 C3 4D 09 E0   ($80)
1598- 47 3B 38 38 D8 DB DB DD   ($79)
15A0- D3 1E 1E 1E DE 36 36 36   ($25)
15A8- 36 2E 36 35 35 35 35 2D   ($03)
15B0- 2E 2D 2D 2D 2D 2C 25 25   ($02)
15B8- 25 25 25 2C 24 24 24 24   ($09)
15C0- 24 3C 3C 3C 3C 3C 3F 3C   ($1B)
15C8- 3F 3F 3F 3F 37 3F 37 37   ($08)
15D0- 37 37 76 49 49 89 3E 36   ($F7)
15D8- 36 35 35 2D 25 25 25 24   ($1A)
15E0- 3C 27 3F 7F 49 32 00 2D   ($0D)
15E8- 2D 3C 3F 27 2D 2D 3C 3F   ($0A)
15F0- 27 2D 2D 3C 3F 27 2D 2D   ($03)
15F8- 3C 3F 27 2D 2D 3C 3F 67   ($40)
1600- 0D 0D 0D 0D 0D 55 0E 0E 0E   ($5B)
1608- 0E 0E 0E 0E 0E 0E 24 24   ($00)
1610- 24 24 3C 36 36 36 E6 3C   ($D0)
1618- 3C 3C 3C 3C 3C 0D 35 35   ($31)
1620- 35 35 44 23 27 6F 0D 20   ($02)
1628- 20 20 20 E0 16 16 16 16   ($C0)
1630- 1E 44 23 20 20 E0 16 16   ($99)
1638- 16 16 1E 44 23 20 20 20   ($59)
1640- 40 2B 2D 2D 35 36 36 36   ($68)
1648- 36 36 36 36 36 36 36 36   ($00)
1650- 3F 3F 3C 3C 3C 3C 3C 3C   ($00)
1658- 3C 3C 3C 3C 3F 36 36 36   ($09)
1660- 36 36 3F 3F 3F 3F 24 24   ($00)
1668- 24 24 24 24 4C 0D 0D 0D   ($41)
1670- 0D 1C 1F 1F 1F 47 6B 0D   ($2F)
1678- 0D 1C 1F 1F 47 6B 0D 1C   ($2C)
1680- 1F 47 6B 1C 47 BB 92 92   ($D3)
1688- 1A 24 24 24 24 24 2D 2D   ($3E)
1690- 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E   ($00)
1698- 2E 2E 2D 24 24 24 24 24   ($09)
16A0- 2D 00 36 36 36 25 24 2D   ($37)
16A8- 2D 24 3C 3F 6F 49 31 36   ($2B)
16B0- 36 2E 24 AC 12 2D 2D 0D   ($8F)
16B8- 25 27 E5 24 2C 2D 35 3E   ($C9)
16C0- 3F 4D 31 36 6E 09 25 27   ($10)
16C8- 3C 27 24 4D 92 2D 24 6C   ($85)
16D0- 36 36 36 25 24 28 2D C0   ($F2)
16D8- 1B 2D 2D B5 92 DA 1B 2D   ($D0)
16E0- 2D 0D 25 27 25 27 24 2D   ($29)
16E8- 2D 35 36 3F 6F 72 36 00   ($3A)
16F0- 38                        ($38)
```

HEBDO RUNNER

THOMSON TO7,TO7 70





En ces temps magiques et reculés, les grands prêtres CEÏ-KAHALDI partaient cueillir sur les murs sacrés d'HEÏBDO-JIE les fleurs de LYSTING nécessaires à leur culte. Malheureusement, les immatériels BEHINÔAT, redoutables monstres des murailles, veillaient jalousement sur ces plantes divines...

Conception et réalisation : Jean-Michel MASSON et Franck CHEVALLIER

SUITE DU N°130

```
B6CF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B6D7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B6DF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B6E7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B6EF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B6F7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 0C D8  05F4
B6FF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 0C D8  05F4
B707  D8 D8 D8 D8 D8 D8 0C D8  05F4
B70F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 0C D8  05F4
B717  D8 D8 D8 D8 0C D8 D8 D8  05F4
B71F  D8 D8 FE FE FE FE FE FE  07A4
B727  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B72F  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B737  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B73F  FE FE FE FE FE FE DC D8  07A8
B747  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B74F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B757  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B75F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B767  D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 D8  06C4
B76F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B777  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B77F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B787  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B78F  D8 D8 DC DC D8 D8 D8 D8  06C8
B797  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B79F  D8 D8 DC FE FE FE FE FE  0782
B7A7  D8 FE FE FE FE FE FE FE  07CA
B7AF  FE FE FE FE FE FE FE D8  07CA
B7B7  DC DC D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C8
B7BF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B7C7  DC FE D8 D8 D8 D8 D8 D8  06EA
B7CF  D8 D8 FE D8 D8 D8 0C D8  061A
B7D7  D8 D8 D8 FE FE D8 FE DC  0736
B7DF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B7E7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC FE  06EA
B7EF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B7F7  FE DC FE FE FE FE FE FE  07CE
B7FF  FE FE FE D8 D8 DC D8 D8  0736
B807  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B80F  D8 D8 D8 D8 DC FE D8 D8  06EA
B817  D8 D8 0C D8 D8 D8 D8 DC  05F8
B81F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B827  FE D8 D8 FE FE FE FE FE  07A4
B82F  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B837  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B83F  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B847  FE FE FE FE FE D8 FE D8  07A4
B84F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B857  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B85F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE D8  06E6
B867  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B86F  D8 D8 D8 D8 FE D8 D8 D8  06E6
B877  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B87F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B887  0C D8 D8 D8 D8 FE FE FE  0640
B88F  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B897  FE FE FE D8 D8 D8 D8 D8  0732
B89F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC  06C4
B8A7  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B8AF  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B8B7  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B8BF  FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06E6
B8C7  D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8  06C4
B8CF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B8D7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B8DF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B8E7  D8 D8 D8 D8 D8 18 D8 D8  0600
B8EF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B8F7  D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8  05F4
B8FF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B907  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B90F  D8 D8 D8 D8 FE FE FE FE  0758
B917  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B91F  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
B927  DC D8 D8 FE FE FE DC D8  073A
B92F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B937  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B93F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B947  D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC D8  06C4
B94F  D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 D8  06C4
B957  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE  06E6
B95F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B967  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B96F  D8 D8 D8 D8 DC D8 0C D8  05F8
B977  D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 D8  06C4
B97F  D8 D8 D8 D8 D8 FE D8 D8  06E6
B987  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B98F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B997  DC FE FE FE FE FE FE D8  07A8
B99F  FE FE FE DC FE FE D8 D8  0782
B9A7  D8 D8 D8 FE D8 D8 D8 D8  06E6
B9AF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B9B7  D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8  06C4
B9BF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B9C7  D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C4
B9CF  D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 D8  06E6
B9D7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B9DF  D8 D8 D8 D8 DC D8 FE FE  0710
B9E7  FE FE FE FE FE D8 D8 DC  0782
B9EF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE  06E6
B9F7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
B9FF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BA07  D8 D8 DC D8 D8 FE D8 0C  061E
BA0F  D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8  06C4
BA17  D8 D8 D8 D8 D8 FE D8 D8  06E6
BA1F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BA27  0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  05F4
BA2F  DC D8 D8 D8 FE FE FE FE  0782
BA37  FE FE D8 DC D8 D8 D8 D8  0710
BA3F  D8 D8 D8 FE FE FE FE FE  077E
BA47  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
BA4F  FE FE FE FE FE FE FE D8  07CA
BA57  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 0C  05F4
BA5F  D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C4
BA67  D8 FE D8 D8 D8 D8 0C D8  061A
BA6F  D8 D8 D8 D8 D8 0C D8 D8  05F4
BA77  D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8  05F4
BA7F  D8 D8 D8 0C DC FE FE FE  066A
BA87  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE  06E6
BA8F  DC FE FE FE FE FE FE FE  07CE
BA97  FE FE FE FE FE FE FE FE  07F0
BA9F  FE FE FE D8 FE FE FE FE  07CA
BAA7  FE FE FE D8 D8 D8 D8 D8  0732
BAAF  D8 D8 D8 D8 D8 FE DC D8  06EA
BAB7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BABF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE  06E6
BAC7  0C D8 D8 FE FE FE D8 D8  0666
BACF  D8 FE D8 DC D8 D8 D8 D8  06EA
BAD7  D8 D8 D8 FE DC FE FE D8  0736
BADF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BAE7  D8 D8 D8 D8 D8 FE FE FE  0732
BAEF  DC FE D8 D8 DC FE DC FE  073E
BAF7  D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 0C  05F8
BAFF  D8 D8 DC D8 FE D8 D8 D8  06EA
BB07  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BB0F  D8 D8 D8 D8 FE FE DC FE  0736
BB17  DC FE FE FE DC FE D8 DC  0764
BB1F  D8 D8 D8 FE FE FE FE FE  077E
BB27  FE D8 FE D8 D8 D8 D8 D8  070C
BB2F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BB37  D8 D8 FE FE DC FE DC FE  0760
BB3F  D8 D8 DC FE D8 DC D8 D8  06EE
BB47  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC  06C4
BB4F  FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06E6
BB57  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BB5F  FE FE DC FE DC FE DC FE  078A
BB67  FE FE D8 DC D8 D8 D8 D8  0710
BB6F  D8 D8 D8 D8 D8 DC FE D8  06EA
BB77  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BB7F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE  06E6
BB87  DC FE DC FE DC FE FE FE  078A
BB8F  D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C4
BB97  D8 D8 D8 DC FE D8 D8 D8  06EA
BB9F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BBA7  D8 D8 D8 D8 D8 FE DC FE  0710
BBAF  D8 FE DC FE FE FE D8 DC  0760
BBB7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BBBF  0C DC D8 D8 D8 D8 D8 D8  05F8
BBC7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BBCF  D8 D8 D8 D8 DC D8 0C FE  061E
BBD7  DC D8 D8 D8 D8 DC D8 D8  06C8
BBDF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BBE7  D8 D8 18 D8 D8 D8 D8 D8  0600
BBEF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BBF7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BBFF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC07  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC0F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC17  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC  06C4
BC1F  FE D8 FE D8 D8 D8 D8 D8  070C
BC27  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC2F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC37  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC3F  D8 D8 D8 D8 D8 DC FE D8  06EA
BC47  FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06E6
BC4F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC57  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC5F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC67  D8 D8 0C DC FE D8 FE D8  0644
BC6F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC77  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BC7F  D8 FE FE D8 FE D8 D8 D8  0732
BC87  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC  06C4
BC8F  FE FE FE D8 FE FE FE FE  07CA
BC97  FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC  06EA
BC9F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE  06E6
BCA7  D8 D8 FE D8 D8 D8 D8 D8  06E6
BCAF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC FE  06EA
BCB7  D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8  05F4
BCBF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC D8  06C4
BCC7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE FE  070C
BCCF  FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06E6
BCD7  D8 D8 D8 D8 DC FE D8 FE  0736
BCDF  FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06E6
BCE7  D8 D8 D8 DC FE FE FE FE  075C
BCEF  FE DC FE D8 D8 D8 D8 D8  0710
BCF7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BCFF  0C DC FE D8 FE D8 FE D8  066A
BD07  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BD0F  D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C4
BD17  FE FE FE DC FE FE FE DC  07AC
BD1F  FE FE FE FE DC FE FE FE  07CE
BD27  FE D8 FE FE FE D8 D8 D8  0758
BD2F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC  06C4
BD37  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE  06E6
BD3F  FE D8 FE FE FE D8 FE FE  07A4
BD47  FE FE D8 FE FE FE FE D8  07A4
BD4F  FE D8 FE D8 D8 D8 D8 D8  070C
BD57  D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 0C  05F8
BD5F  D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 0C  0528
BD67  D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8  05F4
BD6F  0C D8 D8 D8 D8 D8 FE D8  061A
BD77  FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06E6
BD7F  D8 D8 D8 DC FE FE FE D8  0736
BD87  FE FE FE D8 FE FE FE D8  07A4
BD8F  FE FE FE FE D8 FE FE FE  07CA
BD97  D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8  05F4
BD9F  D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8  05F4
BDA7  D8 DC FE D8 FE D8 D8 FE  0736
BDAF  D8 D8 FE D8 D8 D8 FE D8  070C
BDB7  D8 D8 D8 FE FE D8 D8 D8  06E6
BDBF  D8 FE FE FE D8 FE FE FE  07A4
BDC7  FE D8 FE D8 D8 FE D8 DC  0736
BDCF  FE FE FE D8 D8 FE D8 D8  0758
BDD7  FE FE D8 D8 FE D8 FE FE  077E
BDDF  D8 FE FE D8 D8 D8 D8 FE  0732
BDE7  D8 D8 D8 FE D8 D8 FE D8  070C
BDEF  FE FE D8 FE D8 DC FE D8  075C
BDF7  D8 D8 D8 FE D8 D8 FE D8  070C
BDFF  D8 D8 FE D8 D8 FE D8 FE  0732
BE07  D8 D8 D8 D8 FE D8 D8 D8  06E6
BE0F  D8 FE D8 D8 FE D8 FE D8  0732
BE17  FE FE D8 DC FE D8 D8 D8  0736
BE1F  FE FE FE D8 FE FE D8 D8  07A4
BE27  FE FE FE FE D8 FE FE FE  07CA
BE2F  D8 D8 D8 FE D8 D8 D8 FE  070C
BE37  D8 D8 FE D8 FE D8 D8 FE  0732
BE3F  D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C4
BE47  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE4F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE57  D8 FE FE FE D8 FE FE FE  07A4
BE5F  FE D8 FE D8 D8 FE D8 DC  0736
BE67  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE6F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE77  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE7F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE87  D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8  06C4
BE8F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE97  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BE9F  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BEA7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BEAF  D8 D8 D8 DC D8 D8 D8 D8  06C4
BEB7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BEBF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BEC7  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BECF  D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8  06C0
BED7  D8 D8 00 00 00 00 00 00  01B0
```

●

SPECTRUM

Suite de la page 4

```
2609 IF ATTR (d,c)=56 THEN GO SU
B 9900
2610 IF ATTR (d,c)=16 THEN GO SU
B 8000
2611 IF ATTR (d,c)=72 THEN PRINT
 AT 15,3; INK 2;"U";AT 0,0;"DE P
ROFONDIS": GO SUB 8100: GO TO 82
00
2620 GO SUB 3700: GO SUB 8400: B
EEP .01,5: LET PP=PP+1: GO TO 25
80
2993 IF x>=2 THEN LET x=x-2: GO
TO 2996
2994 LET x=x+2
2996 IF y<=19 THEN LET y=y+2: GO
 TO 9500
2998 LET y=y-2: GO TO 9500
3009 LET te=te+2: GO SUB 6098: P
APER 4: INK 0: CLS : PRINT AT 0,
0;"OASIS DU LION "
3110 PRINT AT 2,28;"NO";AT 3,2;
PAPER 1;"  "; PAPER 4;"  R
"; PAPER 1;"  "; PAPER 4;"  N
O  PQ"
3112 PRINT AT 4,1; PAPER 1;"
   "; PAPER 4;"  "; PAPER 1;"
   "; PAPER 4;"  PQ"
3113 PRINT AT 5,2; PAPER 1;"
 "; PAPER 4;"  "; PAPER 1;"
 "; PAPER 4;"  "; PAPER 1
;"
3114 PRINT AT 6,3; PAPER 1;"
;AT 6,22;"
3115 PRINT AT 7,13;"NO  "; PA
PER 1;"
3116 PRINT AT 8,0;"R  R  NO
PQ  "; PAPER 1;"  "; PAPER
 4;"  "; PAPER 1;"
3117 PRINT AT 9,7;"PQ  "
; PAPER 1;"  "; PAPER 4; INK
 2;" O"; PAPER 1;"
3118 PRINT AT 10,5;"R  NO
   "; PAPER 1;"  "; PAPER 4;"
 "; PAPER 1;"
3119 PRINT AT 11,2;"R  PQ
R  "; PAPER 1;"
3120 PRINT AT 12,22; PAPER 1;"
"
3121 PRINT AT 13,7;"NO  NO
  "; PAPER 1;"
3122 PRINT AT 14,1;"R "; PAPER 1
;"  "; PAPER 4;"  PQ  PQ
  "; PAPER 1;"
3123 PRINT AT 15,2; PAPER 1;"
"; PAPER 4;"  "; PAPER
 1;"  "; PAPER 4;" R  "; PAP
ER 1;"
3124 PRINT AT 16,15; PAPER 1;"
 "; PAPER 4;"  NO  "; PAPER 1
; INK 6;"S "; INK 0; PAPER 3;"
A"
3125 PRINT AT 17,2;"R R  "
 PAPER 1;"  "; PAPER 4;"
PQ"; PAPER 3;" A  A"
3126 PRINT AT 18,1;"R  NO  "
 PAPER 1;"  "; PAPER 4;"
  "; PAPER 3;"  A"
3127 PRINT AT 19,5;"PQ  "; PAPER
 1;"  "; PAPER 4;"
NO"; PAPER 3;"
3128 PRINT AT 20,11; PAPER 1;"
"; PAPER 4;"  "; PAPER 1;"
"; PAPER 4;"  R PQ"; PAPER 3;"
A"
3129 PRINT AT 21,0;"DESERT->"; P
APER 7;"
3130 LET l=9: LET k=16: PRINT OV
ER 1; PAPER 8; INK 8;AT l,k;"M"
3134 LET W=0: GO SUB 8050: GO SU
B 8550
3135 IF O=-1 THEN GO TO 3600
3140 GO SUB 8400
3149 LET e=c:: GO SUB 9040: GO S
UB 9030
3150 PRINT OVER 1; PAPER 8; INK
8;AT l,k;"M"
3152 LET c=c+(INKEY$="m" AND c<=
30 AND ATTR (d,c+1)<>8)-(INKEY$=
"n" AND c>=0 AND ATTR (d,c-1)<>8
)
3155 LET d=d+(INKEY$="a" AND d<=
20 AND ATTR (d+1,c)<>8)-(INKEY$=
"q" AND d>=3 AND ATTR (d-1,c)<>8
)
3160 IF ATTR (d,c)=56 THEN GO TO
 3600
3165 IF ATTR (d,c)=24 THEN GO SU
B 7000
3171 IF INT (RND*2)=0 THEN GO TO
 3177
3172 IF d<l AND ATTR (l-1,k)<>8
THEN LET l=l-1
3173 IF d>l AND ATTR (l+1,k)<>8
THEN LET l=l+1
3174 IF c>k AND ATTR (l,k+1)<>8
THEN LET k=k+1
3175 IF c<k AND ATTR (l,k-1)<>8
THEN LET k=k-1
3177 PRINT OVER 1; PAPER 8; INK
8;AT l,k;"M"
3178 IF d=l AND c=k THEN PRINT I
NK 2;AT 0,0;"MANGE PAR LE LION";
AT d,c;"U": GO SUB 8100: GO TO 8
200
3190 GO SUB 3700: GO SUB 8400: B
EEP .01,5: LET PP=PP+1: GO TO 31
40
3503 LET te=te+2: GO SUB 6098: P
APER 4: INK 0: CLS
3504 PRINT AT 0,0;"OASIS DU REBE
LLE"
3505 PRINT AT 2,6; INK 2;"CCCCCC
CCCCCCCCC"; INK 0;"  NO"
3506 PRINT AT 3,19;"A  RR  PQ"
3507 PRINT AT 4,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;"  NO  "; P
APER 1;"  "; PAPER 4;"  NO"
3508 PRINT AT 5,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;"  R  PQ  A  A "; P
APER 1;"  "; PAPER 4;"  PQ"
3509 PRINT AT 6,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;"  A  "; PA
PER 1;"
3510 PRINT AT 7,1; PAPER 0;"
"; PAPER 4;"  A  "; P
APER 1;"  "
3511 PRINT AT 8,17; PAPER 1;"
"
3512 PRINT AT 9,11;"R  "; PAPE
R 1;"  "; PAPER 4;"  "
PAPER 1;"  "; PAPER 4;"R"
3513 PRINT AT 10,14; PAPER 1;"
  "; PAPER 4; INK 0;"  R"
; PAPER 1;"
3514 PRINT AT 11,14; PAPER 1;"
  "; PAPER 4;"R "; INK 2;"
O"; INK 0;" "; PAPER 1;"  "; PAP
ER 4;" R"
3515 PRINT AT 12,9;"R  R "; PAPE
R 1;"  "; PAPER 4;"R  "
PAPER 1;"
3516 PRINT AT 13,5;"R  "
PAPER 1;"
3517 PRINT AT 14,14; PAPER 1;"
  "; PAPER 4;"R"
3518 PRINT AT 15,3;"NO  "
; PAPER 1;"
3519 PRINT AT 16,3;"PQ  "
"; PAPER 1;"
3520 PRINT AT 17,10;"R  "; PA
PER 1;"
3521 PRINT AT 18,13;"NO  "; PAPE
R 1;"
3522 PRINT AT 19,5;"R  NO  PQ
"; PAPER 1;"  "; PAPER 4
;"  NO"
3523 PRINT AT 20,8;"PQ  R
  "; PAPER 1;"  "; PAPER 4;"
PQ"
3524 PRINT AT 21,0;"DESERT->"; P
APER 7;"
3525 GO SUB 9000
3526 LET W=0: GO SUB 8050: GO SU
B 8600
3531 IF O=-1 THEN GO TO 3600
3535 LET re=14: LET er=14: GO SU
B 8800
3536 IF O=-1 THEN GO TO 2993
3537 PRINT AT 0,0; INK 2;"ATTENT
ION AU REBELLE": GO SUB 9000
3540 GO SUB 8400
3541 IF INT (RND*2)=0 THEN GO TO
 3543
3542 LET re=re+2: IF re>31 THEN
LET re=14
3543 PRINT INK 1;AT 21,er;" ";AT
 21,re;"H": LET er=re
3549 LET e=c: GO SUB 9040: GO SU
B 9030
3552 LET c=c+(INKEY$="m" AND c<=
30 AND ATTR (d,c+1)<>8)-(INKEY$=
"n" AND c>=0 AND ATTR (d,c-1)<>8
)
3555 LET d=d+(INKEY$="a" AND d<=
20 AND ATTR (d+1,c)<>8)-(INKEY$=
"q" AND d>=3 AND ATTR (d-1,c)<>8
)
3560 IF ATTR (d,c)=56 THEN GO TO
 3600
3570 IF SCREEN$ (d,c)="o" THEN P
RINT AT 0,0;k$(2);" est le 2e mo
t de la phrase magique"
3580 GO SUB 3700: GO SUB 8400: B
EEP .01,5: LET PP=PP+1
3582 IF INT (RND*3)<>0 THEN GO T
O 3540
3583 PLOT OVER 1; INK 8;8*re+4,7
: DRAW OVER 1; INK 8;0,(21-d)*8+
4: BEEP .005,50: PLOT OVER 1; IN
K 8;8*re+4,7: DRAW OVER 1; INK 8
;0,(21-d)*8+4
3584 IF re=c THEN PRINT INK 2;AT
 d,c;"U";AT 0,0;"TUE PAR LE REBE
LLE": GO SUB 8100: GO TO 8200
3590 GO TO 3540
3600 LET v=20*NJ: GO TO 2993
3700 IF e>c THEN LET W=1: GO TO
3705
3702 LET W=0
3705 GO SUB 8070: RETURN
4005 PRINT AT 0,0;"VOUS ETES DAN
S LE GRAND ERG": LET ea=2: GO SU
B 8420: IF o=-1 THEN GO TO 8200
4100 GO TO 1046
4310 LET JK=INT (RND*4): IF JK=0
 THEN GO TO 5000
4410 CLS : PRINT AT 0,0;"MIRAGE"
: GO SUB 9000: GO TO 2993
4702 PRINT AT 0,0;"SITE ARCHEOLO
GIQUE": GO SUB 9020: GO SUB 8350
4712 IF O=-1 THEN GO TO 4898
4715 LET qt=t
4720 LET x$="statuettes": GO SUB
 4900
4721 IF o=-1 THEN GO TO 8200
4722 LET t=qt: GO TO 4898
4802 PRINT AT 0,0;"GISEMENT MINE
RAL": GO SUB 9020: GO SUB 8350
4812 IF O=-1 THEN GO TO 4898
4815 LET qt=q
4820 LET x$="quartz": GO SUB 490
0
4821 IF o=-1 THEN GO TO 8200
4822 LET q=qt: GO TO 4898
4898 LET O=0: GO SUB 9040: LET x
=x+1: GO TO 9500
4900 LET c=0: LET d=4: PAPER 1:
INK 2: FOR i=4 TO 21: PRINT AT i
,0;"
    ": NEXT i
```

A SUIVRE...

COPIEUR-PRO





Dans un but bien évidemment non répréhensible, copiez sans vergogne vos "chères" cassettes...

Grégoire GEMPP

```
9
 100 REM +--------------------------
--+
 101 REM :COPIEUR-PRO. GREGOIRE GEM
PP!
 102 REM +--------------------------
--+
 103 CLS:TEXT:PAPERO:INK2:HIMEM#5FF
F
 104 RESTORE:POKE618,10
 105 PRINT:PRINT"COPIEUR-PRO (G.GEM
PP)"
 106 PRINT"---------------------"
 107 PRINT:PRINT"  Ceci est un copi
eur mais avec des"
 108 PRINT"fonctions 'PRO'."
 109 PRINT:PRINT"  Les fonctions (p
resentent dans"
 110 PRINT"l'utilitaire meme) sont
au nombre de 9"
 111 PRINT"  Vous pouvez lire, copi
er (sauvegar-"
 112 PRINT"der), verifier, un progr
amme."
 113 PRINT"  Pour la verification,
il y 3 messa-"
 114 PRINT"ges d'erreur :"
 115 PRINT" ERR 1 : erreur de code
initial."
 116 PRINT" ERR 2 : erreur dans le
titre."
 117 PRINT" ERR 3 : erreur dans le
programme."
 118 PRINT:PRINT"  Vous pouvez auss
i mettre en mode"
 119 PRINT"auto, non-auto, fast, sl
ow, et aussi"
 120 PRINT"redefinir (reecrire) le
titre !!!"
 121 PRINT:PRINT"  APPUYEZ SUR 'RET
URN' POUR LA SUITE"
 122 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN122
 123 CLS:PRINT:PRINT"COPIEUR-PRO (G
.GEMPP)"
 124 PRINT"---------------------"
 125 PRINT:PRINT"  Pendant une lect
ure, une copie, une"
 126 PRINT"verification, des lettre
s peuvent"
 127 PRINT"s'afficher.Elles corresp
ondent a :"
 128 PRINT" R : Recherche d'un prog
ramme."
 129 PRINT" L : Lecture de ce progr
amme."
 130 PRINT" S : Sauvegarde du progr
amme."
 131 PRINT:PRINT"  Pendant la lectu
re d'un programme"
 132 PRINT"le titre, les codes de d
ebut et fin,"
 133 PRINT"sont affiches dans un ta
bleau.S'il est";
 134 PRINT"en Auto ou pas aussi."
 135 PRINT:PRINT"  De plus un compt
eur en hexadecimal"
 136 PRINT"permettra de connaitre l
a longueur et"
 137 PRINT"le temps de patience pen
dant un tra-"
 138 PRINT"vail (lecture,copie,veri
fication)"
 139 PRINT:PRINT"  APPUYEZ SUR 'RET
URN' POUR LA SUITE"
 140 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN140
 141 CLS:PRINT:PRINT"COPIEUR-PRO (G
.GEMPP)"
 142 PRINT"---------------------"
 143 PRINT:PRINT"IMPORTANT : Consig
nes a suivre."
 144 PRINT"  L'utilitaire devant oc
cuper une zone";
 145 PRINT"comprise entre #400 et #
E50, permet-"
 146 PRINT"tant ainssi la copie de
programme tres";
 147 PRINT"long, il faudra reloger
celui-ci."
 148 PRINT:PRINT"  Il sera reloge a
partir de #6000."
 149 PRINT"Un fois le chargement de
codes effec-"
 150 PRINT"tue, une sauvegarde du p
rogramme BASIC";
 151 PRINT"ci contre est favorable.
"
 152 PRINT:PRINT"  Ensuite un CALL#
6000 permettra de"
 153 PRINT"loger definitivement le
copieur a sa"
 154 PRINT"place d'origine (#400-#E
50)."
 155 PRINT:PRINT"  Faire une sauveg
arde en tapant :"
 156 PRINT"CSAVE"CHR$(34)"COPIEUR-P
RO"CHR$(34)",A#400,E#E50,AUTO"
 157 PRINT:PRINT"  ATTENTION : le B
ASIC est detruit."
 158 PRINT"Un CALL#400 fera demmarr
er le copieur."
 159 PRINT"  APPUYEZ SUR 'RETURN' P
OUR LA SUITE"
 160 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN160
 161 CLS:PRINT:PRINT"COPIEUR-PRO (G
.GEMPP)"
 162 PRINT"---------------------"
 163 PRINT:PRINT"  Patientez SVP, l
ecture des codes."
 164 IFDEEK(#FFFC)=#F42DTHENCALL#F9
60:R=0ELSECALL#F9AA:R=1
 165 READA$,B$:A=VAL("#"+A$):B=VAL(
"#"+B$):W=0:L=10003
 166 PLOT1+R,6,"Ligne en cours : "+
MID$(STR$(L),2):S=0
 167 READC$:IFLEN(C$)>2THEN170
 168 C=VAL("#"+C$):POKEA+W,C:S=S+C
 169 W=W+1:GOTO167
 170 C=VAL("#"+C$):IFS<>CTHEN173
 171 L=L+2:IFA+W<=BTHEN166
 172 GOTO175
 173 IFDEEK(#FFFC)=#F42DTHENCALL#E8
07ELSECALL#E940
 174 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"ERREUR
 EN LIGNE ";L:END
 175 IFDEEK(#FFFC)=#F42DTHENCALL#E8
07ELSECALL#E940
 176 PING:PRINT:PRINT"  Vous pouvez
 sauvegarder le programme";
 177 PRINT"BASIC ci-contre (dans le
quel vous etes";
 178 PRINT"actuellement) en tapant
:"
 179 PRINT"CSAVE"CHR$(34)"xxx"CHR$(
34)",AUTO ";
 180 PRINT"si ce n'est deja fait.";
 181 PRINT:PRINT"  Puis faite CALL#
6000 et sauvegardez"
 182 PRINT"l'utilitaire en tapant :
"
 183 PRINT"CSAVE"CHR$(34)"COPIEUR-P
RO"CHR$(34)",A#400,E#E50,AUTO"
 184 PRINT"sans oublier que le prog
ramme BASIC"
 185 PRINT"est detruit.Faite alors
CALL#400"
 186 PRINT:PRINT"  A oui, l'utilita
ire est entierement"
 187 PRINT"compatible sur ORIC-1/AT
MOS !!!"
 188 POKE#26A,3:END
 10000 REM <<< CODES MACHINES. >>>
 10001 REM -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
 10002 DATA 6000,6A80
 10003 DATA A9,00,85,00,A9,04,85,01
 10004 DATA 0261
10005 DATA A9,30,85,02,A9,60,85,03
10006 DATA 02F1
10007 DATA A0,00,B1,02,91,00,E6,02
10008 DATA 02CC
10009 DATA D0,02,E6,03,E6,00,D0,02
10010 DATA 0373
10011 DATA E6,01,A5,00,C9,51,D0,E8
10012 DATA 045E
10013 DATA A5,01,C9,0E,D0,E2,60,EA
10014 DATA 0479
10015 DATA 4C,7F,08,48,29,F0,4A,4A
10016 DATA 02C8
10017 DATA 4A,4A,A0,00,20,16,04,68
10018 DATA 01D6
10019 DATA 29,0F,C8,4C,16,04,48,38
10020 DATA 01E6
10021 DATA E9,0A,90,04,68,69,06,48
10022 DATA 02A6
10023 DATA 68,18,69,30,91,07,60,20
10024 DATA 0231
10025 DATA 30,E6,A0,00,85,0B,A5,00
10026 DATA 02EB
10027 DATA D0,0A,A5,0B,91,05,E6,05
10028 DATA 030B
10029 DATA D0,02,E6,06,60,A0,00,B1
10030 DATA 036F
10031 DATA 05,20,C6,E5,4C,36,04,86
10032 DATA 02DC
10033 DATA 05,84,06,A0,00,B1,05,C9
10034 DATA 02AE
10035 DATA 2E,D0,01,60,18,69,80,91
10036 DATA 02F1
10037 DATA 05,C8,D0,F1,BD,1D,BD,18
10038 DATA 043D
10039 DATA 69,80,9D,1D,BD,60,A9,0C
10040 DATA 0375
10041 DATA 8D,05,BE,A9,08,8D,1D,BE
10042 DATA 0369
10043 DATA A9,52,8D,1E,BE,A0,0B,A9
10044 DATA 03B8
10045 DATA 20,99,78,BD,88,D0,F8,20
10046 DATA 045E
10047 DATA CA,E6,20,96,E6,20,30,E6
10048 DATA 0482
10049 DATA C9,24,D0,F9,A9,4C,8D,1E
10050 DATA 0456
10051 DATA BE,A2,09,20,30,E6,9D,50
10052 DATA 038C
10053 DATA 08,CA,D0,F7,AD,56,08,D0
10054 DATA 0474
10055 DATA 0F,A9,4E,8D,5C,BD,8D,5E
10056 DATA 0397
```

Suite page 29

VIC 20

Suite de la page 3

```
963 DATA1,3,3,7,7,7,7,7
964 DATA7,7,7,7,7,7,199,199
965 DATA0,48,51,63,63,255,255,255
966 DATA223,255,255,255,255,255,25
5,255
967 DATA255,255,255,254,0,0,0,0
968 DATA255,255,255,7,7,7,7,7
969 DATA7,7,7,7,3,3,3,3
970 DATA7,15,31,63,63,63,63,1
971 DATA128,192,192,224,224,224,22
4,224
972 DATA224,224,224,224,224,224,22
7,227,251,255,255,255,255,255,255,
255
973 DATA0,12,204,252,252,255,255,2
55
974 DATA255,255,255,127,0,0,0,0
975 DATA255,255,255,224,224,224,22
4,224
976 DATA224,224,224,224,192,192,19
2,192
977 DATA224,240,248,252,252,252,25
2,128
978 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255
979 DATA0,0,24,60,60,24,0,0
1000 GOSUB2300:GOSUB2330:TE=1:CA=1
00:VI=2:GOSUB2560:SC=0:C(K)=0
1005 POKE36879,9:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮▮◣     :;    "
1006 POKE36874,0:POKE36875,0:POKE3
6876,0:C(0)=0
1010 PRINT"◣  X0♠ |◆+% |π"
1020 PRINT"◣ '()*+,-./"
1030 PRINT"◣ [£]↑←!#$%&"
1040 PRINT"◣ QRSTUVWXYZ"
1050 PRINT"◣ DEF<GHIJKL"
1060 PRINT"◣ CB       MN"
1070 PRINT"◣ @A       OP";
1080 FORT=0TO22:POKE4108+T*22,61:N
EXT:PRINT"▮"
1090 GETA$:IFA$<>"■"THEN1090
1100 POKE36877,141:POKE36876,128:C
=-1
1110 FORT=0TO22:POKE4109+22*T,61:P
OKE4117+22*T,61:NEXT:GOTO1140
1115 FORT=0TO22:POKE4113+22*T,32:N
EXT:RETURN
1120 C=-C:IFC>0THENGOSUB1115:FORT=
0TO6:POKE4113+88*T,61:POKE4135+88*
T,61:NEXT:RETURN
1130 IFC<0THENGOSUB1115:FORT=0TO6:
POKE4157+88*T,61:POKE4179+88*T,61:
NEXT:RETURN
1140 FORT=0TO4-B:POKE4320+B*21+21*
T,68:NEXT
1150 FORT=0TO1+2*B:POKE4299+B*21+T
,69:NEXT
1160 FORT=0TO4-B:POKE4323+B*23+23*
T,70:NEXT
1170 FORT=0TO9:POKE4272+T+B*22,32:
NEXT
1180 B=B+1:FORM=1TO3:GOSUB1120:NEX
T:IFB>4THEN1310
1190 GOTO1140
1310 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
 ":PRINT"             "
1320 POKE36877,0:POKE36876,176:POK
E36875,176:POKE36874,216
1330 GOSUB1115
1340 FORT=0TO21:FORM=0TO7:POKE4131
+M+22*T,69:NEXT:POKE4131+8+22*T,32
1350 FORN=0TO8:POKE4109+22*T+N,32:
NEXT:NEXT
1360 FORN=0TO8:POKE4109+22*T+N,32:
NEXT
1364 A1=0:Z=0:X=0:TT=0:ZX=0:XY=0:A
2=0:U=0
1365 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:F=0:G=0:H
=0:I=0:J=0:K=0:L=0:M=0:N=0:O=0:P=0
:Q=0:R=0:S=0:T=0
1366 GOSUB2300:GOSUB2330:GOSUB2560
1370 D=0:X=INT(RND(1)*3+21)
1380 Z=INT(RND(1)*8+1):TT=0
1390 TT=D/X
1391 IFTT<6THENT1=97:T2=98:T3=99
1392 IFTT<3THENT1=32:T2=96:T3=32
1393 IFTT>5THENT1=71:T2=72:T3=73
1399 POKE4228+Z+D,T1:POKE4229+Z+D,
T2:POKE4230+Z+D,T3
1400 POKE4228+Z+D-X,32:POKE4229+Z+
D-X,32:POKE4230+Z+D-X,32
1410 XY=1:GOTO1550
1420 D=D+X
1425 TS=TS+2
1430 GOSUB2200:GOSUB2400:IFZX=1THE
NZX=0:GOTO2100
1440 POKE4118+O+Q,64:POKE4140+O+Q,
65:POKE4162+O+Q,66:POKE4184+O+Q,67
1450 POKE4118+O+Q-22,32:POKE4118+P
+R,62:POKE4140+P+R,63
1460 POKE4118+P+R-22,32
1470 IF4184+O+Q+22>4601THENGOSUB23
00:S=0
1480 IF4162+P+R+22>4601THENGOSUB23
30:U=0
1490 Q=22*INT(S):S=S+.5:R=22*INT(U
):U=U+1
1493 IFTS>300THENTS=0:GOTO3000
1494 IFCA=0THENVI=0:GOTO2600
1495 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮";SC;:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮  ▮▮"
;CA"▮ ":CA=CA-2
1496 TT=D/X
1497 IFTT<6THENT1=97:T2=98:T3=99
1498 IFTT<3THENT1=32:T2=96:T3=32
1499 IFTT>5THENT1=71:T2=72:T3=73
1500 POKE4228+Z+D,T1:POKE4229+Z+D,
T2:POKE4230+Z+D,T3
1510 POKE4228+Z+D-X,32:POKE4229+Z+
D-X,32:POKE4230+Z+D-X,32
1520 XY=0:GOTO1550
1530 D=D+X:GOSUB2200:GOSUB2400:IFZ
X=1THENZX=0:GOTO2100
1540 GOTO1390
1550 E=PEEK(4230+Z+D+X):F=PEEK(422
8+Z+D+X):IFE=61THEN2050
1560 IFE<>32ANDE<>61ANDX=23THEN205
0
1570 IFE<>32ANDE<>61ANDX=22THEN260
0
1580 IFE<>32ANDE<>61ANDX=21THEN205
0
1590 IFF<>32ANDE<>61ANDX=23THEN205
0
1600 IFPEEK(4228+Z+D-10)=61THEN205
0
1610 IFF<>32ANDE<>61ANDX=22THEN260
0
1620 IFF<>32ANDE<>61ANDX=21THEN205
0
1630 IFF<>32ANDE<>61ANDX=23THEN205
0
1634 IFTE=1THENOB=95
1636 IFTE=-1THENOB=32
1638 TE=-TE
1640 IFXY=1THEN1420
1650 IFXY=0THEN1530
2050 POKE4228+Z+D,32:POKE4229+Z+D,
32:POKE4230+Z+D,32:GOTO1370
2100 SC=SC+100
2110 POKE4228+Z+D-22,79:POKE4229+Z
+D-22,80:POKE4230+Z+D-22,81:POKE42
28+Z+D,82
2120 POKE4229+Z+D,83:POKE4230+Z+D,
84:POKE4228+Z+D-44,76:POKE4229+Z+D
-44,77
2130 POKE4230+Z+D-44,78
2140 FORT=1TO100:POKE36877,220:NEX
T:POKE36877,0
2150 POKE4228+Z+D,32:POKE4229+Z+D,
32:POKE4230+Z+D,32
2160 PRINT"▮":FORT=0TO13:PRINT"
        ":NEXT
2170 GOTO1370
2200 IFPEEK(37152)=119THENA1=A1+1:
A2=-1:G=G+1:H=-1:GOTO2235
2210 IFPEEK(37151)=118THENA1=A1+22
:A2=-22:I=I+22:J=-22:GOTO2235
2220 IFPEEK(37151)=110THENA1=A1-1:
A2=1:G=G-1:H=1:GOTO2235
2230 POKE37154,127:IFPEEK(37151)=1
22THENA1=A1-22:A2=22:I=I-22:J=22
2235 IF4229+Z+D=4141+I+GTHENZX=1:R
ETURN
2240 IFPEEK(4285+A1)>61ANDPEEK(428
5+A1)<64THENGOSUB2280:R=0:U=0
2250 IFPEEK(4285+A1)>63ANDPEEK(428
5+A1)<68THENGOSUB2290:Q=0:S=0
2251 IFI>14*22THENI=14*22:A1=I+G
2252 IFI<1THENI=22:A1=I+G
2253 IFG>8THENG=8:A1=G+I
2254 IFG<0THENG=0:A1=G+I
2260 POKE4285+A1,OB:POKE4285+A1+A2
,32
2270 RETURN
2280 SC=SC+50:GOSUB2500:GOSUB2330:
RETURN
2290 GOSUB2500:GOSUB2300:CA=CA+100
:RETURN
2300 POKE4118+O+Q,32:POKE4140+O+Q,
32:POKE4162+O+Q,32:POKE4184+O+Q,32
:POKE4096+O+Q,32
2310 O=INT(RND(1)*7+14):IFO=PTHEN2
310
2320 RETURN
2330 POKE4118+P+R,32:POKE4140+P+R,
32:POKE4096+P+R,32
2340 P=INT(RND(1)*4+14):IFP=OTHEN2
340
2350 RETURN
2400 POKE4118+I,74:POKE4118+I+J,32
2410 POKE4097+G,75:POKE4097+G+H,32
2420 RETURN
2500 POKE4285+A1-23,76:POKE4285+A1
-22,77:POKE4285+A1-21,78:POKE4285+
A1-1,79
2510 POKE4285+A1,80:POKE4285+A1+1,
81:POKE4285+A1+21,82:POKE4285+A1+2
2,83
2515 POKE4285+A1+23,84
2520 POKE36877,220:FORT=1TO500:NEX
T:POKE36877,0
2530 POKE4285+A1-23,32:POKE4285+A1
-22,32:POKE4285+A1-21,32:POKE4285+
A1-1,32
2540 POKE4285+A1,32:POKE4285+A1+1,
32:POKE4285+A1+21,32:POKE4285+A1+2
2,32
```

Suite page 32

DIM DOUM DAM, DOU DOU...

Les logiciels musicaux ont toujours été légion sur les micros. Il y en avait de bons et de moins bons. Vous avez du bol, c'est un bon que je vous présente ce coup-ci ! "The Music System" (yeah, yeah, tape, tape !) sorti des laboratoires Firebird existe et est beau. C'est pas une blague. Ce logiciel a tout les atouts d'un bon programme : présentation sympa, manuel complet, graphisme irréprochable et intérêt intéressant. Bien sûr, les logiciels musicaux deviennent vite très complexes pour les néophytes et le moindre dièse ou le plus petit bémol en effraieront plus d'un. Ah, c'est sûr, si vous ne connaissez strictement rien en musique, vous risquez de vous heurter à quelques petits problèmes d'ordre technique. Attention, ce n'est en aucun cas un soft destiné à l'apprentissage musical, qu'on se le dise. Pas question de mettre un gosse de quatre ans et de lui dire : "apprends". Il n'y arrivera pas ou il mettra du temps.
Nous avons eu deux versions de ce soft : une pour Commodore 64 et une pour Amstrad. La version C64 propose un menu général dans lequel on peut distinguer six options : une pour créer votre musique sur une portée, une pour en faire autant sur un petit clavier reproduit à l'écran, un synthé pour modifier le son sur chaque canal, un linker pour gérer tout ce que vous faites avec le disque, une option pour éditer vos partitions



sur imprimante et une autre pour gérer une éventuelle interface Midi.
Tout fonctionne grâce à un système d'icônes et est commandé à partir du clavier. Quelques morceaux sont déjà enregistrés sur la disquette ainsi que quelques sonorités, à partir de là, c'est à vous de jouer ! Créez vos instruments, vos musiques, vos sons, éclatez-vous.
Sur l'Amstrad, les choses sont beaucoup moins drôles et sont surtout susceptibles d'en gonfler plus d'un. Déjà, au lieu d'avoir un menu avec six options au choix, tout le soft est basé sur un seul écran très fourni proposant plusieurs fonctions. Vous avez droit à un petit clavier en bas de l'écran, une portée au milieu, un panneau de contrôle des voies sur le côté et quelques gadgets tout autour. La réalisation est beaucoup plus lourde que celle du Commodore qui malgré les temps d'attente entre les parties vaut sacrément le coup. Il faut tout de même faire remarquer qu'un logiciel de musique sur Amstrad était dès le départ un pari difficile à tenir.
Disons que la version Commodore est comparable à son niveau à un programme du genre de Music Studio sur Atari ST d'autant plus que ces possibilités au niveau de l'interface Midi ne sont pas négligeables, possibilités que l'on ne retrouve pas sur l'Amstrad.
Petit détail qui a son importance : le soft sur Commodore est vendu avec Lenslock, le seul système de protection répertorié par l'Afnor comme : "bordel de merde". La foule en délire à qui on a déjà fait le coup connaît Lenslock depuis son premier jour. Clignez d'un œil, levez un bras, tapez dans les mains et dites deux lettres. Si vous vous plantez trois fois, retour à la case départ et rechargement du programme obligatoire. Avé !
A voir donc, **The Music System** de *Firebird* sur Commodore 64 et Amstrad.

VROOOOOOOOOM



Et un nouveau compatible PC, un. Cette fois-ci, c'est LASER qui ajoute à sa gamme le modèle TURBO. Le 8088-2 qui anime ses entrailles tourne gentiment à 4,77 Mghz et pousse des pointes à 8 Mghz dès qu'on appuie sur le champignon. La configuration standard de ce nouveau modèle comprend l'unité centrale avec une caisse en ferraille pas trop moche, 512 Ko de Ram extensible à 640 Ko, une carte multifonction avec deux ports série, un port parallèle, un port joystick, une horloge, un calendrier, un multicontrôleur de disquette, un contrôleur de système de sauvegarde, un disque virtuel par soft, une mémoire tampon d'imprimante par soft, un clavier azerty, une carte vidéo, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, un DOS microsoft 3.1, un manuel en francais et un moniteur couleur. Le tout est garanti un an et coûte 19.000 balles TTC. Pas mal, non ? Si vous vous foutez de la couleur, le LASER Turbo monochrome est à 15.000 balles. Pour finir, un petit disque dur de 20 mégas pour les dévoreurs d'octets ? 10.000 balles à un chouïa près !

GRAND PANARD

Les branchés des jeux de rôle qui trouvent que les versions informatiques de Donjons et Dragon tournant sur micro sont complètement nulles peuvent se rassurer. Depuis quelques jours, les petits Anglais s'éclatent comme des fous sur le premier **MUD** à avoir vu le jour en ce bas monde. MUD ? Ca veut dire Multi User Dungeon, autrement dit : cent joueurs peuvent se connecter simultanément sur l'ordinateur central et se mettre sur la gueule, conclure des alliances, gagner des trésors... La dizaine de programmeurs a mis plus d'un an à programmer son bestiau, un Vax 750 (un monstre du style : "il faut un pavillon de banlieue entier pour la bécane et le garage pour mettre la batterie de disques durs"). Voilà un bon début dans le domaine du jeu réellement interactif et multijoueur .



Vivement le lancement du **DUM** en France (Donjon à Utilisateurs Multiples).

NIVARNA NIVERNAIS



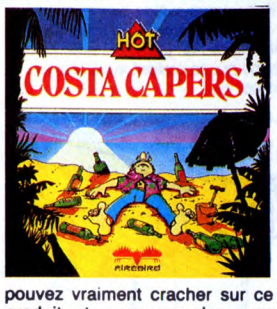
Nivernais, Nivernaise, au lieu de vous radasser dans votre lit douillet le mercredi matin, branchez-vous sur Radio 58 FM. Claude, Daniel et Didier vous y cause d'informatique, rien que d'informatique dans une émission au titre original : MICRO 58. Ça se passe sur 94.5 et comme il cause de nous dans le poste, on renvoie l'ascenseur.

POURQUOI ? HEIN, POURQUOI ?



Oh, que c'est nul ! Oh, que c'est lamentable ! Mon dieu ! Ça m'effraie. Ils ont osé aller si loin dans le nullissime, dans le minable, comment ont-ils fait ? J'aimerais bien qu'on m'explique comment des gens civilisés, raisonnables, sensés ont pu créer une merde comme Front Line de chez Electric Software. J'ai peur que les enfants en bas âge soient heurtés par la rudesse d'un logiciel, que dis-je, d'un merdiciel de ce genre. Comment puis-je vous décrire cette immondice ? C'est une millième copie de Commando, ratée comme toutes les copies bâclées, pourvue d'une animation saccadée qui fait mal aux yeux de dégoût, une présentation inexistante et un intérêt mesquin. Penser que ce programme a une quelconque valeur serait une erreur irréparable.
Allez, je n'en dirai pas plus, n'achetez pas **Front Line** de chez *Electric Software* pour MSX si vous voulez rester à l'état d'être humain.

MON DIEU QUELLE HORREUR



Je savais que certains programmeurs n'avaient pas peur du ridicule, d'autant que ça ne tue personne. Firebird vient de faire la démonstration qu'un éditeur peut se planter complètement avec un logiciel lorsque l'on voit tourner **Costa Capers.** Dans ce jeu d'arcade, au scénario pompé mot pour mot à Terrormolinos de Melbourne House, vous devez récupérer un appareil de photo, partir en Espagne, prendre une vingtaine d'images et porter la pellicule chez un développeur. Déjà, l'idée de faire un jeu d'arcade d'un excellent jeu d'aventure paraît assez risquée. Malgré tout, les programmeurs se sont lancés dans l'aventure (sic !) et se sont plantés en beauté ! Les décors sont moches, le personnage ridiculement petit, maladroit et mal animé, les couleurs atroces. Vous pouvez vraiment cracher sur ce produit et vous consoler avec Runestone du même éditeur si vous avez envie de lui donner votre argent. **Costa Capers** de *Firebird* pour Spectrum et Amstrad.

AMSTRAD EST DANS LA MERDE



Sinclair avait tout prévu pour son Spectrum 128. Il devait être plus beau que le Spectrum +, il devait avoir 128 Ko, il devait avoir plus d'interfaces et des possibilités d'extensions plus importantes. Pour couronner le tout, il devait être compatible avec le Spectrum +. C'est là que le bât blesse : 71 softs, au moins ne tournent pas sur le 128. Dur ! En voici 25 : Alien 8, Elite, Enigma Force, Fairlight, Four Adventures, Hypersports, Impossible Mission, Knight Lore, Movie, Laser Compiler, Macadam Bumper, Nick Faldo's Open, Nightshade, Now Games, Now Games 2, Steve Davis Snooker, Spitfire 40, Swords and Sorcery, Their Finest Hour, They Sold a Million, Think !, Tomahawk, Wateloo, Winter Games et The Way of the Tiger. Il y a de quoi baliser, non ? Parmi ces softs, on notera... hum. Bon, bref, ce sont les meilleurs disponibles sur Spectrum. C'est tonton Sugar le Mickey qui ne va pas être content : il a racheté un bateau en train de couler et tous les jours on découvre un trou de plus dans la coque !

PAS TROP VITE LE MATIN...

Les Belges ont attendu jusqu'au début du mois de mars pour avoir leur réseau Vidéotex. Maintenant qu'ils l'ont obtenu, on commence à savoir sur quelles normes se sont basés nos voisins belges. Contrairement à nous Français, les penseurs idéalistes, la norme retenue est l'anglaise Prestel,



compatible avec les normes italienne, allemande, néerlandaise... mais pas française ! Deuxième point fondamental, la RTT (les PTT locaux) ne s'occupe que de la transmission des données (comme le fait Transpac) et n'ouvrira pas de centre serveur. Ceux-ci seront agréés par une boîte nommée Médiatel, filiale de trois autres sociétés, mais n'entrons pas dans le détail. En clair, tant que la France restera sur sa norme Minitel exclusive, les pros du 1200/75 n'auront pas le plaisir de visiter les banques de données belges autrement que par le biais d'un modem, pas d'un minitel. Vivement octobre que la norme française change (date prévue pour le passage en norme ASCII des minitels) !

IBM DÉMENT

Et même complètement dément. Jugez plutôt : s'appuyant sur un article paru dans le numéro 123 de l'HHHHebdo, IBM tient à rappeler que, contrairement à nos affirmations, "le BIOS (Basic Input Output System) de l'ordinateur personnel IBM est protégé par la législation sur les droits d'auteur. Toute duplication serait donc parfaitement illégale et constituerait une contrefaçon de droit d'auteur". Nous voulons bien croire que le BIOS est protégé, mais la protection n'a pas l'air bien fameuse quand on voit les dizaines de compatibles IBM qui traînent sur le marché. Et si ce système d'exploitation est effectivement protégé, il l'est en tout cas moins bien que celui d'Apple qui, lui, a réussi à bloquer les imitations de ses Apple II. Ne nous plaignons pas, IBM nous écrit pour la première fois, nous sommes content quand même.

IBM Compagnie I.B.M. France

3 et 5 place Vendome Paris 1er
Telephone : 1 296 14 75

Direction

Monsieur le Directeur de la Publication
Hebdogiciel
Shift Editions
24 rue Baron
75017 Paris

Paris, le 5 mars 1986

Monsieur le Directeur de la Publication,

Comme suite aux informations erronées publiées dans le numéro 123 de votre revue, et conformément à la législation sur le droit de réponse, nous vous demandons de bien vouloir insérer le texte suivant dans votre journal :

Contrairement à ce qui a été imprimé dans l'article intitulé "le standard de la décennie" du numéro 123 de la revue Hebdogiciel indiquant qu'"IBM autorisait la duplication et l'installation du BIOS dans n'importe quelle machine" nous tenons à rappeler que le BIOS (Basic Input Output System) de l'ordinateur personnel IBM est protégé par la législation sur les droits d'auteur. Toute copie serait donc parfaitement illégale et constituerait une contrefaçon de droit d'auteur.

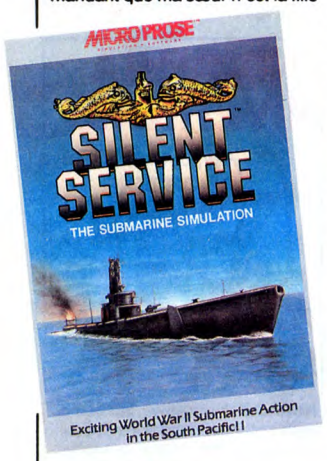
Nous vous prions, Monsieur le Directeur de la Publication, d'agréer l'expression de nos sentiments les meilleurs.

C. d'Aboville
Directeur de l'Information

Compagnie IBM France - S.A. au capital de 2 042 895 600 F - Siege Social : 3 et 5 place Vendôme, Paris 1er -

CHUT ! SILENCE

Taisez-vous, bande de jobastres ! Vous voyez pas que l'ennemi est au-dessus de nous, juste au-dessus ? Si jamais l'un d'entre vous fait du boucan, je le fous aux fers, compris ?
Non mais sans dec, hein ! C'est moi le commandant de ce foutu rafiot, oui ou prout ? Comment ? Hein ? Je ne suis pas plus commandant que ma sœur n'est la fille du pape ? Dur. Pourquoi me jeter ainsi la vérité au visage ? Salauds, bande de salauds. Bon, ok, j'accepte, c'est vrai, je ne suis pas le commandant de ce sous-marin, je ne suis que le pauvre joueur malheureux enfoncé dans une situation fort complexe au fin fond de Silent Service, le dernier soft de simulation sous-marine de Microprose.
Une fois de plus, les concepteurs de cette simulation n'ont pas oublié les petits détails et les aléas de ce qu'ils simulaient. Ainsi, après avoir choisi votre rang dans l'équipage (moussaillon, lieutenant, commandant...) et après avoir fixé l'état du vaisseau, vous pouvez commencer à vous prendre pour un marin. Avec une vingtaine de commandes au clavier et l'utilisation d'un joystick, vous êtes censé contrôler la bête sans aucun problème. Enfin... après quelques séances d'entraînement, bien sûr !



La réalisation de ce foutu soft est excellente. L'utilisation peut paraître inaccessible les premiers temps mais devient rapidement plus claire avec l'habitude.
Un très bon plan donc que ce **Silent Service** de *Microprose* sur Commodore 64.

MUSICOS, ON SOLDE !

Vous rêvez de bricoler de la ziquette le dimanche sur un synthé pas trop pourri et qui trimbale un logo de marque qui en jette plein la vue ? Vous avez le choix ! Soit vous êtes riche et vous claquez votre thune dans un DX 21 de Yamaha (6500 balles), soit vous achetez un MSX à 1000 balles et vous l'équipez avec le kit musique de Vidéotroc. Que je vous explique de quoi il retourne.



Pour 1690 francs vous vous retrouvez à la tête d'un ensemble comprenant un clavier musical de trois octaves et demie (YA01), une unité de synthèse (SFK01) et un adapteur standard MSX (UCN01), qui va dans un des ports cartouche de votre micro.
A propos de cet UCN01, l'importateur Yamaha n'a jamais eu le courage de le faire rentrer en France. Du coup, des revendeurs comme Vidéotroc se sont vus obligés de faire l'importation du matériel eux-mêmes pour connecter le synthé et le clavier sur n'importe quel MSX, au lieu de limiter son utilisation au seul MSX Yamaha. Les capacités du SFK01 valent largement celles du DX 21. Alors, vous hésitez encore ? Avec le MSX, vous pourrez en plus jouer à Eggerland Mystery ou à Rollerball. Faites les comptes, pour la différence entre MSX équipé et DX 21, vous aurez encore de quoi vous acheter un lecteur de disquettes pour sauvegarder vos compositions !

TOUJOURS PLUS FORT !

Mon dieu ! Vous vous souvenez de l'article de la semaine dernière sur Amiga ? On y disait que Commodore France n'était grosso modo qu'un tas de gens pas très balèzes et qui ne pissait pas très très loin, c'est-à-dire juste ce qu'il faut pour gaver la presse de petits fours. Donc, lors de cette conférence de presse, personne n'avait réussi a connaître le prix de la bécane et ce une semaine avant sa sortie. Avouez que l'affaire était pulpeuse ! Donc, une semaine plus tard on nous communique le prix : 19.331,80 francs. Argkl ! Voilà qui décoiffe, comme dirait l'autre.
Encore plus dur pour nos amis français de Commodore, quelques minutes après l'annonce du prix, on apprenait la promotion américaine pour l'Amiga valable jusqu'au 31 mai. Attention les yeux : 1.295 dollars soit 9.712 francs (un dollar coûtant à peu de choses près 7,5 francs). La version américaine est strictement la même que la version française excepté 256 Ko en plus (pour les français) et l'adaptation au courant (220 volts, 50 Hz). On peut donc dire que pour le moment la différence du prix d'un Amiga en France et d'un Amiga aux States varie du simple au double : un record dans la catégorie "plus cher que moi tu meurs".
Inutile de dire que nous ne pouvons que conseiller aux éventuels acheteurs de cette bécane de s'abstenir pour le moment. En effet, Commodore France finira bien tôt ou tard par baisser ses prix. S'ils ne le font pas rapidement, c'est qu'ils ont un peu trop tendance à se sucrer au passage. A vous de conclure.



TU VEUX DU BÂTON ?

La perche est tendue par Mannesmann Tally, sponsor officiel de l'équipe de France d'athlétisme pour les championnats d'Europe 86 et les Jeux Olympiques de 88.

Grâce à ce financement des athlètes, Mannesmann a organisé une exhibition des perchistes Quinon et Vigneron et du coureur Caristan lors du Sicob Printemps sur le parvis de la Défense. Le mercredi 16, les sportifs vont plaider en faveur des imprimantes en bondissant comme des lapins au-dessus des haies et des barres de saut à la perche. Ça ne vaut pas les lancements de jeux comme Summergames aux USA (le meilleur sportif pour chaque discipline était présent sur le stand d'Epyx), mais c'est quand même pas mal.



SILVER, ÇA VEUT DIRE CACA ?

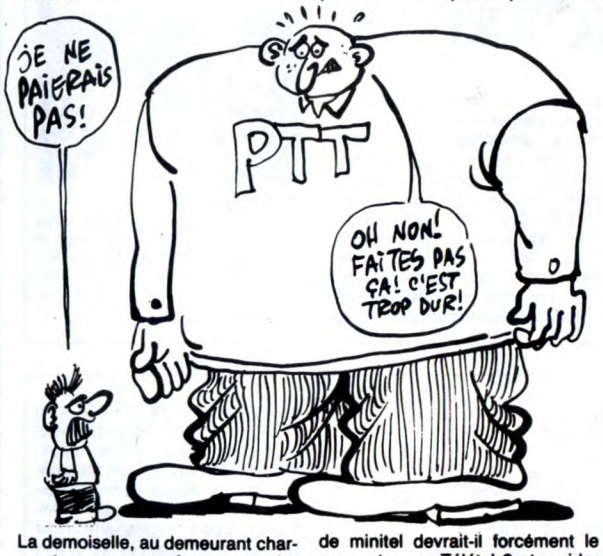
La collection de logiciels **Super Silver** de *Firebird* porte bien mal son nom ! Au lieu de regrouper des logiciels de bonne qualité, on y retrouve de sombres productions comme **Microcosm,** un programme adapté sur Commodore 64 à partir d'un BBC ! Vous dirigez un jardinier du futur (il peut léviter par exemple) qui doit faire pousser des plantes style philodendron en éliminant les parasites qui pullulent dans sa serre. Dans ce jeu au graphisme pauvre et à la musique sinistre, vous devrez faire preuve d'un courage et d'une abnégation sans borne si vous souhaitez franchir victorieusement les premiers tableaux. Ce genre d'arcade, nous le croyions disparu depuis bien des mois sinon des années. Lorsque nous voyons que des programmes aussi lamentables voient encore le jour en 1986, il ne nous reste plus qu'une chose à faire : hurler à la mort ! **Microcosm** de *Firebird* pour Commodore 64.



MINI MIRE

PTT : LA BOURSE OU LA VIE

C'est sur les PTT que je vais baver mon fiel immonde cette semaine, les PTT et leur philosophie en général, les PTT et leur très particulier sens du commerce, les PTT et tout ce que le mot "administration" peut comprendre de négatif.
Remarquez, ce n'est pas la première fois que je me tue le bulbe à essayer de gueuler contre eux. Non, j'ai déjà écrit à mon agence commerciale, je me suis déjà heurté à la bêtise administrative et bureaucratique et même si je n'avais pas moi-même tâté de ce lamentable esprit médiocre, j'aurais eu largement de quoi fournir une polémique en puisant autour de moi des exemples concrets d'individus s'étant fait bêtement "couillonner" et ne pouvant pas répondre.
Tenez, par exemple : vous avez accepté de prendre un minitel chez vous après avoir été victime des publicités racoleuses et autres attrape-cons des PTT. Jusque-là tout va bien. Vous arrivez à votre agence commerciale, tout est impeccable, vous repartez avec votre engin dans un grand sac signé de la griffe "téléboutique". Une fois à la maison, vous branchez l'appareil et vous essayez de tapoter quelques minutes. Le système ayant été vite assimilé, vous commencez par vous connecter sur le Télétel 3 et vous tapez un quelconque SM ou IOP. Au bout d'une heure, soit un peu plus de 60 francs de connexion, ce petit jeu vous prend la tête, vous débranchez tous les fils et vous balancez lourdement le minitel au fond d'une armoire d'où il ne sortira pas jusqu'à... jusqu'à ce que les péripéties commencent.
En effet, deux mois plus tard, la facture arrive. Vous ouvrez délicatement l'enveloppe en vous demandant si vous dépasserez les 554 francs du bimestre précédent. Vos yeux tombent en bas de la feuille et aperçoivent la somme : 5.459,83 francs ! Et allez donc ! C'est une erreur, ça ne peut pas être autre chose. Quelqu'un vous a fait une mauvaise farce.
Le lendemain, vous vous pointez à votre fameuse agence commerciale et au bout de quelques petites demi-heures d'attente, vous expliquez votre problème.
-Voilà, je ne comprends pas, j'ai reçu ma facture hier et j'ai près de 10 fois ce que j'avais à celle d'avant. Je ne comprends pas, il doit y avoir une erreur.
-Ah, monsieur, voyons. Ce n'est pas raisonnable. Vous savez bien que le minitel coûte cher, vous êtes adulte, voyons...
-Le minitel ? Quel minitel ? Je n'ai pas ouvert mon minitel plus de deux fois depuis que je suis venu le chercher ici ! Elle est bonne, celle-là, mon minitel !
-Allons, vous n'êtes pas le premier à venir nous faire le coup ! On en voit toute la journée des petits malins qui se croient supérieurs aux autres.



La demoiselle, au demeurant charmante, commence à vous prendre la tête. Comme vous êtes d'un naturel nerveux et que les sous-fifres vous gonflent, vous réclamez le directeur de l'agence. Après moultes étapes et après avoir provoqué un petit attroupement de badeaux attirés par vos hurlements ("mais c'est incroyable ! Lâchez-moi avec votre minitel !"), vous finissez par vous expliquer avec ce qu'il y a de plus "responsable" dans toute l'agence. Et là, vous apprenez la grande nouvelle de l'année, le gros morceau de l'affaire, l'individu vous déclare : "de toute manière, vous serez perdant".
Incroyable ! Et c'est véridique ! La scène s'est effectivement produite dans une agence parisienne ! Et le pire, le plus énorme, c'est que ce directeur avait raison : on ne gagne rien contre les PTT, qui que l'on soit, quels que soient notre bonne foi et nos arguments. C'est un fait.

Dans cette affaire, qui j'en suis sûr pourrait servir de modèle à des dizaines du même genre dans tout le pays, un certain nombre de faits doivent être dénoncés. Pourquoi quand quelqu'un se plaint ou conteste sa facture, ce qui lui est tout à fait permis, pourquoi doit-il se heurter à une multitude d'individus chargés de le décourager dans ses investigations ? Pourquoi à partir du moment où quelqu'un accepte de prendre un minitel, devient-il un vil escroc essayant de payer le moins possible ? Pourquoi un possesseur de minitel devrait-il forcément le connecter sur Télétel 3 et y vider son portefeuille ? Les PTT ne connaissent-ils donc pas l'existence des multiples RTC multivoies et les microserveurs ?
Pourquoi les cas de factures contestées se multiplient-ils de jour en jour ? Pourquoi l'information en ce qui concerne la tarification kiosque ou T3 n'est-elle pas faite avec autant "d'ardeur" que l'existence même du service qui est, lui, largement vanté et largement promotionné ?
Encore, nous aurions à faire à une société normale, comme les autres, le problème ne serait pas le même. Si votre livreur de couscous vous livre 2 couscous par semaine et vous en facture 16, vous pouvez vous défendre. Ce n'est pas le cas avec les PTT. En effet, la seule preuve de la livraison effective du service (la communication), ce sont les PTT qui la possèdent. La seule possibilité de verification de l'utilisation que vous faites de ce service (compteurs de taxe, factures détaillées), ce sont les PTT qui vous la fournissent, quelle que soit votre position, vous êtes dépendant des PTT !
Tout cela existe, tous ces faits sont là. Etait-il nécessaire d'en rajouter ? Car ils ont été encore plus loin que ça; ils ont fait plus fort ! et de toute façon, le pire de tout, c'est que les PTT ne sont tenu de prouver votre consommation en aucun cas !
Depuis quelque temps (après le 16 mars au moins), une note circule dans toutes les agences commerciales autorisant les PTT à couper carrément toutes les lignes faisant l'objet d'une procédure d'appel à la suite d'une contestation. C'est-à-dire que si vous avez contesté votre facture, qu'une première conclusion a été émise contre vous et que vous avez fait appel, si vous possédez un minitel, les PTT ont le droit de couper votre ligne. Et la justice là-dedans ? Pensez donc ! C'était pourtant bien clair, les PTT ne peuvent pas couper une ligne téléphonique avant que le stade final de la procédure d'appel ne soit atteint. Résultat : on s'est foutu de notre gueule une fois de plus ! Des dizaines de gens se retrouvent avec l'unique possibilité de payer leur facture oubliant ainsi leur procès et la contestation qu'ils avaient faite. C'est un peu comme si, dans une affaire criminelle, un condamné à mort ayant fait appel était guillotiné avant le résultat parce que "sûrement coupable" ! Le plus drôle, c'est que seulement les possesseurs de minitels sont susceptibles d'être privés de ligne.
Il y a un nom que tout le monde connaissait et qui était synonyme d'"arnaque" : Longuet, Gérard Longuet.
Cette semaine, pas de code mais du mépris face à une administration orgueilleuse et voleuse qui une fois de plus ne répondra pas et qui restera sourde devant cet article comme devant les dizaines d'escroqués.

Escapeneufgé

MERDE, BON DIEU !

J'ai un problème pour écrire cet article. Oh, vous foutez pas de ma gueule, hein, ça peut arriver à tout le monde. Voilà, je vous explique : il y avait il y a quelque temps un feuilleton à la télévision réalisé avec des marionnettes. De ce feuilleton, Firebird vient de faire un logiciel, "Thunderbirds", or je me rappelle parfaitement de cette série qui passait à la télé il y a quelque temps pendant les émissions pour enfant mais je n'arrive pas à me rappeler de son titre français. Le plus drôle c'est que tout le monde, ici à l'HHHebdo est dans le même cas que moi : pas moyen de se souvenir du titre.(NDLR : Faux. Je me le rappelle très bien mais je le dirais pas).

C'est dommage parce que l'adaptation ludique (bien dit, non ?) est fort sympathique : petite synthèse de parole pendant la présentation, graphismes mignons tout plein, musique tirée de la série télévisée et jeu riche en surprises.

Vous dirigez deux petits vaisseaux paumés dans un labyrinthe. La doc du programme dit que c'est une tombe égyptienne, moi j'appelle ça un labyrinthe, un point c'est tout. Tout le jeu est basé sur le fait qu'un vaisseau est plus petit que l'autre et donc passe dans



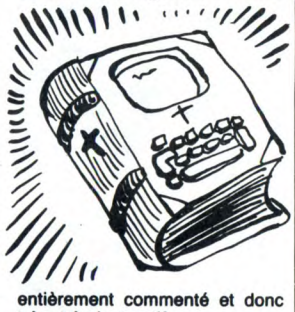
certains endroits où l'autre ne peut pas se faufiler. En usant de ruses dignes des sioux les plus malins, vous devez mener ces deux appareils tout droit dans la tombe du pharaon Jesaisplustropquoi pour délivrer une équipe d'égyptologues prisonniers.

Un gros plus pour ce logiciel qui m'en a fait voir de belles et dont je ne me suis toujours pas lassé. Votez **Thunderbirds** de *Firebird* pour C64.

MATEZ LA BIBLE DU ST

Mazeu ! Regardez comme elle est belle ! Vous l'avez vue ? Bardée de Gris, de rouge et de noir,le tout sur fond blanc, quelle classe ! C'est la Bible de l'Atari ST, oui messieurs dames ! C'est tout ce qu'il y a de plus véridique : elle vient de sortir chez votre boucher habituel. Je vous vois d'ici vous répandre sur le sol humide de votre salle de bain. Essayez de vous retenir, merde ! Attendez un peu que je vous dise ce qu'il y a dedans. Tiens, c'est vrai ça, j'y pense maintenant. Qu'est-ce qu'il y a dedans ?

Pour une fois, franchement, je crois que les possesseurs de ST vont être satisfaits ! Non mais regardez-moi ça ! Déjà, aux 76 premières pages, on comprend que ce bouquin n'est pas réservé à n'importe quel grouillot en mal de programmation. Je dois avouer que la première description des circuits de la bécane est tout à fait excitante, surtout quand on n'y pige que dalle ! La suite des événements est beaucoup plus alléchante. Non mais matez-moi ça ! Description des interfaces particulièrement soignée, agrémentée de superbes petits dessins fort agréables. Tout y est, la souris, le clavier, le moniteur, la RS232, l'interface MIDI, les cartouches, l'interface DMA et celle des unités de disquettes. Bref, si après avoir lu ces chapitres, vous n'avez pas bricolé de cartouche ou demultiplexeur de schpountz indexé à droite (parce que depuis le 16



mars, il faut faire gaffe où on s'indexe), c'est que vous craignez méchamment.

Le troisième chapitre qui fait plus de 300 pages est le plus beau. Celui grâce auquel je ne dors plusla nuit, celui qui m'excite à chaque fois que je le consulte. Dedans, vous trouverez la description des fonctions du BIOS, l'explication des graphismes, des vecteurs d'exception, de la structure des interruptions, de l'émulateur VT52, des variables système et surtout le listing total du BIOS entièrement commenté et donc très, très instructif.

Courez chercher 249 francs sous la pile de linge dans l'armoire au fond de la chambre, parce que si vous ne possédez pas cette Bible (qui porte vraiment bien son nom), c'est que vraiment vous êtes un vieux ringard tout craquelé et que vous ne méritez même pas de posséder cette foutue bécane qu'est le ST. Ainsi soit-il.

VILS POMPEURS

Un mois après le Show Atari au Novotel de Londres, c'est Commodore qui s'y colle en organisant très exactement au même endroit un show de la même envergure à juste un mois d'écart avec son concurrent. Commodore espère bien rameuter son monde en hurlant partout qu'il y aura des Amiga et surtout des softs pour Amiga, chose qui vaut bien le déplacement puisque ça va faire 4 ou 5 mois qu'on nous promet de nous les montrer la semaine suivante ! Donc, si Commodore vous excite



autant qu'avant, rendez-vous au Novotel d'Hammersmith à Londres les 9, 10 et 11 mai. Merci la foule.

DU RIFIFI DANS LE SAV

Les coco-modoristes, j'ai une superbe histoire à vous raconter. Je suis sûr qu'avec ce que je vais vous apprendre, vous allez revendre illico votre matos et vous précipiter sur une autre bécane. Mais avant d'en arriver à des conclusions aussi dramatiques, laissez-moi vous replacer dans le contexte le plus exact possible. Et pour cela, un petit retour en arrière s'impose !

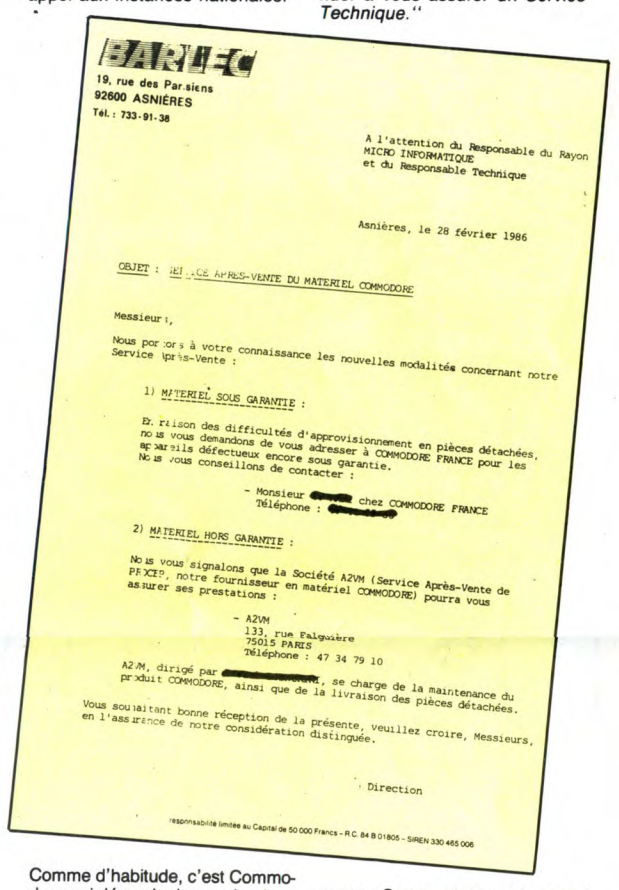
Il y a encore deux ans, la société Commodore était dirigée par le célébrissime Jack Tramiel. Ce brave homme, sûr de sa famille et de ses amis, s'était démerdé pour placer des hommes de confiance à la tête de toutes les sociétés qui s'occupaient d'importer les produits de Commodore dans leur pays respectifs. Dans notre cas, restons Français, Procep s'occupait de l'importation, de la diffusion, de la promotion et du service après-vente (SAV) des matériels Commodore, tant professionnels que grand public. Elie Kenan, homme de réflexion, avait décidé de confier la réalisation technique du SAV à une entreprise d'Asnière, Barlec. Depuis le début de leur accord, Procep fournissait à Barlec les pièces nécessaires au bon fonctionnement de la maintenance.

Le système, malgré des lenteurs certaines (deux mois pour faire aligner la tête d'un drive par exemple), tournait tant bien que mal jusqu'à pas plus tard que récemment. En effet, deux phénomènes nouveaux se sont enchaînés ces derniers mois : tout d'abord, après le départ fracassant de Tramiel de Commodore, une filiale officielle de la marque est créée en France. Malgré cela, Commodore France continue à faire confiance à Procep pour le SAV. Cette nouvelle structure n'a donc pas empêché les habituels réceptionnaires du matériel (Procep) de le confier à Barlec, avec les pièces détachées, pour assurer le service technique.

Là où le paysage change radicalement, c'est lorsque Jack Tramiel se rend compte que la filiale française de sa nouvelle boîte (Atari) ne fait pas vraiment un boulot conséquent pour imposer la marque dans notre pays. Résultat : Jack se souvient de son ancien partenaire et lui propose de recommencer comme avant, mais pour son nouveau matériel : Atari. Là encore pas de lézard. Mais l'anguille commence à pointer son nez de dessous la roche !

Commodore France est très vexé de voir Procep "changer de camp" et s'occuper d'Atari France. Par rétorsion, Commodore France décide de ne plus fournir à Procep les matériels et les pièces détachées nécessaires à Barlec pour assurer le SAV (ça va ? Vous suivez ?). Et qui c'est qui se retrouve sans pouvoir assurer cette maintenance du matériel ? C'est Barlec ! De plus, Commodore France refuse bien entendu d'assurer le service après-vente. Alors, les lecteurs, vous commencez à comprendre ce qui vous pend au nez ? Tant que votre C64 ou votre C128 tient la route, pas de soucis à vous faire. Mais le jour où il commencera à donner des signes de fatigue, vous allez devoir vous mettre en chasse d'un réparateur indépendant qui accepte de vous bricoler votre micro sans faire appel aux instances nationales.

La situation est tellement grave que Barlec en est arrivé à envoyer une circulaire à tous les revendeurs qui avaient confié du matériel à réparer (celle que nous publions ici, même si elle n'est pas trop lisible). Chaque revendeur est ainsi informé que plus personne en France n'accepte officiellement de prendre en charge la maintenance des matériels Commodore actuellement sur le marché et qu'il peut récupérer ce qu'il avait confié à Barlec. La circulaire se termine malgré tout sur une note optimiste : "*...nous espérons trouver rapidement une solution avec Commodore France afin de continuer à vous assurer un Service Technique.*"



BARLEC
19, rue des Par.siens
92600 ASNIÈRES
Tél. : 733-91-38

A l'attention du Responsable du Rayon
MICRO INFORMATIQUE
et du Responsable Technique

Asnières, le 28 février 1986

OBJET : RET..CE APRES-VENTE DU MATERIEL COMMODORE

Messieur,

Nous portons à votre connaissance les nouvelles modalités concernant notre Service Après-Vente :

1) MATERIEL SOUS GARANTIE :

En raison des difficultés d'approvisionnement en pièces détachées, nous vous demandons de vous adresser à COMMODORE FRANCE pour les appareils défectueux encore sous garantie.
Nous vous conseillons de contacter :

- Monsieur [redacted] chez COMMODORE FRANCE
Téléphone : [redacted]

2) MATERIEL HORS GARANTIE :

Nous vous signalons que la Société A2VM (Service Après-Vente de PROCEP, notre fournisseur en matériel COMMODORE) pourra vous assurer ses prestations :

- A2VM
133, rue Falguière
75015 PARIS
Téléphone : 47 34 79 10

A2VM, dirigé par [redacted], se charge de la maintenance du produit COMMODORE, ainsi que de la livraison des pièces détachées.

Vous souhaitant bonne réception de la présente, veuillez croire, Messieurs, en l'assurance de notre considération distinguée.

Direction

Responsabilité limitée au Capital de 50 000 Francs - R.C. 84 B 01805 - SIREN 330 465 006

Comme d'habitude, c'est Commodore qui décroche le gros lot dans la catégorie entubage et prise du public pour des cons. Chose ô combien surprenante, n'est-il pas ? Malheureusement, pour eux, la lettre de Barlec est venue inopinément jusqu'à nos bureaux. Alors, encore une fois nous clamons : **Commodore nous prend pour des cons** et nous ajoutons encore une fois **ça commence à bien faire !** Une suggestion gratuite : Commodore pourrait se recycler dans la cacahuète , ça permettrait à des gens sérieux de s'occuper de la micro.

AU BOUT DE L'ENFER

Si la simulation du plus grand de tous les dangers ne vous fait pas peur, si vous souhaitez plonger dans un futur où les lendemains ne chantent pas, si vous rêvez d'être David et d'avoir quatre Goliath en face de vous, si vous



avez des réflexes et des nerfs d'acier, vous allez pouvoir vous jeter dans l'aventure de **Monolith Quake Minus One.** Dans ce logiciel de *Loading Edge Software,* vous allez affronter quatre ordinateurs révoltés contre l'ordre humain et déployant une puissance guerrière hors du commun. Remettons l'action dans un contexte compréhensible : les sources d'énergie fossile (charbon, pétrole, uranium...) sont épuisées depuis longtemps. Les scientifiques ont trouvé comment exploiter la chaleur du magma au fond des mers. Une gigantesque installation au fond de l'Atlantique fournit l'électricité pour l'ensemble des pays industrialisés. Cette centrale est dirigée par cinq ordinateurs, tous aussi mégalos les uns que les autres. Récemment, ces dingues de machines viennent de lancer un ultimatum à tous les gouvernements du monde : le Mouvement pour la Libération des Robots a décidé de libérer brutalement toute l'énergie accumulée par la centrale provoquant ainsi un tremblement de terre gigantesque et un raz de marée sans précédent qui noieront à eux deux les côtes européennes et américaines. A la suite d'une bidouille géniale, les scientifiques ont repris le contrôle de l'un des cinq ordinateurs et un commandant humain est nécessaire pour le diriger. On vous demande de contrer l'offensive robotique dans les trois heures (en temps réel) qui restent avant l'explosion finale.

Entièrement graphique, dirigé par joystick, ce wargame peut passionner autant les fanatiques de l'arcade que ceux qui préfèrent la stratégie et la tactique. A l'écran, vous avez une vision du terrain à contrôler (avec deux niveaux de carte, l'une globale l'autre de détail), des icônes pour sélectionner le type d'armement, les déplacements, les réparations, une vue en trois dimensions de la zone où vous vous trouvez et deux indicateurs du niveau de fuel et d'énergie. Le tout est enrobé de bruitages particulièrement angoissants (normal pour l'ambiance), ce qui n'ôte rien à l'ensemble, bien au contraire. C'est génial, extraordinaire, superbe, original et fantastiquement bien réalisé. Un bijou comme on en rencontre rarement. **Monolith Quake Minus One** de *Loading Edge Software* pour Commodore.

TIENS, UN SOFT PAS NUL

Si je vous dis que sur Amstrad, il y a un soft qui se nomme Zaxx, vous ne pouvez que me rire au nez. Et pourtant, ce programme contre toute attente est bien réalisé et peut (si, si), sous réserve de patience, en amuser quelques-uns. Pour ceux qui n'auraient pas encore compris la métaphore, il s'agit d'une Nième version de Zaxxon, le jeu qui fit fureur il y a quelques années dans les cafés et sur les consoles de jeu (Coleco Rest In Peace).

Qu'est-ce que Zaxxon, me demanderont les plus jeunes d'entre vous, ceux qui n'ont pas connu les débuts éclatants de la micro (ses faillites, ses réussites et ses musées, n'oubliez pas le guide) ? C'est le premier jeu d'arcade en quelque chose qui ressemble à de la 3D et qui met en scène un vaisseau spatial paumé dans l'espace intersidéral avec pour mission de détruire une base foutrement bien gardée par des lance-missiles et autres canons protoniques phosphorescents au look glace-à-la-vanillesque.

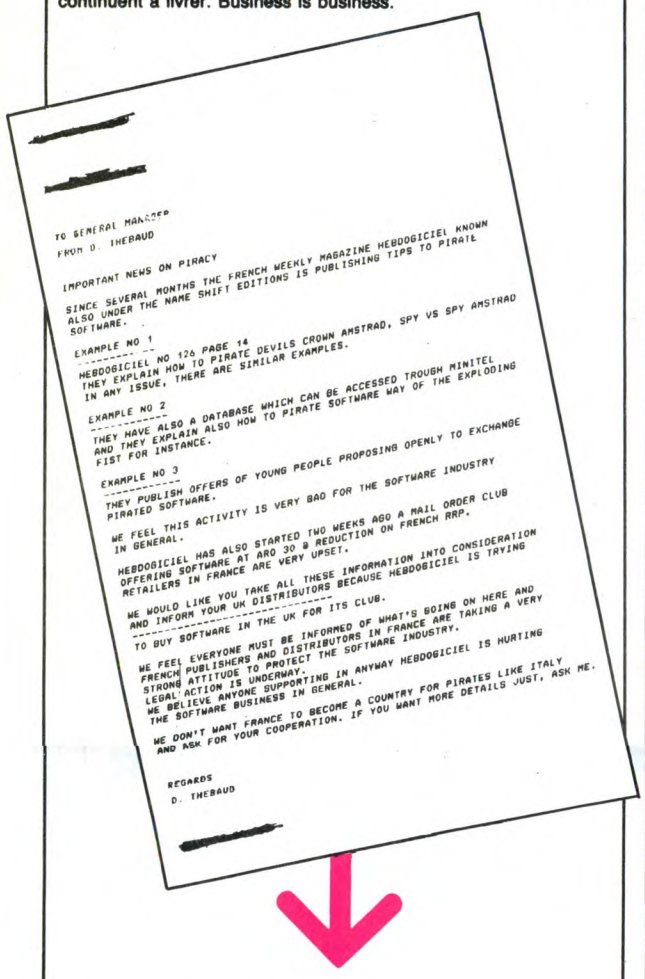
Commenter pour la millième fois, ce soft me semble être assez inutile, voilà pourquoi je vous fais directement un petit bilan de l'adaptation amstradienne de la chose : bien foutu, assez rapide et agréable malgré quelques erreurs qui n'arrivent pas à rendre le jeu insupportable.

C'est **Zaxx** sur Amstrad de *Chip*.



ON A TROUVE ÇA !

Et sans chercher beaucoup puisque la quasi-totalité des éditeurs et des grossistes anglais ont reçu ce très joli télex émanant d'un gras et gros grossiste pas content et lui aussi bien embêté. Rassurez-vous, nous trouvons toujours des logiciels, ce télex date d'un mois et les Anglais continuent à livrer. Business is business.


TO GENERAL MANAGER
FROM D. THEBAUD

IMPORTANT NEWS ON PIRACY

SINCE SEVERAL MONTHS THE FRENCH WEEKLY MAGAZINE HEBDOGICIEL KNOWN ALSO UNDER THE NAME SHIFT EDITIONS IS PUBLISHING TIPS TO PIRATE SOFTWARE.

EXAMPLE NO 1

HEBDOGICIEL NO 126 PAGE 14
THEY EXPLAIN HOW TO PIRATE DEVILS CROWN AMSTRAD, SPY VS SPY AMSTRAD IN ANY ISSUE, THERE ARE SIMILAR EXAMPLES.

EXAMPLE NO 2

THEY HAVE ALSO A DATABASE WHICH CAN BE ACCESSED TROUGH MINITEL AND THEY EXPLAIN ALSO HOW TO PIRATE SOFTWARE WAY OF THE EXPLODING FIST FOR INSTANCE.

EXAMPLE NO 3

THEY PUBLISH OFFERS OF YOUNG PEOPLE PROPOSING OPENLY TO EXCHANGE PIRATED SOFTWARE.

WE FEEL THIS ACTIVITY IS VERY BAD FOR THE SOFTWARE INDUSTRY IN GENERAL.

HEBDOGICIEL HAS ALSO STARTED TWO WEEKS AGO A MAIL ORDER CLUB OFFERING SOFTWARE AT ARO 30 % REDUCTION ON FRENCH RRP.
RETAILERS IN FRANCE ARE VERY UPSET.

WE WOULD LIKE YOU TAKE ALL THESE INFORMATION INTO CONSIDERATION AND INFORM YOUR UK DISTRIBUTORS BECAUSE HEBDOGICIEL IS TRYING TO BUY SOFTWARE IN THE UK FOR ITS CLUB.

WE FEEL EVERYONE MUST BE INFORMED OF WHAT'S GOING ON HERE AND FRENCH PUBLISHERS AND DISTRIBUTORS IN FRANCE ARE TAKING A VERY STRONG ATTITUDE TO PROTECT THE SOFTWARE INDUSTRY.
LEGAL ACTION IS UNDERWAY.
WE BELIEVE ANYONE SUPPORTING IN ANYWAY HEBDOGICIEL IS HURTING THE SOFTWARE BUSINESS IN GENERAL.

WE DON'T WANT FRANCE TO BECOME A COUNTRY FOR PIRATES LIKE ITALY AND ASK FOR YOUR COOPERATION. IF YOU WANT MORE DETAILS JUST, ASK ME.

REGARDS
D. THEBAUD

A l'attention du directeur général
De : D. Thebaud

Nouvelles importantes sur le piratage

Depuis plusieurs mois le magazine français Hebdogiciel connu aussi sous le nom de Shift Editions publie des astuces pour pirater des logiciels.

Exemple N°1 :
Hebdogiciel N°126 page 14
Ils expliquent comment pirater "Devil's Crown" sur Amstrad, "Spy vs Spy" sur Amstrad. Dans chaque numéro, il y a des exemples similaires.

Exemple N°2 :
Ils ont aussi une banque de données à laquelle on peut accéder grâce à un minitel et ils expliquent aussi comment pirater le logiciel "The Way of the exploding fist", par exemple.

Exemple N°3 :
Ils publient des petites annonces de jeunes gens qui proposent ouvertement d'échanger des programmes piratés.

Nous pensons que cette activité est très mauvaise pour l'ensemble de la profession.

Hebdogiciel a aussi lancé il y a deux semaines un Club de VPC qui propose des logiciels à 30% de réduction sur les prix français. Les revendeurs français sont très embêtés.

Nous aimerions que vous preniez ces informations en considération et que vous en informiez vos distributeurs anglais car Hebdogiciel essaie d'acheter des logiciels en Angleterre pour son club.

Nous pensons que tout le monde doit être informé de ce qui se passe ici et les éditeurs et grossistes français prendront toutes les mesures nécessaires pour protéger l'industrie du logiciel.
Une action légale est en cours.
Nous pensons que tous ceux qui aident Hebdogiciel en quelque façon que ce soit font du mal à l'industrie du logiciel.

Nous ne voulons pas que la France devienne un pays de pirates comme l'Italie et nous demandons votre coopération. Si vous voulez plus de détails, demandez-moi.

Sincérement
D. Thébaud

TEMUDES SUR LES BERPETES



Tempête sur les Bermudes pour ceux qui n'auraient pas compris que je suis un adepte de la simulation contrepétrique, art qui en a fait mourir plus d'un, qu'on se le dise, Tempête sur les Bermudes est un jeu d'aventure issu des juvéniles cerveaux de la seule boîte de soft française qui croit encore qu'on peut vendre (vendre au sens fric du terme, cela va de soi) des programmes pour Apple. Les passionnés, ça existe encore. Froggy Software a donc sorti ce programme que je qualifirai de pas très bon voire même d'assez nul si j'étais parfaitement impartial.
-Comment ça "si j'étais impartial" ? Parce qu'on n'est pas impartial, nous, à l'HHHHebdo ! Elle est bien bonne celle-là ! Trêve de plaisanterie et de laxisme, disons la vérité telle quelle, disons-la avec force et fracas : ce logiciel est nul.
-Merde, mais on va perdre tous nos contacts avec Froggy en disant du mal de leur produit. Qu'a cela ne tienne, voici la formule magique qui nous permettra de rester copain avec eux : "je suis tout à fait désolé pour l'auteur, la mère de l'auteur et surtout l'Association Française pour le Développement Universel du Jeu d'Aventure Nul que Tout le Monde Trouve Bien dans l'Entourage Mesquin de ceux qui Croient Connaître ne Serait-ce que de Vue l'Equipe de Développeurs. Donc, j'adresse mes condoléances à l'AFDUJANTMTBEMCCSVED". Sincèrement, je suis désolé mais je peux vous assurer que si je n'étais pas entré dans ma période d'impartialité sèche, je n'aurais pas avoué avoir été retourné d'horreur par l'analyse syntaxique inexistante, les dessins pas vraiment géniaux et le scénario nullissime (en gros : naufrage sur une île déserte, à vous de vous débrouiller).

Que dire de plus si ce n'est que ce programme rappelle les tout débuts des jeux d'aventure sur Apple, ce qui est grave en 1986. Ah, ça fait du bien d'avoir été impartial pendant quelques secondes, ouf ! Quel panard !

FALKLANDS, VOUS AVEZ DIT FALKLANDS ?



Moi, j'ai entendu Malouines. Falklands, ça n'existe pas. En 1982, la mère Thatcher a balancé son armada vers les Malouines pour aller virer les Argentins qui étaient venus y planter la tente et la merde. Résultat du conflit : la vente de super étendards et d'Exocet n'a cessé d'augmenter. Heureusement pour l'économie française que les Albions et les Argentins se sont mis sur la gueule !
Après ce petit rappel historique, bref mais nécessaire, voici le soft qui a été tiré de cette aventure : Falklands 82 de PSS pour C64. Je vous dis tout de suite : c'est nul. Pourquoi donc ? Parce que c'est nul. Il y a des softs comme ça qui ne portent pas à la discussion. Quand vous avez envie de jouer à un bon wargame, il faut absolument que l'écran soit bien organisé, qu'il ne soit ni surchargé ni trop vide. Or, voilà, rien qu'à la vue de l'écran on n'a pas envie de jouer plus longtemps que les quelques secondes d'usage. Dommage, moi qui accroche vite sur les wargames, là, j'ai vraiment été déçu d'autant plus que question intérêt de jeu, c'est pas le super pied. Voilà encore un jeu réservé aux britiches et autres bouffeurs de pudding.
Perdez les Malouines avec **Falklands 82** de *PSS* sur C64.

TCHATCHE



Si vous voulez vous convaincre de la qualité du Télestrat et de Vismo réunis, vous pouvez appeler au (1) 43 38 00 29, pas tous en même temps please, because c'est un mono-voie, mais allez-y quand même. Euh, je précise pour les incurables qu'il faut un minitel pour appeler et qu'il faut appuyer sur Connexion/fin lorsqu'on entend une voix suraiguë dire "hiiiiiiiiiiii".

IL S'Y PIQUE



Comme dirait l'autre : il spike. Oui, d'accord, c'est nul. Mais c'est néanmoins le titre d'un logiciel sur Spectrum venu des laboratoires Firebird.
C'est un bon jeu d'ailleurs, je ne vois pas pourquoi j'en dirais du mal. C'est amusant, c'est assez bien foutu. Bon, d'accord, le scénario a été déjà vu un peu partout, mais ce n'est pas grave.
Vous dirigez un petit bonhomme grâce aux touches du clavier et vous devez vous balader de tableau en tableau histoire faire un petit tour et d'éviter les monstres ignobles qui rôdent tout autour. Oh, pourquoi dire du mal de ce petit jeu, pourquoi ?
Allez, un bon point pour **Spike** sur Spectrum.

C'EST PAS MOI, C'EST ÈRE

Gasoline Software est une toute jeune société dynamique qui est persuadée de pouvoir faire son trou avec des logiciels pour toutes machines à moins de 100 francs ! Si, vous avez bien lu : moins de 100 francs. Voilà une idée super que nous ne manquerons pas de promouvoir. Pensez donc : enfin du logiciel à prix correct, ça vaut la peine, non ?
Êtes-vous bien sûr qu'il n'y a pas un coup foireux derrière ça ? Comme dirait Blier : "ça sent l'roussi ça veut dire qu'ça va bientôt sentir le brûlé" !
Vous n'avez pas tort : Ère Informatique est dans le coup ! Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Cette société appartient entièrement à Ère. Mais pourquoi donc Ère investirait dans une société de logiciels en ce moment alors que seules les valeurs sûres tiennent la route ?
Eh bien ça peut se comprendre. Ère est une boîte qui n'aime pas faire de vagues, qui vend cher de bons logiciels et qui pour l'instant n'a pas l'intention de changer de politique. Seulement voilà, à force qu'on leur dise que le logiciel au juste prix peut rapporter autant sinon plus que le logiciel à prix exorbitant, ils se sont finalement lancés dans l'aventure.
Attention, on n'est pas des sauvages : on veut bien tenter de nouvelles expériences mais si jamais on se plante, pas question de mouiller la boîte dans une histoire pas claire. Ère Informatique n'a rien à se reprocher, pas question de se mêler à la fange hebdogicielienne, "vous comprenez, on ne fait pas de politique, on n'a rien à se reprocher".
Le jeu est clair : soit l'opération s'avoue fructueuse (Karaté sur Oric Atmos sera le premier logiciel à sortir à 99 francs) et Ère fera un beau communiqué disant qu'ils avaient tout prévu et qu'ils sont géniaux, ou bien l'affaire se casse la gueule parce que le marché n'a pas bien été étudié et Ère s'en sort indemne puisqu'officiellement indépendant de Gasoline Software. Bref, tout ceci serait parfait si personne n'avait dit bien haut que **GASOLINE SOFTWARE C'EST ÈRE INFORMATIQUE.**
Pourquoi ne pas avoir tenté le tout pour le tout et s'être lancé sous le nom de Ère dans la branche du soft à moins de 100 balles ? Ah, mon pauvre monsieur, si on faisait ce qu'on veut !



ENVOYEZ LA MUSIQUE !



Si vous cherchez de quoi faire causer votre micro, allez faire un tour du côté de Clermont-Ferrand à Techni-Musique. En effet, chez ces joyeux drilles, vous pourrez trouver quel que soit votre micro une synthèse de parole pas trop chère ainsi que les logiciels pour la faire tourner. Amstrad, MSX, Thomson, Commodore et Oric Atmos sont susceptibles de vous dire "merde" pour quelque 500 francs en moyenne. Les softs disponibles sont, entre autres, Vocagraphic et Voca1/FR qui sont respectivement un logiciel d'étude du langage et une banque de 300 mots français. Inutile de vous dire que c'est un plan bestial pour ceux qui s'excitent avec des voix doucement synthétiques.

PRECISION

Amstrad et la vitesse, ça fait deux, y a qu'à voir à quel rythme ils fournissent des trois pouces. Ils viennent de m'envoyer leur communiqué de presse stipulant l'achat de Sinclair. Bon, on le savait déjà. Ce qui est plus drôle, c'est une petite phrase extraite dudit dossier : "la marque Sinclair couvrira le bas de gamme et la gamme Amstrad couvrira un marché familial plus sérieux, plus intéressant". En plus, ils ont acheté le droit d'être méchant avec les ex-concurrents.



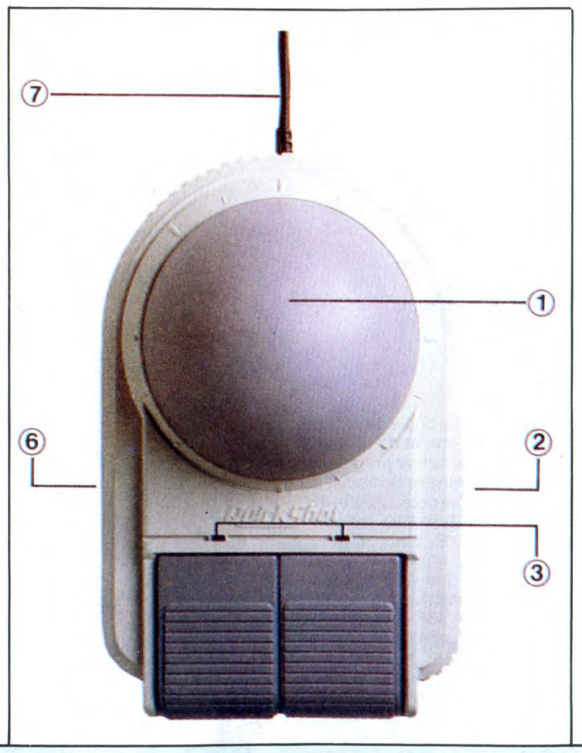
LES PTT LEADERS ? ?



D'après Newsweek, hebdo d'informations générales américain, la France est leader sur le marché mondial du Videotex. En soi, ce n'est pas vraiment une performance, on peut aussi considérer qu'elle est le leader mondial du camembert. Ce qui est très drôle, c'est l'article de fond qui suit cette déclaration dans l'éminent magazine : on glisse en deux mots sur tout le secteur professionnel, l'annuaire, les services, et on s'étend durant tout le restant de l'article sur les messageries, "sortes d'usines matrimoniales à grande échelle". L'auteur décrit et traduit les pseudos en anglais, passe quelques dialogues, explique comment on se rencontre, à quelle fréquence, comment ça marche, si c'était bon et tutti libitum.
Nous avons donc d'un côté les Français, accrochés à leur sérieux et qui méprisent souverainement les messageries (passez un coup de fil à la DGT et demandez un renseignement sur une messagerie, vous allez voir !), et d'un autre côté les Américains qui semblent complètement enthousiasmés et qui trouvent ça génial. Vous seriez Américain, qu'est-ce que vous feriez ? Vous monteriez la même chose Outre-Atlantique ? Ben oui, gagné. Et les Français pourront prendre leur sérieux, se le rouler en pointe et se le mettre...
(mort du chroniqueur)

QUICK SHOT IX





1) **BOULE DE CONTROLE A MICRO-CONTACTS**
2) **TIR AUTOMATIQUE**
3) **LED DE CONTROLE DES BOUTONS DE TIR**
6) **COMMUTATEUR DROITE GAUCHE POUR CHANGER DE MAIN**
7) **CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.**

FONTIONNE AVEC LES ORDINATEURS : ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO.
FONCTIONNE AUSSI SUR LES ORDINATEURS AMSTRAD SANS POSSIBILITÉ D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTRÔLE.

20% DE REDUCTION AUX MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.160 RUE LEGENDRE 75017 PARIS

QUICK SHOT IX 165 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL 133 F. ☐ N° DE CARTE :.....
NOM :..... PRENOM :.....
ADRESSE :.....
.....
CODE POSTAL ..... VILLE :.....
Participation aux frais de port : 20 F.

PRIX D'A.M.I.E

VENTES

AMSTRAD

CPC 464 Mono	2680 F
CPC 464 Couleur	3980 F
CPC 6128 Mono	4480 F
CPC 6128 Couleur	5980 F
PCW 8256	nous consulter
Lecteur K7	350 F
Lecteur Disq. DD1	1990 F
Lecteur Disq. DD12	1490 F
Imprimante DMP 2000	2290 F
Imprimante LX 80	–
Imprimante OKIMATE	2990 F
Imprimante MCP 40	950 F
Imprimante TP 100	2250 F
Adaptateur Péritel MP 1	395 F
Adaptateur Péritel MP 2	495 F
Crayon optique LP 1	290 F
Souris AMX	690 F
Synthétiseur vocal	390 F
Synthétiseur musical	495 F
MODEM	1990 F
Emulateur Minitel	890 F
RS 232	590 F
Tablette graphique	–
Doubleur JOYSTICK	220 F
Extension mémoire 64K	590 F
Extension mémoire 256K	1190 F
Disque Silicone 256K	1190 F
Moniteur Couleur	2200 F

COMMODORE :

Unité Centrale :	C 64	1800 F
	C 128	
	C 128 D	6400 F
	AMIGA	nous consulter
	PC 10	nous consulter
	PC 20	nous consulter
Lecteur cassette 1530		350 F
Lecteur disquette 1541		1800 F
	1570	2450 F
	1571	3250 F
Imprimante :	MPS 801	1300 F
	MPS 1000	–
Moniteur :	Mono s/son	890 F
	Mono a/son	1100 F
	Couleur CIAGI	2100 F
	Couleur 1702	2500 F
	Couleur 1901	3500 F
Interface PAL RVB		450 F
Crayon optique		410 F
Souris		550 F
Synthétiseur		640 F
MODEM		1990 F
Emulateur Minitel		390 F
RS 232		650 F
POWER CARTRIDGE		490 F
Tablette graphique		390 F
Clavier musical		620 F

ACCESSOIRES :

Poignée de jeux	QS I	70 F
	QS II	90 F
	DAEWOO	120 F
	PRO	220 F
	TURBO	220 F
Boîte rangement 50 disq. 5''1/4		150 F
Boîte rangement 100 disq. 5''1/4		225 F
Boîte rangement 30 disq. 3''		150 F
Housse C 64		70 F
	C 128	90 F
	CPC 464	70 F
	CPC 6128	70 F
Capot C 64		120 F
	C 128	150 F
Pince à disquette		60 F
Tous cordons à la demande		–

CONSOMMABLES :

Cassettes vierges C20 (les 10)	60 F
Disquettes 5''1/4 SP DD (les 10)	90 F
Disquette 3''	–
Papier listing	–
Ruban encreur	–
Recharge stylo table traçante	–

LOGICIELS :
ACTIVISION-LORICIELS-ULTIMATE-ARIOLA SOFT-OCRA ERE-AMSOFT-MICRO APPLICATION-US GOLD-CORE KONAMI-etc...
JEUX-PÉDAGOGIQUES-UTILITAIRES

LIVRES :
MICRO APPLICATION-PSI-SYBEX-NATHAN-etc...

REMISES AUX COLLECTIVITÉS
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9 h 00 à 19 h 00

LA BOUTIQUE A.M.I.E

11, bd Voltaire
75011 Paris
(M° République)
Tél. : (1) 43.57.48.20



FINI LES INTERMÉDIAIRES - A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixés : Forfait ou sur devis
Délais réduits : Maxi 8 jours
Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois

Promo Spécial Sicab

C 64 + lecteur K7	1990 F
C 64 + lecteur Disq.	3250 F
C 128 + 1571	6200 F
C 128 D + 1901	9600 F
CPC 464 Mono + Interface Couleur	2850 F
CPC 6128 Couleur + Imprimante	6870 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à : A.M.I.E

NOM _____
ADRESSE _____
_____ TÉL _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 20 F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre

I. STUDIO 11 42.77.06.04

BIDOUILLE GRENOUILLE

Jean-Michel Jarre qui fait un concert à Houston, eh, oh lui, eh ! Rien que ça ! A Houston, Texas ! Un concert ! Devant un million de personnes ! C'est dégueulasse, j'aurais pu le faire à sa place, quand même ! C'est dommage qu'ils m'aient pas appelé, j'aurais sûrement fait l'affaire. Parce qu'on s'imagine, comme ça, mais pas du tout. Jarre, c'est de la programmation, un point c'est tout. Tiens, c'est simple : il programme ses prises midi, point à la ligne. Fastoche. Même moi je sais le faire. Tout le monde sait le faire. T'as une prise midi, hop, tu la programmes, et t'as du Jean-Michel Jarre. Après, t'appelles Houston, allo bonjour, c'est pour faire un concert, est-ce que vous pourriez me trouver un million de personnes d'ici ce soir ? Pas de problème, monsieur, en prime on vous donne douze buildings pour étaler vos faisceaux laser, la sono, et un tee-shirt "j'aime les prises midi". Ça vous va ? Très bien, Jarvis, très bien, ce sera parfait. A ce soir donc.

Fastoche, moi je dis. Et même : superfastoche. Tiens, y a un type, là, Gandalf, du groupe Black Circle, qui programme sa prise midi en trouvant des solutions. Il a trouvé Mission Impossible :

"Wait, wait (jusqu'à entendre quelque chose qui tombe), take tape, west, south, sit, press red, press white, stand up, take picture, search saboteur (il doit se trouver dans une pièce proche), take saboteur, take picture, north, north, west, north, show picture, break window, with tape, show picture, go window, take key, go window, press white, south, east, south, drop picture, drop picture, drop saboteur, south, sit, unlock yellow, press white, press red, press yellow, press white, stand up, drop key, take picture, north, down, north, show picture, west, take cutters, search mop, take key, drop picture, east, press yellow, south, up, south, sit, unlock blue, press red, press yellow, press blue, press white, stand up, drop key, take picture, north, west, take pail, east, north, north, show picture, west, wear suit, take water, east, open door, push hard, go door, east, drop pail, drop picture, west, down, cut wire, take bomb, up, east, take pail, put bomb (sauver la partie pour le cas où il y aurait une explosion irréparable), pour water."

Déjà, ça, ça lui a donné presque tout Oxygène, d'un coup. Ensuite, il a trouvé Mission Astéroïd :

"Push switch, open door, go door, say starstruck, north, west, salute, east, east, get disk, load computer, east, get explosives, east, lift weights, east, take shower, west, north, north, open door, west, north, up, push button, go door, push blue, north, west, get spacesuit, wear suit, east, push throttle, push black, push black, push orange, push white, push white, push white, push blue, push white, push orange, push orange, push throttle, south, turn dial, push orange, south, down, south, south, west, go cave, south, set timer, 150, drop explosives, in pit, north, north, east, north, north, north, up, go door, north, push throttle, push blue, push blue, push orange, push black, push black, push black, push blue, push white, push white, pull throttle, south, push orange, south."

Avec ça, il a eu Equinoxe. Content, il était. S'il avait téléphoné à Houston quinze jours avant Jarre, c'est lui qui faisait le concert.

Un million de personnes, dis donc. C'est quand même chouettos. Je m'en voudrai toujours d'avoir raté ça. Mais là, je suis prévenu : je vais me démerder pour que ce soit moi qui fasse le concert du 14 Juillet. Ça va y aller, les prises midi. Je relie ensemble mon Atari, mon Apple, mon Commodore et mon Télestrat, tous mes synthés et mes boîtes à rythmes derrière, je loue le plus gros laser du monde et roulez jeunesse. Tsunoo est un fervent musicien aussi puisqu'il a passé une bonne partie de ces quinze derniers jours à réaliser une copie anti-café de Music Studio sur Atari ST, ainsi que quelques autres.

"Pour Delta Patrol et Monkey Business, tapez ce programme sous assembleur, exécutez-le puis mettez votre original sans write protect et tapez sur une touche.

```
fm    move.w  #  $e5e5,-(sp)
      move.l  #  $87654321,-(sp)
      move.w  #  1,-(sp)
      move.w  #0,-(sp)
      move.w d5,-(sp)
      move.w  #  9,-(sp)
      move.w  #  0,-(sp)
      move.l  #  0,-(sp)
      move.l  #  $70000,-(sp)
      move.w  #  10,-(sp)
      trap    #  14
      add.l   #  26,sp
      tst     d0
      bmi     fin
      cmp     #  5,d5
      beq     saut
      cmp     #  79,d5
      beq     fin
      add.w   #  1,d5
      jmp     fm
saut  move.w  #  50,d5
      jmp     fm
fin   clr.w   -(sp)
      trap    #  $1
      end
```

Pour réaliser une copie de sécurité de Borrowed Time et de Mindshadow, charger le fichier programme à l'aide d'un utilitaire de travail sur disque puis si les octets $E6 et $E7 contiennent $4E et $B9, les changer en $60 et $0E. Sinon, attendre qu'on donne le reste.

Pour Hacker : lire le programme /hacker.dat/bwhacker.prg et si à partir de l'octet $66 il y a $60 $00 $70 $9E, changez-les en $30 $3C $00 $09.

Pour Music Studio, éditez le fichier audio.prg et si à partir de l'octet $21C4 vous trouvez les octets $4E $B9, changez-les en $60 $10."

Ceci dit, Tsunoo a moins de mérite : faire de la musique avec Music Studio, c'est vraiment fastoche. D'ailleurs, Jarre l'utilise sûrement, tellement c'est facile.

Moi, j'ai une super idée de concert, j'ai d'ailleurs envoyé les demandes d'autorisation, j'attends la réponse. Il faudrait équiper complètement Notre-Dame de Paris, avec des amplis, des châteaux d'enceintes, tout un matos effroyable, faire le concert pendant deux heures et au bout des deux heures, tout s'écroulerait sous la puissance du son. Les vitraux commenceraient à éclater (là, je fous les basses à fond), les murs à s'effriter (là, on commence l'évacuation), puis à s'écrouler complètement, et en 30 secondes au plus, tout Notre-Dame de Paris serait détruite. Bien sûr, on perdrait un monument, mais on s'en fout, puisque ça me permettrait de faire un super concert, dément.

Jidé, le musicien principal (et unique) du Soft Crack Band, a appris le solfège en faisant des gammes sur son Amstrad. Pour commencer, il a fait une copie anti-café d'Electro-Freddy.

Tapez :

POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD ""

Puis ajoutez les lignes suivantes :

```
252 INPUT "Vitesse de l'oncle Claude";vc
255 INPUT "Nombre de vies";nv
257 INPUT "Vitesse de Freddy";vf
259 POKE &99C6, vc : POKE &99BC, nv : POKE &99DB, vf
```

Les valeurs doivent êtres comprises entre 0 et 255. Sauvez le tout sous le nom de "Electro" et faites un Reset. Puis, pour recopier les 8 parties en binaire, faites :

MEMORY 10000




```
LOAD "" : SAVE "E1", B, &7FA0, &7FF
LOAD "" : SAVE "E2", B, &8799, &7FF
LOAD "" : SAVE "E3", B, &8F92, &7FF
LOAD "" : SAVE "A1", B, &83C9, &7FF
LOAD "" : SAVE "A2", B, &8B92, &7FF
LOAD "" : SAVE "A3", B, &936B, &7FF
LOAD "" : SAVE "A4", B, &9B36, &7FF
LOAD "" : SAVE "A5", B, &A30D, &7FF
```

Et pour l'accompagnement, il a décidé d'utiliser des vies infinies dans Dragon's Gold :

```
OPENOUT "D" : MEMORY &17F : CLOSEOUT
LOAD "DRAGON'S GOLD", &180
POKE &AB8, 255 : CALL &940
```

Ce qui est en soi une méthode fort honorable pour faire de la musique, mais qui ne vaut pas la mienne : moi, je relie les prises midi ensemble. Ça marche très bien. Un million de spectateurs, salaud.

Le MSX est pas mal, justement, parce qu'on peut y brancher une prise midi. S. Vassal s'en est aperçu très rapidement et a décidé de coiffer Jarre au poteau puisqu'il a fait des anti-cafés avant lui.

"Pour Coco in the castle, charger l'original par LOAD "COCO :". Attendre le Ok, prendre une cassette vierge et sauver le programme par SAVE "X". Remettre l'original et faire RUN. Une fois le programme chargé, faire Reset, remettre la cassette vierge et taper BSAVE "X", &HF000, &HF36D, &HF000.

Pour Maxima, charger le programme, faire Reset, mettre une cassette vierge et faire :

```
BSAVE "X", &H8000, &H9072, &H8B00
BSAVE "MAXM", &H9072, &HB500
```

Pour Vaccumania, faire pareil et taper :

```
BSAVE "X", &H8000, &H8B30, &H8B00
BSAVE "VACMC", &HCA00, &HDF08
```

C'est tout."

Un million de spectateurs. Quand je pense que j'ai au moins deux fois plus de prises midi que lui.

LAUREL ET DEULIGNE

Waou, yayayaya, c'est les vacances, la bérézina, la galère, le printemps, la faute à Popol, la fête à Paimpol, le retour d'Indiana Jones !

Vous vous en doutez déjà, après avoir lu ce qui précède : nous sommes en plein deulignes. Nous nageons dans les deulignes. Les deulignes nous envahissent. C'est l'orgie, la panade, la galère... Bref. Après une petite ligne de motifs fleuris, je vous retrouve avec un vrai deuligne. A tout de suite.



Vous voilà ? Bonnard. On commence tout de suite avec un truc pour MO5. Les TO7 et autres 70, venez pas chialer, vous n'avez qu'à l'adapter. Grâce à ce deuligne, lorsque vous tapez le mot AUTO, vous passez en caractères gras. Vous retapez AUTO et vous repassez en caractères normaux. De toute façon , c'est marqué dans le REM. Et en plus, James Choquet gagne les deux logiciels de la semaine.

```
10 CLEAR,39959:PRINT"PATIENCE S.V.P.":FO
RT=0TO758:A=PEEK(T+&HFC9E):B=A/2:C=B OR
A:POKET+40159,C:NEXTT:FORT=39960TO39988:
READA#:POKET,VAL("&H"+A$):NEXT:POKE&H223
6,&H7E:POKE&H2237,&H9C:POKE&H2238,&H18:P
OKE&H2239,&H39
20 CLS:SCREEN7,0:LOCATE0,2,0:FORD=0TO1:F
ORA=0TO1:FORB=0TO1:ATTRB A,B:PRINT"THOMS
ON MO5":ATTRB0,0:PRINT:NEXTB:NEXTA:PRINT
:AUTO:LINE(0,90)-(319,90):NEXTD:DATAB6,2
0,74,81,DF,27,0B,86,9C,B7,20,73,86,DF,B7
,20,74,39,86,FC,B7,20,73,86,9E,B7,20,74,
39
30 REM . CE DEULIGNE PERMET D'ECRIRE EN
         CARACTERE GRAS , POUR CELA IL
         FAUT TAPEZ 'AUTO' EN DIRECT OU
         DANS UN PROGRAMME BASIC .
       . MISE EN ROUTE CARACTERES GRAS
         ===>'AUTO'.ARRET==> DE NOUVEAU
         'AUTO'
```

Didier Chabot, lui, a décidé de faire de l'animation 3D grâce à son Apple. La prochaine fois, Didier, fais le calcul des faces cachées, on verra si tu fais toujours le malin.

```
1  HGR2 : HCOLOR= 3:D(1) = 139:D(5) =
   139:C(1) = 16:C(5) = 166: FOR A =
   0 TO 999: POKE 230,32 + I * 32: CALL
    - 3086: RESTORE :X =  SIN (A / 9
   ) * 10:Y =  COS (A / 9) * 10:C(0)
    = 91 + X:D(0) = 139 + 7 * Y + X:
   C(2) = 91 + Y:D(2) = 139 + Y - 7 *
   X:C(3) = 91 - X:D(3) = 139 - X -
   7 * Y:C(4) = 91 - Y:D(4) = 139 +
   7 * X - Y
3  READ M: FOR B = 0 TO 11: READ N: HPLOT
   D(M),C(M) TO D(N),C(N):M = N: NEXT
   : POKE 49236 + I,0:I =  ABS (I -
   1): NEXT : GOTO 1: DATA   ,1,2,3,
   1,4,3,5,2,,5,4,,
```

Laurent Salafa jongle avec la mémoire de son CPC 464 (et pas 664 ni 6128 ni 8256 ni 10512 ni 2059820). Son programme... contient les explicances nécessaires.

```
1 MODE 1:PEN 2:PRINT"CALL &bc06,&4
0":PEN 1:PRINT"Sauvegarde d'une pa
ge ecran dans la      memoire de l'
ordinateur (464 seulement).Pour la
 rappeler: CALL &BC06,&C0":LOCATE
16,15:PRINT"<TOUCHE>":CALL &BB06
2 MODE 1:PRINT:PRINT"EXEMPLE":FOR
T=1 TO 200:DRAW RND*600,RND*600,RN
D*3:NEXT:PRINT"<TOUCHE>":CALL &BB0
6:CALL &BC06,&40:PRINT"<TOUCHE>":C
ALL &BB06:CALL &BC06,&C0:CALL &BB0
6:GOTO 1
```

Et puis un ancien qu'on avait pas vu au moins depuis 20 lignes, James Choquet, qui continue à sévir sur le même MO5 que tout à l'heure. Ça fait un truc super, je vous dis pas pour que vous ayez la surprise.

```
1 SCREEN0,7,1:CLEAR,40793:FORT=40800TO40
856:READA$:POKET,VAL("&H"+A$):NEXT:CLS:L
OCATE0,0,0:COLOR7,0:PRINT"C'EST FANTASTI
QUE DANS UN PROGRAMME      ":CONSOLE1,24:
POKE&H2061,&H9F:POKE&H2062,&H60:POKE&H20
63,33:FORT=0TO3500:NEXTT:POKE&H2063,0:LO
CATE0,0,0
2 PRINT"*AUPRES DE MA BLONDE ,IL FAIT BO
N.... *  ":POKE&H2063,3:COLOR,,1:BEEP:DAT
A 34,3F,B6,9F,5A,81,04,2E,06,7C,9F,5A,35
,3F,3B,7F,9F,5A,B6,A7,C0,8A,01,B7,A7,C0,
8E,00,00,A6,84,B7,9F,5B,5F,A6,01,A7,80,5
C,C1,27,26,F7,B6,9F,5B,A7,80,8C,01,38,25
,E7,35,3F,3B
3 REM . CE PROGRAMME PEUT S'EXECUTER EN
        "MEME TEMPS" QU'UN PROGRAMME
  BASIC  +++++ ==>  * MARCHE: POKE&H2063,3
                    * ARRET : POKE&H2063,0
        IL PEUT ETRE UTILE LORS D'UNE
        PAGE DE PRESENTATION
```

Bon, eh ben je vais me recoucher. Cassez-vous, c'est fini.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL



ECONOMISEZ 122 FRANCS

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir !
Et si vous vous abonniez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

ABONNEMENT

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse complète : .....
.....
.....
Ordinateur utilisé : .....
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

France : 1 an : ☐ 450 francs — 6 mois : ☐ 230 francs
Etranger : 1an : ☐ 530 francs — 6 mois : ☐ 270 francs

Membres du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit :
Règlement joint :
☐ CCP
☐ Chèque bancaire

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pêtés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.
- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service avril 86).
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).
- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.
- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.
- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en avril, surprise !
- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.
- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !
- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

FAITES DE LA PROPAGANDE !

Vous êtes membre du club ? Vous voulez que l'HHHHebdo renforce sa position de meilleur canard d'informatique in the world ? Facile : faites de la propagande ! Distribuez des badges autour de vous et parlez du journal à tout ce qui bouge, surtout si il a un ordinateur.
Allez-y, remplissez le bon ci dessous, c'est gratuit, on paye même le port. Vous avez droit à 50 badges par personne. On compte sur vous, on en a fait fabriquer 30.000 pour cette opération d'intoxication.

Bon de commande :
Envoyez moi un paquet de ..... badges.
Nom .....
prenom .....
adresse .....
.....
.....
.....
N° de carte du club .....

Un club pas comme les autres
au lieu de se contenter de vous pomper 150 francs
et de partir aux Bahamas avec votre fric,
on se décarcasse pour vous trouver les dernières
nouveautés à des prix que même les énormes
et gras grossistes, ils ont jamais vu ça.
Regardez le règlement, là, à côté, tout est expliqué.

CHOISISSEZ UN BADGE



	AMSTRAD		A	B	C
*	1815	K7	160	144	110
*	1815	DSK	219	197	148
**	3 D BOXING	K7	121	109	70
**	3 D BOXING	DSK	177	159	126
**	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78
*	3D FIGHT	K7	160	128	112
*	3D FIGHT	DSK	200	160	140
**	3D GRAND PRIX	K7	121	109	85
**	3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
**	3D MEGACODE	K7	180	162	126
**	3D MEGACODE	DSK	260	234	182
**	3D VOICE CHESS	K7	157	141	90
**	3D VOICE CHESS	DSK	147	132	90
**	5 me AXE	K7	190	152	133
**	5 me AXE	DSK	200	160	140
*	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
*	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
*	AIRWOLF	K7	109	98	63
*	AIRWOLF	DSK	157	141	98
**	ALIEN	K7	104	94	72
**	ALIEN	DSK	147	132	101
**	ALIEN 8	K7	110	99	78
*	ALIEN BREAK-I,	K7	104	94	76
**	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
**	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
**	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125
*	BAD MAX	K7	185	167	115
*	BAD MAX	DSK	198	178	120
**	BALL BLAZER	K7	130	117	81
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
*	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154
*	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
*	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	154
**	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
**	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126
*	BEACH HEAD	K7	130	117	78
*	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
***	BORED OF RINGS	K7	85	76	59
***	BORED OF RINGS	DSK	190	171	115
*	BOULDER DASH	K7	100	90	63
**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	70
**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
**	BRUCE LEE	K7	110	99	77
**	BRUCE LEE	DSK	170	153	115
**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
*	CAULDRON	K7	98	88	70
*	CAULDRON	DSK	153	138	101
*	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
*	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
**	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
**	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
***	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
***	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
**	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
**	COMMANDO	K7	107	96	68
**	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	127
**	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	85
**	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85
***	CONFUZZION	K7	87	78	62
***	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
***	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154
*	CRAZY GOLF	K7	104	94	72
***	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
***	CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
***	D BASE 2	DSK	790	711	632
**	DAMBUSTERS	K7	112	101	78
***	DAMS	K7	295	266	206
***	DAMS	DSK	395	356	277
***	DARK STAR	K7	84	76	63
***	DATAMAT	DSK	450	405	315
**	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
**	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
***	DEVPAC	K7	305	275	214
***	DEVPAC	DSK	360	324	252
***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n° .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

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

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.

ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

★★★	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85
★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
★★	PANZADROME	K7	110	99	77
★★	RUNESTONE	K7	98	88	68
★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	127

COMMODORE

★	DR WHO	K7	145	130	101
★★	ELECTRA GLIDE	K7	121	108	85
★★	FAIRLIGHT	K7	121	108	85
★	SUPERBOWL	K7	121	108	85

SPECTRUM

★★	BALLBLAZER	K7	121	108	85
★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85

MSX

★★	BACKGAMMON	K7	90	81	63
★★★	CHORO Q	K7	90	81	63
★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85

			A	B	C
★★	DOPPLEGRANGER	K7	91	82	58
★★	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
★★★	DUNDARACH	K7	115	104	81
★★★	DUNDARACH	DSK	140	126	87
★	DUNGEON ADVENTURE	K7	112	101	78
★★★	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
★★★	EDEN BLUES	K7	140	126	98
★★★	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
★	ELECTRO FREDDY	K7	104	94	72
★	ELECTRO FREDDY	DSK	147	132	101
★★	ELIDON	K7	114	103	71
★★★	ELITE	K7	155	140	95
★★★	ELITE	DSK	185	166	120
★★	EMPIRE	K7	210	147	147
★★	EMPIRE	DSK	310	217	217
★	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
★	FORMULA ONE	K7	92	83	69
★★	FORTH	K7	234	211	141
★★	FORTH	DSK	277	249	195
★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
★	FRANKENSTEIN	K7	130	117	90
★★	GALAXIA	K7	74	67	49
★★★	GENESIS	K7	127	114	88
★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
★★	GRAFPAD 2	K7	941	847	705
★★	GRAFPAD 2	DSK	990	891	765
★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
★★	HACKER	K7	121	109	85
★★	HACKER	DSK	155	140	100
★★	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
★★	HI-RISE	K7	109	98	68
★★	HI-RISE	DSK	145	131	94
★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
★	HMS COBRA	K7	180	162	123
★	HMS COBRA	DSK	239	215	161
★	HOLD-UP	K7	120	108	83
★	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
★★	INFERNAL RUNNER	K7	140	126	97
★★	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
★	JET SET WILLY	K7	97	87	62
★	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	78

COTES
★★★ INDISPENSABLE
★★ RECOMMANDE
★ BON

★	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
★	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
★	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
★	LORIGRAPH	K7	210	189	147
★	LORIGRAPH	DSK	310	279	217
★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
★★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
★	MARSPORT	K7	121	109	83
★	MARSPORT	DSK	132	119	95
★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
★	MATCH POINT	K7	96	86	65
★★	MELBOURNE PACK	K7	121	108	85
★★	METRO 2018	K7	190	171	115
★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
★★	MICROSCRABBLE	K7	250	225	190
★★	MICROSCRABBLE	DSK	295	265	225
★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	85
★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
★★	MINIOFFICE	K7	76	68	55
★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	88
★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
★	MR WON'S LOOPY LAUNDRY	K7	104	94	72
★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
★★	N.O.M.A.D	K7	112	101	82
★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	78
★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
★★	ORPHEE	DSK	340	306	238
★	PACK FIVE	DSK	157	141	96
★★★	PING PONG	K7	112	101	82
★	PLANETE BASE	K7	150	135	105
★★	POUVOIR	K7	180	162	126
★★	POUVOIR	DSK	200	180	140
★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
★	PUNCHY	K7	104	94	72

			A	B	C
★	PUNCHY	DSK	147	132	101
★	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
★	PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
★	RAID	K7	112	101	78
★	RAID	DSK	161	152	106
★	RAMBO	K7	109	98	68
★★★	RASPUTINE	K7	94	85	69
★	RED ARROWS	K7	163	147	76
★	RED ARROWS	DSK	158	142	108
★★	RED MOON	K7	87	78	62
★★	ROCCO	K7	114	103	63
★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
★★★	SABRE WULF	K7	112	101	78
★★	SCRABBLE	K7	112	101	78
★★	SCRABBLE	DSK	155	140	100
★	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
★★	SKYFOX	K7	129	116	90
★★★	SORCERY	K7	95	86	73
★★★	SORCERY	DSK	160	144	105
★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
★	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
★★	SPACE MOVING	K7	295	266	206
★★	SPACE MOVING	DSK	395	356	276
★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
★	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
★	SPITTFIRE 40	K7	107	96	68
★★	SPY HUNTER	K7	110	99	78
★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	84
★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
★★	SPY VS SPY II	K7	105	95	78
★★	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
★	STAR STRIKE	K7	80	72	59
★★	STARION	K7	125	113	78
★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	76
★	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	70
★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
★★	SUPER SLEUTH	K7	106	95	74
★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	277
★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76	59
★★	TANK BUSTER	K7	101	91	70
★	TAPPER	K7	112	101	78
★★	TASCOPY	K7	129	116	94
★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
★★★	TASWORD	K7	219	197	155
★★★	TASWORD	DSK	350	315	231
★★★	TASWORD 6128	DSK	248	223	148
★★★	TAU CETI	K7	114	103	71
★	TENNIS 3D	K7	150	135	105
★	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	70
★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
★	THE COVENANT	K7	87	78	59
★★	THE HOBBIT	K7	165	149	113
★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
★★	THE QUILL	K7	190	171	128
★★	THE QUILL	DSK	294	265	196
★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	98
★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	126
★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	108	85
★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	127
★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	127
★★	THINK	K7	109	98	76
★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
★	WARLORD	K7	99	89	70
★	WARRIOR	K7	143	129	102
★	WARRIOR	DSK	183	165	131
★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
★★	WHO DARES WINS	K7	96	86	68
★★	WHO DARES WINS	DSK	178	160	122
★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	100
★★	WIZARD LAIR	K7	122	110	76
★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	87
★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	122
★	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	62
★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	68
★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	100
★	ZAXXON	K7	121	109	85
★★★	ZORRO	K7	110	99	78

APPLE

★★	7 CITIES OF GOLD	200	180	140
★	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
★★	A.E	269	242	90
★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
★	ANGLAIS 1	425	382	325
★	ANGLAIS 2	425	382	325
★	ANGLAIS 3	425	382	325
★	ANGLAIS 4	425	382	325
★	ANGLAIS 5	425	382	325
★★	ARCHON II	200	180	140

		A	B	C
★★	AXIS ASSASSIN	195	175	90
★	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
★★★	BARD'S TALE	380	342	280
★★	BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
	BELLE AU BOIS DORMANT	195	175	50
★	BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
★★	BRUCE LEE	245	221	180
★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
★	CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
★	CENTIPEDE	272	245	50
	CHASSE AU MAGOT	195	175	50
★	CHOPLIFTER	269	242	90
★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
★★★	CONAN	275	248	110
★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
	CRIQUE CROQUE CRAQUE	100	90	50
★	DAEDALUS	145	130	50
★★	DALLAS QUEST	195	175	90
★	DESIGNER PENCIL	272	245	170

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

★	EPIDEMIE	195	176	127
★	EVOLUTION	195	175	50
	FEMME NE SUPPORTAIT PAAS	195	175	127
	GESTION PRIVEE	800	720	640
★	GHOSBUSTER	328	295	200
★★	HACKER	375	338	227
	HANSEL ET GRETEL	195	175	50
	HERO	272	245	170
★	HOLD UP	290	261	232
★★★	KARATEKA	380	342	238
★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
★★	MANDRAGORE	290	261	232
★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
	MICRO SCRABBLE	470	423	290
★★★	MOEBIUS	680	612	430
	MOON PATROL	195	176	50
★★	MOVIE MAKER	200	180	140
★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
★	OPERATION MERCURY	390	351	270
	OURSONS COMPTENT	195	175	50
	OURSONS S'AMUSENT	195	175	50
★	PARANOIAK	190	171	127
★★	PINBALL CONSTRUCTION	200	180	140
★	PIFALL II	333	300	190
	POOYAN	255	230	90
★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
	RUEE VERS L'OR	100	90	50
★	SCOOP	430	387	301
★	SKY BLAZER	240	216	120
★★★	SKYFOX	180	162	126
★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
★★	SPARE CHANGE	297	267	90
	SPIDER EVASION	134	121	98
★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
★	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
★	ULTIMA III	740	666	450
★★	WINTER GAMES	297	267	224
★	WIZARDRY 1	470	423	180
★	WIZARDRY 2	323	291	120
★	WIZARDRY 3	369	332	140
★★	XPER	950	855	656
★	ZAXXON	272	245	70

ATARI

★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	113
★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
★★	ARCHON	K7	145	131	102
★★	ARCHON	DSK	181	163	127
★	ATTACK MUTANTS CAMELS	K7	96	86	72
★★★	AXIS ASSASSIN	K7	97	87	68
★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	85
★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	113
★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	85
★	BATTLE OF NORMANDY	DSK	292	263	185
★	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
★	BEACH HEAD	K7	112	101	82
★★	BLUE MAX	K7	112	101	82
★★	BLUE MAX	DSK	125	112	88
★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	82
★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	117
★★★	BOULDERDASH	K7	119	107	86
★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	114
★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	85
★★	BOULDERDASH II	DSK	180	162	117
★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	82
★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	82
★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	90
★	CHOP SUEY	K7	109	98	76
★	CHOP SUEY	DSK	157	141	110
★	CHOPLIFTER	DSK	225	203	145
★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	78
★★★	COLOSSUS CHESS	DSK	223	201	138
★	COMBAT LEADER	K7	170	153	119
★★★	CONAN	DSK	170	153	119
★★	D-BUG	K7	97	87	68
★★	D-BUG	DSK	115	104	85
★★	DAM BUSTER	K7	97	87	66
★	DECATHLON	K7	140	126	91
★	DECATHLON	DSK	180	162	117
★★★	DROP ZONE	K7	121	109	82
★★★	EIDOLON	DSK	182	164	119
★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	75
★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	107
★	ENCOUNTER	K7	125	113	91
★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	85
★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	119
★	FIGHTER PILOT	K7	60	54	32
★	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	85
★★	FIVE A SIDE	K7	90	82	58
★	FLIP AND FLOP	DSK	162	146	114
★★	GHOST CHASER	K7	112	101	82
★	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	88
★	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	112
★★	GOONIES	K7	112	101	82
★	GREMLINS	K7	114	103	84
★★	HACKER	K7	121	109	85
★★	HACKER	DSK	180	162	113
★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	81
★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	88
★★	JUMP JET	K7	114	103	75
★★	JUMP JET	DSK	149	134	106
★★★	KARATEKA	DSK	380	342	228
★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	118
★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	130
★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	208

			A	B	C
★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	110
★★★	LODE RUNNER	DSK	427	384	256
★★★	MEDIATOR	K7	109	98	75
★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	111
★★★	MERCENARY	K7	121	109	85
★★★	MERCENARY	DSK	157	141	110
★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	82
★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	119
★★★	MINER 2049	K7	168	151	118
★	MOON SHUTTLE	K7	74	67	55
★	MOON SHUTTLE	DSK	104	94	73
★	NATO COMMANDER	K7	112	101	82
★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	110
★	PITFALL II	K7	125	112	88
★★	PRINT SHOP	DSK	454	409	320
★★★	REALM OF IMPOSSOBILITY	DSK	157	141	110
★★	RED MOON	K7	124	112	81
★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	85
★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	104
★★	RIVER RAID	K7	125	112	88
★★★	ROAD RACE	K7	147	132	94
★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	114
★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	114
★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	125
★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	85
★★	SMASH HITS 4	DSK	157	141	110
★★★	SOCCER	CAR	163	147	104
★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	82
★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	117
★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	90
★★	SPIDERMAN	K7	101	91	74
★★	SPIDERMAN	DSK	107	96	79
★	SPITFIRE ACE	K7	121	109	82
★★	SPY HUNTER	K7	121	109	82
★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	119
★★★	SPY VS SPY	K7	121	109	85
★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	114
★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	87
★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	82
★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	119
★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	82
★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	88
★	STRIP POKER	DSK	170	153	119
★	STRIP POKER	K7	121	109	82
★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	110
★★★	SUMMERGAMES II	DSK	262	236	127
★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	82
★★★	TAPPER	K7	112	101	82
★★★	TAPPER	DSK	170	153	119
★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
★★★	ULTIMA III	DSK	210	189	155
★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	82
★★★	UP AND DOWN	DSK	170	153	119
★★★	ZORRO	K7	112	101	82
★★★	ZORRO	DSK	170	153	119

ATARI ST

★★	BBS	DSK	365	328	256
★	BORROWED TIME	DSK	310	279	217
★★★	BRATACCAS	DSK	410	369	287
	CALENDAR	DSK	245	220	172
★★★	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
★★★	DEGAS	DSK	430	387	300
★	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
★★	DISK HELP	DSK	365	328	256
★★	DOS SHELL MS/DOS EMULATOR	DSK	365	328	256
★	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
★★	HACKER	DSK	310	279	217
★	KISSED	DSK	365	328	256
★	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	172
★	M-COPY	DSK	609	548	426
★★	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
★★	MI-TERM	DSK	365	328	256
★	MINDSHADOW	DSK	310	279	217
★	MUD PIES	DSK	245	220	172
	SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
★★★	THE PAWN	DSK	310	279	217
★	UTILITIES	DSK	430	387	300

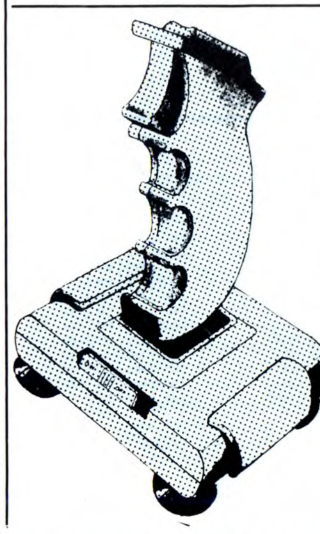
COMMODORE

★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	85
★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	127
★★★	4 me PROTOCOLE	K7	157	141	95
★★★	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	121
★★	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	108
★★	AIR WOLF	K7	97	87	69
★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	83
★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	142
★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	85
★★	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	127
★★	ARCHON	K7	145	130	101
★★	ARCHON	DSK	165	149	120
★★★	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	67
★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	83
★★	AZTEC	DSK	116	104	72

			A	B	C
★★	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	71
★★★	BALLBLAZER	K7	115	104	72
★★★	BALLBLAZER	DSK	180	162	109
★★	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	81
★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	160	144	117
★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	98
★★	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	98
★★	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	84
★★	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	110
★	BEACH HEAD	K7	121	109	79
★	BEACH HEAD	DSK	155	140	108
★	BEACH HEAD II	K7	121	109	79
★	BEACH HEAD II	DSK	170	153	122
★★	BLACKWHYCHE	K7	120	108	83
★★	BLADE RUNNER	K7	110	99	78
★★	BLUE MAX	K7	112	101	78
★★	BLUE MAX	DSK	180	162	118
★★	BLUE MAX	K7	112	101	78
★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	118
★★	BORROWED TIME	DSK	160	144	117
★★★	BOULDERDASH	K7	109	98	76
★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	110
★★	BOULDERDASH II	K7	137	123	94
★★	BOUNDER	K7	124	112	77
★★	BOUNDER	DSK	155	140	106
★★	BOUNTY BOB	K7	120	108	83
★★	BOUNTY BOB	DSK	180	162	118
★★	BOZO'S NIGHT OUT	K7	80	72	46
★★	BREAK DANCE	K7	109	98	76
★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	76
★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK	150	135	95
★★★	BRUCE LEE	K7	112	101	78
★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	118
★★	BURNING RUBBER	K7	31	28	24
★★	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	252
★★	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	84
★	CAULDRON	K7	130	117	70
★	CENTIPEDE	CAR	150	135	95
★	CHARTBUSTER	K7	100	90	65
★	CHOPLIFTER	K7	121	109	84
★	CHOPLIFTER	CAR	165	148	90
★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	121
★	COMBAT LEADER	K7	160	144	117
★★	COMBAT LYNX	K7	106	95	74
★	COMIC BAKERY	K7	109	98	76
★★★	COMMANDO	K7	90	81	70
★★★	COMMANDO	DSK	160	144	100
★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
★★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
★★	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	62
★★★	CONAN	DSK	170	153	100
★	COSMIC BOUNCE	K7	80	72	40
★★	D-BUG	DSK	120	108	83
★★★	DALLAS QUEST	DSK	179	161	90
★★	DAMBUSTERS	K7	110	99	78
★★	DAMBUSTERS	DSK	170	153	115
★	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	84
★	DECATHLON	K7	124	112	77
★	DECATHLON	DSK	140	126	95
★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
★	DIG DUG	CAR	170	153	100
★	DONALD DUCK	K7	112	101	78
★	DONALD DUCK	DSK	155	140	115
★★	DUNDARACH	K7	120	108	83
★	DUNGEON ADVENTURE	K7	110	99	68
★★★	EIDOLON	K7	121	109	85
★★★	EIDOLON	DSK	170	153	121
★★	ELIDON	K7	119	107	82
★★	ELIDON	DSK	196	176	119
★★★	ELITE	K7	155	140	115

PRIX
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNÉ
C : PRIX CLUB

★★★	ELITE	DSK	215	194	145
★★	ENIGMA FORCE	K7	121	109	84
★	EXTRA TOOL	K7	245	221	172
★	EXTRA TOOL	DSK	245	221	172
★★★	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	186
★★	FIGHT NIGHT	K7	112	101	78
★★	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	115
★★	FIGHTER PILOT	K7	119	107	74
★★	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	99
★★	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	68
★★	FIONA RIDES OUT	K7	92	83	65
★	FIVE A SIDE FOOTBALL	K7	72	65	50
★★	FLIGHT SIMULATOR II	DSK	644	580	422
★★	FORTH	DSK	350	315	245
★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	67
★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	102
★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	78
★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DSK	170	153	120
★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
★	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	93
★	GENESIS	DSK	150	135	90
★★	GHETTO BLASTER	K7	105	95	77
★★	GHOSBUSTER	K7	124	112	77
★★	GHOSBUSTER	DSK	180	162	100
★★	GOONIES	K7	115	104	77



QUICKSHOT II

Le bâton de joie le plus vendu dans le monde. Plus de 4 millions d'adeptes !

A	B	C
85	76	56

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

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

	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
ex. :	Pacpoc	Oric Atmos	Disquette	C	121	2	242

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : ....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire. : ....

ÉCRIVEZ LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

TOTAL :
Participation aux frais de port : 15,00.
MONTANT A PAYER :

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

			A	B	C
★★	GOONIES	DSK	160	144	115
★★	GROGGS REVENGE	K7	129	116	80
★★★	GYROSCOPE	K7	97	87	62
★★★	GYROSCOPE	DSK	160	144	100
★	H.E.R.O	K7	125	113	88
★★	HACKER	K7	110	99	81
★★	HACKER	DSK	144	130	103
★★★	HARD BALL	K7	120	108	83
★★★	HARD BALL	DSK	150	135	110
★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	84
★★	HARD HAT MACK	DSK	140	126	100
★	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	83
★	HUNCHBACK II	K7	96	87	67
	HYPER BIKER	K7	100	90	40
★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	76
★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	128
★★	INDIANA JONES	K7	120	108	83
★★	INFERNAL RUNNER	K7	180	162	126
★★★	INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178	160	121
★★	JAMMIN	K7	91	82	58
★★	JAMMIN	DSK	116	104	72
★★	JUMP JET	K7	111	100	77
★★	JUMP JET	DSK	140	126	96
★★★	KARATEKA	K7	121	109	84
★★★	KARATEKA	DSK	380	342	224
★★★	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	83
★★★	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	110
★★	KENSINGTON	K7	145	131	100
★★	KONG STRIKES BACK	K7	91	82	64
★★★	KORONIS RIFT	K7	121	109	85
★★★	KORONIS RIFT	DSK	165	149	117
★★	KUNG FU MASTER	K7	112	101	78
★★	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	115
★★★	KWICK COPY	DSK	295	266	207
★	LAZY JONES	K7	80	72	40
★★★	LAW OF THE WEST	K7	111	100	76
★★	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	110
★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	71
★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	109
★★★	LODE RUNNER	K7	121	109	84
★★★	LODE RUNNER	DSK	140	126	95
★★	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	68
★★★	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	105
★★	MACADAM BUMPER	K7	96	87	65
★★★	MACHINE LIGHTING	K7	304	274	202
★	MAIL ORDER MONSTERS	DSK	160	144	108
★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
★★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
★	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	90
★★★	MASQUERADE	DSK	150	135	110
★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
★★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	82
★	MATCH POINT	K7	96	87	67
★	MAX ASSEMBLEUR	K7	195	176	137
★★	MELBOURNE PACK	K7	70	83	40
★★★	MERCENARY	K7	114	103	71
★★★	MERCENARY	DSK	144	130	99
★★	MICROSCRABBLE	K7	257	231	182
★★	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	78
★★	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	115
★★★	MINDSHADOW	K7	120	108	83
★★★	MINDSHADOW	DSK	250	225	156
★★★	MOEBIUS	K7	120	108	83
★	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	78
★	MOON SHUTTLE	K7	90	81	47
★	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	78
★	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	84
★★	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	130
★★	NIGHT MISSION PINBALL	DSK	250	225	130
★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	84
★★	NODES OF YESOD	K7	121	109	84
★★	NOW GAMES	K7	110	99	68
★★	NOW GAMES 2	K7	102	92	75
★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
★★	ON COURT TENNIS	DSK	124	112	77
★★	ONE ON ONE	K7	121	109	84
★★	ONE ON ONE	DSK	160	144	95
★★	OPERATION CYBORG	K7	140	126	98
★★	OPERATION WHIRLWIND	K7	140	126	93
★★	OPERATION WHIRLWIND	DSK	160	144	108
★	OUTLAWS	K7	112	101	78
★★★	PARADROID	K7	100	90	58
★★★	PARADROID	DSK	132	119	91
★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	245
★★	PASTFINDER	K7	99	89	72
★★	PASTFINDER	DSK	145	131	104
★★★	PINBALL CONSTRUCTION	K7	180	162	109
★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	127
★★★	PING PONG	K7	112	101	82
★★	PITSTOP II	K7	110	99	77
★★	PITSTOP II	DSK	145	130	101
★	POLE POSITION	K7	112	101	78
★★	POOYAN	DSK	250	225	90
★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	70
★★	PSYTRON	K7	96	87	67
★★★	RACING DESTRUCTION SET	K7	157	141	110
★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	127
★★	RAID OF BUNGELING BAY	K7	121	109	84
★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	78
★★	RAID OVER MOSCOU	DSK	157	141	110
★★★	RAMBO	K7	97	87	69
★★★	RAMBO	DSK	132	119	91
★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	121	109	84
★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	100
★	RED ARROW	K7	109	98	76
★★	RED MOON	K7	85	76	59
★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	82
★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	103
★★★	REV'S	K7	175	158	126
★★★	REV'S	DSK	215	194	145
★	RIVER RAID	K7	106	95	77
★	RIVER RAID	DSK	250	225	145
★★	ROAD RACE	K7	114	103	78
★★	ROAD RACE	DSK	153	138	110
★	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80
★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83
★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	108
★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69
★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121	91
★★	RUPPERT	K7	96	87	67
★★	SABRE WULF	K7	112	101	78
★★	SABRE WULF	DSK	155	139	108
★★★	SCARABEUS	K7	120	108	83
★★★	SCARABEUS	DSK	145	131	105
★★	SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64
★★	SCUBA DIVE	K7	80	72	40
★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127
★★★	SHADOW FIRE	K7	124	112	77
★★★	SHADOW FIRE	DSK	173	156	117
★★★	SHERLOCK HOLMES	K7	160	144	117
★★	SKYFOX	K7	120	108	83
★★	SKYFOX	DSK	157	141	110
★	SLAPSHOT	K7	97	87	69
★★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	117
★★★	SORCERY	K7	109	98	80
★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	62
★★	SPACE PILOT II	K7	89	80	63
★★	SPACE PILOT II	DSK	127	114	88
★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72
★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	145
★	SPEED KING	K7	107	96	68
★	SPEED KING	DSK	137	123	94
★★★	SPEELBOUND	K7	45	40	31
★★	SPELUNKER	K7	121	109	84
★★	SPELUNKER	DSK	131	121	96
★	SPITFIRE 40	K7	121	109	84
★	SPITFIRE ACE	K7	112	101	78
★	SPLATSHOT	DSK	140	126	96
★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	78
★★★	SPY VS SPY	DSK	145	130	101
★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	84
★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	101
★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	78
★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	115
★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	78
★★	STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85
★★★	STARION	DSK	152	137	103
★★★	STARION	K7	111	100	77
★★	STEALTH	K7	121	109	84
★★	STELLAR 7	DSK	150	135	95
★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67
★★	STRIP POKER	K7	112	101	78
★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	88
★★★	SUMMERGAMES	DSK	180	162	128
★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	128
★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
★	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
★	SUPERZAXXON	K7	110	99	71
★	SUPERZAXXON	DSK	170	153	115
★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135	90
★★	TAPPER	K7	112	101	78
★★	TAPPER	DSK	170	153	115
★★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	98
★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	113
★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	144
★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
★★	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	85
★★★	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	85
★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	127
★★★	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	127
★★	THING ON A SPRING	K7	96	87	67
★★	THING ON A SPRING	DSK	120	108	84
★★	TIR NA NOG	K7	114	103	80
★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
★	TOURNAMENT TENNIS	DSK	198	178	120
★	TOY BIZARRE	DSK	250	225	145
★★★	ULTIMA III	DSK	170	153	115
★★	UNDERWURLDE	K7	120	108	83
★★	UNDERWURLDE	DSK	155	139	108
★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	78
★★★	URIDIUM	K7	105	95	74
★★★	URIDIUM	DSK	150	135	95
★★	VIRGULE	K7	350	315	245
★★★	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	525
★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	115
★★	WHIRLINURD	K7	120	108	83
★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	67
★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
★★	WILD WEST	K7	121	109	83
★★	WILD WEST	DSK	157	141	110
★	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	95
★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	71
★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	141
★★★	WIZARD	K7	121	109	83
★★★	WIZARD	DSK	157	141	110
★★★	WIZARD	K7	121	109	83
★★★	WIZARD	DSK	157	141	110
★★	WIZARDRY	K7	121	109	83
★★	WIZARDRY	DSK	150	135	95
★★	WIZARDS LAIR	K7	120	108	80
★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	67
★★	XPER	DSK	950	855	665
★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	71
★★★	Z	K7	145	131	76
★	ZAXXON	DSK	150	135	95
★★	ZENJI	K7	100	90	40
★	ZORK I	DSK	100	90	65
★	ZORK II	DSK	100	90	65
★	ZORK III	DSK	100	90	65
★★★	ZORRO	K7	105	95	74
★★★	ZORRO	DSK	170	153	115

ORIC

			A	B	C
	1815	K7	160	144	108
★★★	3 D FONGUS	K7	160	144	112
	3 D MAZE	K7	62	56	48
	3 D OXO BG	K7	85	77	63
	3D INVADERS	K7	41	37	29
★★	3D MUNCH	K7	130	117	91
	A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
	AFFAIRE EN OR	K7	144	130	103
★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
★	AOT CYBERMEN	K7	85	77	63
★	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
★	ASSEMBLER DISSASEMBLER	K7	80	72	56
★	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
★	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
★	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
★	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
★	ATLANTIS	K7	140	126	90
	AUTHOR	K7	130	117	29
★	BASIC ETENDU	K7	97	87	61
★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
★	BASIC TURBO	K7	140	126	93
	BUDGET FAMILIAL	K7	160	144	108
	BUGS BUSTER	K7	120	108	87
	BUSINESSMAN	K7	140	126	98
★	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
★	CHALLENGER	K7	125	113	90
★★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
	CHARACTER	K7	100	90	70
	CHESS	K7	58	52	45
★	CHESS II	K7	41	37	29
★	COBRA	K7	120	108	83
★★★	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
	COLOSAL ADVENTURE	K7	31	28	23
★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
	COURS DE SOLFEGE	K7	218	196	154
	CRIBBAGE	K7	58	52	45
★	CRYPT-SHOW	K7	92	83	68
	D.A.O	K7	100	90	70
★★	DAMSBUSTER	K7	58	52	45
	DATASAVE	K7	100	90	70
	DEDAL	K7	106	95	66
★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
★	DON JUAN ET DRAGUEURS	K7	135	122	98
★★	DON'T PRESS LETTER Q	K7	58	52	45
★★	DOSSIER G	K7	133	120	96
★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
★	DRAUGHTS	K7	58	52	45
	DURENDAL	K7	120	108	83
★	ELECTRO STROM	K7	80	72	38
	EXTENDED BASIC	K7	112	101	45
	FLIGHT 401	K7	74	67	48
★	FLIPPER	K7	160	144	112
★	FORMULE·1	K7	130	117	90
★	FORMULE 1	DSK	189	170	128
	FORTH	K7	97	87	61
★★	FRELON	K7	1300	117	91
★	FRIGATE COMMANDER	K7	55	50	42
★	GALAXIANS	K7	80	72	56
	GEST	K7	124	112	76
★	GHOST GOBBLER	K7	62	56	48
	GHOSTMAN	K7	106	95	45
★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
	GRAPHOLOGIE	K7	140	126	96
★	GREEN GROSS TOAD	K7	62	56	48
★★★	HADES	K7	250	225	175
	HARIER ATTACK	K7	48	43	33
★	HUNCH BACH	K7	58	52	38
	ICE GIANT	K7	80	72	56
★	IMAGES	K7	106	95	66
	INITIATION C.A.O	K7	200	180	140
★	INSECT INSANITY	K7	58	52	38
★	INVADERS	K7	62	56	48
	ISLAND OF DEATH	K7	74	67	48
★	KITECRAN	K7	120	108	83
★	LA CITE MAUDITE	K7	140	126	99
	LE DERNIER METRO	K7	139	125	100
	LE MILLIONAIRE	K7	120	108	84
★	LE SPECTRE D'ANNUBIS	K7	139	125	100
	LOGO	K7	295	265	206
★	LONE RAIDER	K7	89	80	56
★★★	LORITEL	K7	430	387	301
★	M.A.R.C	K7	80	72	56
★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
	MICROGEO	K7	133	120	96
★	MISSION DELTA	K7	95	85	66
	MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112
	MONOPOLIC	K7	149	134	107
	MONTSEGUR	K7	137	123	99
	MOTS CROISES	K7	150	135	103
	MOTS CROISES	DSK	219	197	147
★	MR WIMPY	K7	31	28	23
★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
★★★	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
	MULTIGAMES 1	K7	31	28	23
★	MUSHROOM MANIA	K7	48	43	33
★	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	200	180	140
★★★	NIBBLE SEDORIC	DSK	250	225	135
	OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126	101
	ORDI TIERCE	K7	139	125	100
	ORIC BASE	K7	58	52	38
	ORIC CALC	K7	58	52	38
	ORIC FLIGHT	K7	32	29	24
	ORIC MON	K7	58	52	38
	ORIC MUNCH	K7	41	37	29
★	ORIGRAPH	K7	126	113	92
★	ORIGRAPH	DSK	338	304	236
★	PASTA BLASTA	K7	48	43	33

			A	B	C
	PLANETE BLEUE	K7	114	103	83
	PLAYGROUND	K7	88	79	65
	POLYFICHIER	K7	168	151	120
★★	PROBE 3	K7	62	56	48
★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
	SAGA	K7	150	135	105
★★	SCUBA DIVE	K7	48	43	33
★	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
	SPACE WALL	K7	76	68	57
	STRESS	K7	120	108	83
★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
★	SUPERCOPY	K7	120	108	83
	SUPERFRUIT	K7	62	56	48
★★★	TALISMAN	K7	107	96	67
★	TERMINUS	K7	120	108	84
★	THE QUILL	K7	180	162	128
	TITAN	K7	107	96	67
	TRESOR DU PIRATE	K7	94	85	69
★	TRIATHLON	K7	150	135	105
★	TRICK SHOT	K7	62	56	48
★	TYRANN	K7	165	149	118
★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
	VORTEXT	K7	270	243	189
	WORLD WAR 3	K7	88	79	65
★★★	XENON 1	K7	97	87	71
★★★	XENON 3	K7	94	85	69
★★	ZEBBIE	K7	62	56	48
	ZODIAC	K7	31	28	23
★★	ZORGONS REVENGE	K7	97	87	71

MSX

			A	B	C
	A VIEW TO A KILL	K7	130	117	81
★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
★★	ALIEN 8	K7	121	109	78
★★	ALPHA SQUADRON	CAR	248	223	148
★★	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	199	169	149
★★	ATHELIC LAND	CAR	199	169	149
★★	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
	BARNSTORMER SOFTCARD	S	199	179	131
★	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
	BEAMRIDER	K7	157	141	96
★	BINARY LAND	K7	96	86	68
★	BLAGGER	K7	81	73	52
★	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
★	BOARDELLO	K7	64	58	43
★	BOOGABOO	K7	89	80	55
★★★	BOULDER DASH	K7	110	99	66
	BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103	71
★	BUCK ROGERS	K7	119	107	85
★	BUTAMARU	CAR	199	179	129
	BUZZ OFF	K7	89	80	70
★★	CALCUL	CAR	240	216	180
★★	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
★★	CHOPLIFTER	CAR	248	223	148
★★★	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
★★	CIRCUS CHARLIE	CAR	199	179	149
★	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
★	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
★★	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
★	CONTRACT BRIDGE	K7	121	109	85
★	CRAZY GOLF	K7	87	78	68
★★	DECATHLON	K7	107	96	83
★★	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
	DRAGON ATTACK	CAR	199	179	129
★	E.I	CAR	198	178	120
★★★	EDDY II	CAR	290	261	217
★★	ELIDON	K7	114	103	71
★★	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
★★★	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
	FLIGHT PATH 737	K7	109	98	76
★★	FLIGHT PATH ANIROG	K7	97	87	62
★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
★	GALAXIA	K7	64	58	43
★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
★	GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
★★★	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
★★	H.E.R.O	K7	147	132	90
	HARVEY SMITH SHOWJUMPING	K7	97	87	68
★	HEAVY BOXING	CAR	199	179	129
★★	HOLE IN ONE	CAR	240	216	180
★	HUNCHBACK	K7	81	73	52
	HUSTLER	K7	64	58	43
★★	HYPER SPORT I	CAR	199	179	149
★★	HYPER SPORT II	CAR	199	179	149
★★★	ILLUSIONS	K7	145	131	109
★★	JET BOMBER	K7	145	131	110
★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
★	JET SET WILLY II	K7	97	87	65
★	JUMP JET	K7	114	103	71
★★★	KING VALLEY	CAR	240	216	180
★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
★★	LAZY JONES	K7	101	91	72
★	LE MANS	K7	114	103	71
★	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
★★	LODE RUNNER	CAR	248	223	148
★★	MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	172
★★	MANIC MINER	K7	91	82	58
★	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
★	MAZE MAX	K7	120	108	84
★★	MISTER CHING	CAR	199	179	129
★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
	MONKEY ACADEMY	CAR	199	169	149
★★	MOPIRANGER	CAR	199	179	149
★	MUE	CAR	290	261	217
	MUTANT MONTY	K7	79	71	59
★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	80
★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
	OH MUMMY	K7	89	80	70
★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
★★★	PASTFINDER	K7	107	96	83
★	PICTURE PUZZLE	CAR	199	179	129
★★★	PING PONG	CAR	240	216	160
★	PITFALL II	K7	107	96	83
★	PSYCHEDELIA	K7	68	61	48
★★	PYRO-MAN	K7	145	131	109
★★	RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226	150
★★★	RED MOON	K7	79	71	63
★	RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
★	RIVER RAID	K7	99	89	63
★★	ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
★★★	ROLLERBALL	CAR	240	216	174
★★	SCION	CAR	248	223	148
★	SHARK HUNTER SOFTCARD	S	199	179	131
★	SKY JAGUAR	CAR	240	216	180
★	SLAP SHOT	K7	107	96	68
★★	SNOWBALL	K7	112	101	78
★★	SORCERY	K7	116	104	80
★	SPACE ATTACK	CAR	199	179	129
★★	SPACE TROUBLE	CAR	199	179	129
★★	STAR SEEKER	K7	109	98	80
★	SUPER BILLARD	CAR	199	179	129
★★	SUPER CHESS	K7	92	83	70
★	SUPER COBRA	CAR	199	179	149
★★	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
★★	TAROT	K7	236	212	176
★	TENNIS	CAR	240	216	180
★★	TEX	K7	239	215	172
★★	TEX	DSK	285	257	205
★★★	THE HOBBIT	K7	140	126	107
★★★	THE WRECK	K7	114	103	71
★★★	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
★	TIME PILOT	CAR	199	179	149
★★★	TRACK AND FIELDS I	CAR	199	179	149
★★★	TRACK AND FIELDS II	CAR	180	162	149
★★	XO7 COMMUNICATION	K7	337	303	235
★★★	XYLOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
★★★	XYZOLOG	K7	95	86	62
★★★	YIE AR KUNG FU	CAR	240	216	180
★★	ZAXXON	K7	119	107	85

SPECTRUM

			A	B	C
★★	3 D MOVER	K7	180	162	126
★★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	121	109	78
★★★	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120
★	AIR WOLF	K7	84	76	58
★★★	ALIEN 8	K7	110	99	66
★★	ANDROID	K7	66	59	51
★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
★★	ARCHON	K7	129	116	90
★★★	ART STUDIO	K7	160	144	110
★★	ASTRO CLONE	K7	97	87	68
★★	ATIC ATAC	K7	69	62	47
★★★	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
★★	BACK PACKERS	K7	104	94	73
★★	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59
★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
★	BALLE DE MATCH	K7	124	112	47
★★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	98
★★	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
★★	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
★	BEACH HEAD	K7	97	87	55
★	BEAR BOVVER	K7	25	23	8
★★	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
★	BLUE MAX	K7	97	87	68
★	BORED ON THE RING	K7	84	76	59
★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68
★	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85
★★★	BRUCE LEE	K7	97	87	68
★	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68
★	CHESS THE TURK	K7	78	70	9
★★	COMBAT LYNX	K7	110	99	67
★★	COMMANDO	K7	94	85	55
★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
★★★	CONFUZION	K7	87	78	63
★	CORN CROPPER	K7	25	23	8
★★	COSMICS WAR TOADS	K7	97	87	68
★★	CRITICAL MASS	K7	121	109	84
	CROCKY	K7	64	58	40
	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58
	DALLAS	K7	64	58	40
★★	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
★★★	DARK STAR	K7	95	86	63
★★	DEATH WAKE	K7	99	89	71
★★	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85
★★	DUNDARACH	K7	121	109	78
★	DUNGEON ADVENTURE	K7	109	98	75
★★	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
★	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86
★★★	ELITE	K7	145	131	86
★	EMERALD ISLE	K7	84	76	59
★★	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
★	EVIL CROWN	K7	121	190	85
★★★	FAIR LIGHT	K7	121	109	83
★	FIGHTER PILOT	K7	84	76	47
★★	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
★	FORBIDDEN PLANET	K7	97	87	68
★	FORMULA ONE	K7	97	87	68
★★	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55
★★★	FRANK GOES TO HOLLYWOOOD	K7	121	109	78
	GALAXIANS	K7	64	58	40
★	GERRY THE GERM	K7	96	86	67
★★	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
★★	GLADIATOR	K7	109	98	55
★★	GLASS	K7	97	87	66
★	GO TO HELL	K7	85	77	56
★★	GOONIES	K7	97	87	59
★	GUNFRIGHT	K7	121	109	79
★★★	GYRON	K7	121	109	78
★★★	GYROSCOPE	K7	89	80	64
★	H.E.R.O	K7	73	66	56
★★	HACKER	K7	97	87	68
★★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
★★★	HIGWAYY ENCOUNTER	K7	97	87	68
★★★	HOBBIT	K7	157	141	101
★	HULK	K7	121	109	78
★★	HUNCHBACK	K7	78	70	30
★	HUNCHBACK II	K7	78	70	57
★	HYPERSPORTS	K7	97	87	68
★	ILE MAUDITE	K7	140	126	98
★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	977	87	68
★	INTERCEPTEUR COBALT	K7	88	79	70
★★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
★	JAWS	K7	25	23	8
★	JET SET WILLY	K7	84	76	59
★	JET SET WILLY II	K7	84	76	59
★	JEU DE DAMES	K7	120	108	85
★	JUGGERNAUT	K7	97	87	68
★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
★★	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
★★	KOROTONI WILF	K7	68	61	50
★★	LAZY JONES	K7	87	78	63
★★	LODE RUNNER	K7	107	96	76
★	LOMBRICS	K7	94	85	55
★★★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
★★★	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
★★	LORIGRAPH	K7	191	172	131
★★	MACADAM BUMPER	K7	96	86	67
	MANAGER	K7	140	126	98
★★	MANDRAGORE	K7	239	215	172
★★★	MANIC MINER	K7	68	61	50
	MANOIR DR GENIUS	K7	50	45	25
★★★	MARSPORT	K7	121	109	85
★★★	MASTTER OF MAGIC	K7	45	40	31
★	MATCH DAY FOOTBALL	K7	96	86	67
★	MATCH POINT TENNIS	K7	109	98	76
★★	MEGAHITS 10	K7	125	113	70
★★	METABOLIS	K7	84	76	59
★★	MICRO OLYMPICS	K7	122	110	85
★★	MICRO SCRABBLE	K7	257	231	183
★★★	MIKIE	K7	97	87	68
★★	MINDSHADOW	K7	91	82	59
★★	MISTER FREEZE	K7	40	36	25
★★	MONOPOLY	K7	121	109	83
★★	MOON CRESTA	K7	79	71	58
★	MORDON'S QUEST	K7	84	76	58
★★★	MOVIE	K7	96	86	59
★	MUGSY 2	K7	90	81	63
★	MUGSY/HELLFIRE	K7	60	54	40
★★	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
★	NEVER ENDING STORY	K7	121	109	85
★★	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	85
★	NIGHT GUNNER	K7	84	76	41
★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
★★	NODES OF YESOD	K7	121	109	78
★★	NOW GAMES	K7	109	98	76
★★	NOW GAMES II	K7	109	98	76
★★	ON THE RUN	K7	84	76	58
★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
★	PANIQUE	K7	66	59	51
★★★	PANZADROME	K7	97	87	68
★★★	PAWS	K7	84	76	59
★	PEDRO	K7	25	23	8
★★★	PING PONG	K7	110	99	79
★	POINTING JOE	K7	64	58	40
★	PRINT PLUS	K7	120	108	84
★★	PROFANATION	K7	97	887	68
★★	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
★	PSYCHEDELIA	K7	68	61	50
★★★	PSYTRON	K7	97	87	68
★★★	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
★★	RAMBO	K7	96	86	64
★★★	RASPUTIN	K7	96	86	59
★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
★★	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68
★	RIVER RAID	K7	73	66	56
★★★	ROBIN OF SHERLOCK	K7	97	87	68
★★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
★	ROBIN OF THE WOOD	K7	121	109	85
★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
★★	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
★★★	ROLLER COASTER	K7	86	77	62
★	RUNESTONE	K7	96	86	59
★★	RUPPERT	K7	97	87	68
★★★	SABOTEUR	K7	109	98	76
★	SABRE WULF	K7	121	109	78
★★	SCHIZOPHENIA	K7	97	87	68
★	SCUBA DIVE	K7	50	45	15
★★	SHADOW OF THE UNICORN	K7	180	162	115
★★	SHADOWFIRE	K7	115	104	82
★★★	SHERLOCK HOLMES	K7	145	131	90
★	SIR FRED	K7	121	109	85
★★	SIR LANCELOT	K7	68	61	50
★★	SKYFOX	K7	134	121	97
★	SOFTWARE STAR	K7	84	76	59
★★	SORCERY	K7	137	123	100
★	SORDERON'S SHADOW	K7	122	110	85
★	SOULS OF DRACON	K7	97	87	68
★★	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
★★	SPACE SHUTLE	K7	99	899	69
★★★	SPIDERMAN	K7	92	83	66
★★	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
★★	SPORTS HERO	K7	79	71	58
★★	SPY HUNTER	K7	97	87	62
★★	SPY VS SPY	K7	121	109	78
★★	STAR SEEKER	K7	121	109	85
★★★	STAR STRIKE	K7	72	65	50
★★	STARBLITZ	K7	64	58	40
★★★	STARION	K7	97	87	68
★★	STARQUAKE	K7	97	87	53
★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
★★	STONKERS	K7	64	58	30
★★	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
★	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
★★	SUPER SILVER PACK	K7	143	129	94
★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
★★	SWEEVOS'S WOLRD	K7	80	72	53
★★★	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
★	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	67	60	42
★★★	TAPPER	K7	97	87	68
★★★	TAU CETI	K7	95	86	62
★	TERROR MELINOS	K7	96	86	66
★★	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
★	THE BUGGLE	K7	122	110	85
★	THE COVENANT	K7	97	87	63
★★	THE CUSTARD KID	K7	54	49	41
★	THE DUKES OF HAZZARD	K7	87	78	63
★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
★★	THE LEGEND OF AVALON	K7	92	83	66
★★	THE RATS	K7	120	108	84
★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
★★	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
★★	THINK	K7	97	87	68
★★	TIR NA NOG	K7	121	109	83
★★	TOMAHAWK	K7	112	101	72
★	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
★★	TRASHMAN	K7	68	61	50
★★	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68	61	50
★★★	UNDERWULDE	K7	121	109	79
★★	VOX	K7	180	162	126
★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
★★★	WINTER SPORT	K7	121	109	85
★★	WINTERGAMES	K7	97	87	68
★	WIZARD LAIR	K7	85	77	60
★	WORLD CUP	K7	72	65	50
★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	84	76	56
★★★	WORLD SERIES BASKETBALL	K7	97	87	68
★	XCEL	K7	81	73	62
★★	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
★	ZAXXON	K7	116	104	60
★★	ZENJI	K7	96	86	71
★	ZIP ZAP	K7	64	58	44
★★★	ZORRO	K7	97	87	68
★	ZZOOMM	K7	25	23	8

THOMSON

			A	B	C
	1815 TO7/70	K7	160	144	110
	3 D KIT	K7	190	170	133
★★	5 me AXE	K7	190	170	133
★★★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
★★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
★	AIR ATTACK	K7	210	189	147
	ANDROIDES	K7	160	144	128
★	ANGLAIS 1	K7	210	189	147
★	ANGLAIS 2	K7	210	189	147
★	ANGLAIS 3	K7	210	189	147
★	ANGLAIS 4	K7	210	189	147
★	ANGLAIS 5	K7	210	189	147
★	ANGLAIS 6	K7	210	189	147
★	ANGLAIS 7	K7	210	189	147
★★★	ANIMATIX	K7	250	225	200
	ARSENE LAPIN	K7	99	89	79
★★	ASS DES ASS	CAR	350	315	280
	ASTROCOUPLE	K7	195	175	136
★	ATLANTIS	K7	140	126	101
★	BEACH HEAD	K7	195	176	156
★	BIDUL	K7	99	89	79
★★★	BLITZ	CAR	490	441	390
	BUDGET FAMILIAL	K7	180	162	126
★★★	C.A.O	K7	340	306	238
★★★	CARACTOR 2	CAR	790	711	630
	CARTE DE FRANCE	K7	149	134	104
	CARTE DU CIEL	K7	195	175	136
★★	CHALLENGE	K7	195	175	136
	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
★★	CHATEAU DE LA MORT	K7	120	108	86
★	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	195	175	136
★★	CHOPLIFTER	CAR	345	311	275
★★★	CHRISTANN	K7	200	180	140
★	COLISEUM	K7	200	180	140
★	COLORCALC	CAR	990	891	790
★★	COLORPAINT TO7/70	CAR	990	891	790
★	CONTROLE AERIEN	K7	495	445	346
★	COQ'INN	K7	145	130	101
★	CROCKY II	K7	140	126	98
★★★	DEBUG	K7	180	162	126
★★	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	152
★★	DIEUX DU STADE	K7	160	144	128
★★	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	152
	ECHECS 3.7 MO5	K7	120	108	88
★	ELIMINATOR	K7	140	126	98
★	EMPIRE	K7	210	189	147
★	EUROSPACE	DSK	475	427	332
	EXTRA MIS./USINE INFERN.	K7	107	96	20
★	FBI	K7	190	171	121
★★★	FLIPPER II	K7	200	180	140
★★★	FOOTBALL	K7	175	157	122
★★	FORTH	K7	350	315	245
★★★	FOX	K7	145	131	90
★	FULGUR	K7	195	175	136
★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
★★	GESTE D'ARTILLAC TO9	DSK	290	261	232
★	GRAPHIQUES TO7/70	DSK	590	531	413
	GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
★	IL L'INTRUS	K7	99	89	79
★★	IMPERIALIS	K7	195	175	136
★★	JUDOKA	K7	195	175	136
★★	KARATE	K7	190	171	152
★★	KARATE	DSK	220	198	176
★★	KARATE TO9	DSK	230	207	184
	LA MALEDICTION DE TAAR	K7	180	162	126
★★	LAS VEGAS	K7	250	225	200
★★	LAS VEGAS	DSK	250	225	200
★★	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232
★★	LASA	K7	350	315	245
	LE MILLIONAIRE	K7	140	126	98
★★★	LORANN	K7	210	189	147
★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
★★★	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232
★	METEO 7	K7	96	86	65
★	MICRO SCRABBLE	K7	250	225	200
	MICROSCILLO	K7	250	225	160
	MINER 2049	CAR	345	311	245
★	MINICALC	K7	295	265	206
★★★	MINOTAURE	K7	150	135	105
★	MISSION DELTA	K7	180	162	126
★	MISSION PAS POSSIBLE	K7	160	144	128
★★★	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224
	NUMERO 10	K7	195	176	156
	OCEANIA	K7	210	189	147
★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
★★	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
★★	ORBITAL MISSION	K7	235	211	164
★	ORDINADOMI	K7	250	225	200
	PILOT	K7	120	108	96
	PINGO	K7	99	89	79
	PLANETE INCONNUE	K7	195	176	156
★	POLYPHONIA TO7/70	CAR	490	441	390
★★	POP POP	K7	195	176	156
	POSEIDON	K7	219	197	153
★	PRAXITELE TO7/70	CAR	990	891	790
★	PULSAR II	K7	150	135	105
	RAID SUR TENERE	K7	195	176	156
	REGATES	K7	175	157	122
★★	RELANCE DISK TO7/70	DSK	988	889	678
	ROGER ET PAULO	K7	96	86	65
★★★	RUNWAY	K7	155	139	108
★★	SAN PABLO	K7	155	139	108
★★	SCAR FINGER	K7	185	166	129
★	SCRIPTOR TO7/70	CAR	890	801	710
★	SOLEIL NOIR	K7	160	144	112
★★★	SORTILEGES	K7	190	171	130
★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
★★	STANLEY	K7	150	135	105
★	STATISTIQUES TO7/70	DSK	990	891	790
★★★	STRESS	K7	120	108	92
★	SUPER JIMMIE	K7	175	157	122
★★	SUPER TENNIS	K7	195	175	136
	TABLO 5 MO5	K7	250	225	175
★	THESAURUS	K7	195	175	136
★	THOMCALC	K7	150	135	105
★★	THRESHOLD	CAR	345	311	275
★★	TOP CHRONO	K7	150	135	105
	VOL SOLO	K7	265	239	210
★★	VOX MO5	K7	180	162	126
★★	YETI	K7	180	162	126

Petites Annonces gratuites



CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464 mono, sous garantie, logiciels, livres, joystick : 3200F. Fabrice au (1) 47 95 01 75.

CHERCHE K7 The Battle Begins pour Amstrad CPC 464. Jean-François Hœfenlin 79 rue du Maréchal Foch 68680 Kembs. Tél. (16) 89 48 42 32 après 13h30.

VENDS CPC 464 couleur sous garantie, livres micro-Appl. N° 1 à 5, 8 et 12, clefs pour 664 et prog. formation basic Amsoft pour 4500F. Vends aussi Datamat, Textomat, Microspread pour 700F. Serge au (16) 92 58 03 53.

VENDS pour CPC 464/664 avec lecteur de disquette, carte d'extension 64K, marque Core Phœnix M64, avec câble de liaison, programme d'utilisation et documentation en Français. Prix 500F. Philippe Arnaud 59 avenue des Marguerites 93220 Gagny. Tél. (1) 43 32 82 11.

CHERCHE plan de modem universel pour Amstrad. Echange contre nombreux logiciels. Frédéric au (16) 91 66 18 89.

VENDS pour Amstrad, synthétiseur vocal 100% français, 300F. Ellul au (16) 68 96 39 23.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad 464. Alexis Letournel, 27 rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. (1) 42 04 52 99.

ECHANGE jeux pour Amstrad. Gilles Menigot, 16 av. Malherbes, 38100 Grenoble. Tel : (16) 76 25 62 31.

CHERCHE nombreux correspondants CPC 6128 pour échanges, bidouilles, sur disquette et K7. Cherche Compilateur Integral. Patrice Charrier, Bussières et Pruns, 63260 Aigueperse. Tél. (16) 73 63 72 58 après 19h30 ou le week-end.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad pour échanger des jeux sur K7 pour CPC 464. Philippe Vallet, 19 chemin de la Croix-Rouge, 74000 Seynod. Tél. (16) 50 51 62 69.

VENDS K7 Labyrinthe 3D pour CPC 464 (jeu inédit). Envoyez chèque de 30F, encaissé 15 jours après envoi. David Valverde, 11 allée des Coquelicots, 78260 Acheres.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464. Olivier au (16) 26 64 14 79 après 17h. Cherche HHHHebdo No 116.

ECHANGE programmes pour Amstrad. Hercule Minus, 15 rue d'Arlon, 6700 Arlon (Sesselich), Belgique.

ECHANGE près de 600 programmes pour CPC 464 sur K7 et disquette. Cherche nouveautés. Vends originaux. Fabrice Schuller, 5 rue St-Bruno, 67200 Strasbourg.

PERIGOURDAIN en mal de programmes et possesseur d'Amstrad CPC 6128, cherche contacts pour échanger des programmes sur disquette. Jerôme Legendre, 17 rue Cyrano, 24100 Bergerac.
(NDLJC : Vous avez vu ? Il habite rue Cyrano à Bergerac, ça fait "Cyrano de Bergerac". C'est marrant hein ?...Mouais !)

APPLE

VENDS Apple II + 80 colonnes, 16K RVB. Prix 3500F. à débattre. Tél. (16) 43 46 30 27 (heures bureaux).

VENDS Apple IIe, 2 drives, 128Ko, 80 colonnes, carte couleur, joystick, imprimante Apple, nombreux programmes et docs : 15000 F. Monsieur Maisonnier, le Bourg 69380 Marcilly D'Azergues. Tél. (16) 78 43 69 16.

VENDS Apple IIe, Duodisk, joystick, Chat Mauve, Moniteur, Nombreux programmes, livres. 10.000F. Tél. (16) 75 25 08 16.

VENDS Apple IIe 84, duodisk 85, Moniteur Vert Apple, ventilateur, carte Z80 (CP/M), carte 80 colonnes 64K, carte super série, Joystick. Prix : 8500F. Marc au (1) 45 43 10 28.

VENDS Apple IIc (acheté le 31/12/85), manette Apple, 190 logiciels (papyrus, Multiplan, Lisa V2.6, 18 copieurs...) livre "Les ressources de l'Apple IIc" : 7000F. le tout. Tél. (1) 46 55 59 32 (à partir de 20h).

VENDS Apple IIe (65C02), 2 lecteurs, 80 colonnes 128K, moniteur vert Apple, joystick, nombreux programmes (dont professionnels). Mars 84 peu servi. Le tout 8500F. Tél. (1) 43 87 99 81 (après 18h30).

VENDS Apple IIc 12/84 moniteur, souris, joystick, version Calc Appleworks, Epistole, Budget Familial, Sorcellerie : 7800F. Tél. (16) 42 96 19 96.

ATARI

CHERCHE tout contact sur Atari 520 ST, 520 STF et Atari 1040 STF : GEM, VDI, AES, BIOS, XBIOS, Hards, Softs... C. Leblond Tél. (16) 47 67 77 67 (le soir après 20h ou le week-end). 12 rue Montaigne 37300 Joue-les-Tours.
(NDLJC : Lui au moins, il en profite d'être au club. Trois PA pour lui tout seul. Par contre celle-là j'ai rien compris. Ça veut dire quoi tous ces trucs-là ?)

VENDS magnétophone 1010 pour Atari 800 XL ou 130XE et 6 jeux : 450F. Tél. (16) 45 35 13 01 (heures bureau) + port.

VENDS 20 cassettes Atari 2600 (Zaxxon, Star Wars...) éclaté 2000F., gratuit console Atari 2600 et ses 3 paires de manettes. Excellent état. P. Théâte Tél. (16) 82 22 42 90 (entre 20h30 et 21h30).
(NDLJC : La charmante standardiste d'abord c'est moi, et si tu veux m'avoir t'as qu'à appeler l'HHHHebdo pour des renseignements sur le club. Tu crois quand même pas que j'vais t'filer mon numéro perso ? Faut pas rêver !)

CHERCHE contacts pour 520 ST. Marc GIROUD 29 avenue des Peupliers 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. (1) 43 04 18 08.

VENDS pour console Atari les cartouches (avec notice) : Space Invader, Pit Fall, Defender, Asteroid, Cosmic Ark, Circus Atari, Carnival, Fire Fighter, Donkey Kong (sans notice), Pac Man (sans notice) : 65F. pièce et la console 100F. (pour pièces détachées : "fonctionnement intermittent") Demander François au 39 85 66 62 (les mercredi, samedi et dimanche après midi).
(NDLJC : Alors comme j'sais pas si c'est en province ou à Paris, essayez par le 16 ou directement et vous verrez bien !)

CANON

VENDS Canon X07 16Ko Ram, imprimante table traçante 4 couleurs X710, jeu de 4 stylos, piles neuves, étuis de protection, câbles et alimentations supplémentaires, nombreux livres techniques, nombreux logiciels variés, (neuf 4500F.) vendu 3000F.
Mémoires neuves 8Ko x8 Hitachi HM 6264 compatibles Toshiba TD 5565 pour étendre la mémoire du Canon à 16Ko : 300F. Pièce. Possibilité de négocier. C. Leblond Tél. (16) 47 67 77 67 (le soir après 20 heures ou le week-end). 12 rue Montaigne 37300 Joue-les-Tours.

COMMODORE

ECHANGE programmes pour Commodore 64, uniquement sur disk. Pierre Boutavent 7 rue de Verdun 21160 Couchey. Tél. (16) 80 52 22 69.

VENDS Commodore 128 D, 1571 intégré, sous garantie, moniteur couleur 1901, imprimante 803, magnétophone, joystick, livres, jeux, disquettes, valeur 14500F, vendu 12000F, où vente séparée. M.Gardinal, 60 résidence des Traunques, 40200 Mimizan.

OFFRE nombreux logiciels sur K7 ou disquette ainsi que des livres sur le 64. Tél. (16) 53 97 31 19 le soir.

ECHANGE tous programmes sur disquette pour C64. Alain Guyet, 74 rue Pierre Brossolette, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 62 41 82.

CHERCHE commodoristes pour échange ou achat de logiciels sur Kè ou disquette. Tél. (16) 30 95 35 51.

CHERCHE correspondants pour échange de programmes sur K7 ou disquette pour CBM 64. So Dik, 9 allée Le Vau, 77200 Lognes. Tél. (1) 60 05 15 66 après 17h.

ECHANGE programmes pour CBM 64 sur disquette pour 1541. 4011 Cracking Service, 7 rue de St-Exupéry 79100 Thouars. Tél. (16) 49 66 64 39.

ECHANGE programmes sur disquette ou K7 pour CBM 64. Alain Vatrinet, 22 rue Eugène-Bastien, 54240 Joeuf. Tél. (16) 82 22 20 80 après 18h.

ECHANGE logiciels pour CBM 64 sur K7. Demander liste à Jean-Yves Peron, 48 boulevard Boisson 13004 Marseille. Tél.(16) 91 49 24 63. Vends également adaptateur CGV : 250F.

VENDS Commodore 64, prise péritel, manette, plus de 40 jeux. Très bon état le tout 2000F. Demander David au (16) 33 57 07 46. (heures repas).

VENDS Cbm 64, moniteur vert, lecteur K7, joystick, enceintes, docs, 100 logiciels de gestion, traitement de textes, musique, dessin, jeux. Valeur 13000F. sacrifié à 5000F. Possibilité vente sans moniteur : 4200F. Tél. (1) 42.22.58.47.

ECHANGE multitude de jeux (nouveautés) et utilitaires pour Commodore 64 sur disk uniquement. Réponse assurée. Envoyez vos listes à Ronan Le Pape 6 rue de la Ferme, Redoute, 97200 Fort-de-France, Martinique. *(NDLJC : Alors lui il manque pas de toupet il envoie les deux mêmes annonces. Faut pas déconner déjà qu'on a du mal à les passer toutes. C'est pas parc'qu'il s'appelle Le Pape qu'on va tout lui céder, hein ?)*

EXELVISION

CHERCHE correspondant ayant un EXL100. Voici liste des programmes : Jack Pot, Salaire, Le Nombre mystérieux, Cube, Chaud et froid, Allumettes, Allumette à plusieurs, Calendrier, Rebond, Couloir aérien, Course de voiture, Cible, Anomalie, Combat spatial, Bataille navale, Golf, Solfège, Le Jeu du 21, Pair-Impair, Devine un chiffre, Le Jeu du Whyttof, Jack-Pot, Le Jeu de la fève, Exelabyrinthe, le Jeu de l'oie, Détruqué, Echiquier, Mille-pattes, Territoire, Initiation à l'Exelbasic les 4 volumes, Faites parler votre Exl100 les 2 volumes, Superlab, Créaphix, Mille-Pattes. Il y a deux Jack-Pot et deux Mille-Pattes différents.

ECHANGE logiciels pour EXEL 100. Tous les programmes Hebdogiciel, autres programmes divers. Tél. (16) 35 86 80 58.



HECTOR

VENDS cassettes jeux, utilitaires, etc. pour hector 16K, 48K, 64K. Prix unitaire de 20 à 50F. Tél. (1) 42 63 50 93.

VENDS Hector 2 HR+ 48K, très bon état (mars 85) avec 30 K7 de jeux et utilitaires, livres, dictionnaire des basic Hector, 2 joystick. Vendus 2300F. Le tout (à débattre). VENDS également imprimante Seikosha GP500 A avec papier et accessoires (6 mois). Vendu 2000F à débattre. Tél. (1) 30 92 61 02.

ORIC

VENDS Oric Atmos, 250 logiciels, livres, manuel, magnéto, 2500F. Tél. (16) 60 68 46 43 (après 18h30).

VENDS Atmos péritel, cordons, 220 programmes, 1200F. Jean-Luc Arsac, 11 rue Mozart, 26500 Bourg-Les-Valence. Tél. (16) 75 56 45 31.

VENDS lecteur de disquettes 3", DOS, livre, très bon état, 1500F. Erick Aguirre, route Dous Bos, 54600 Anglet. Tél. (16) 59 52 40 12 après 18h.

CHERCHE possesseur Atmos dans la région de Vannes-Morbihan pour échange de programmes Discoric ou K7. M.Fabregue, 18 place de La République, Vannes. Tél. (16) 99 42 71 09.

ACHETE magnétophone compatible Oric. Cherche contacts pour échange de logiciels. Tél. (16) 74 58 78 33.

VENDS Atmos, lecteur de K7, câbles, alimentations, nombreux programmes (100), nombreux listings, nombreux plans d'extension, 2000F à débattre. Patrice Meynle, 27 rue du Collège, 67430 Biemeringen. Tél. (16) 88 00 41 16 le week-end.

VENDS Oric Atmos, modulateur couleur, modulateur noir et blanc, jeux, livres, 750F. Tél. (1) 46 38 34 84.

VENDS Oric Atmos, magnétophone, synthétiseur vocal, 75 programmes, carte mère, cordons, revues, adaptateurs, 1600F le tout. Lionel Ciclet, Le Bossons, 74570 Thorens. Tél. (16) 50 22 45 68.

VENDS interface imprimante MO5/TO7 : 300F. J.P. Alix Tél. (16) 35 83 68 72.

THOMSON

TO7/70, Basic, magnéto, manettes, 30 jeux et programmes, 16 couleurs, 3500F. Monsieur Landeau Tél. (16) 60 29 40 99 (après 19h).

Stop Affaire ! Vends TO7/70 (acheté fin 84), drive et contrôleur 320K, lecteur de K7 TO7/70, 41 programmes sur K7, 100 programmes sur disk (les meilleurs), nombreuses revues et listings, (valeur neuve : 13.000F.) cédé 7000F. Eric Balzer 65 rue Anatole-France 57120 Rombas. Tél. (16) 87 67 11 77.

J'ai le bonheur de vous annoncer la vente d'un TO7, magnéto, ext. 16K, avec comme logiciels : Politique Economique, Tridi 444, Echo et un coktail de 11 jeux. Manuel basic, Micro Game, Basic Dos, pour un prix de 2500F. Ecricre à Deleuzenne Régis 26 cité Henri-Beghin 59239 Thumeries.

VENDS TO7 70, moniteur vert, lecteur de disquettes 320K, LEP, manettes et contrôleur, Basic, assembleur (cartouche), jeux, bouquins sur le TO7, 8000F à débattre. Tél. (16) 53 54 07 42 le soir.

VENDS coffret Thomson MO5 complet, clavier mécanique, Mandragore, Pictor, crayon optique, sous garantie, acheté en 86, interface jeux joystick norme Atari, 2 joysticks aux normes Atari/Thomson, 3 logiciels (Animatix, Cartoon Maker, Pilot), 10 bouquins sur le MO5, le tout en état neuf, valeur 5200F, vendu 3200F. Michel Soulier, 129 rue Rolland, Bat. B, 13008 Marseille.

VENDS 19 K7 originales pour MO5. Tél. (16) 44 76 77 63.

VENDS TO7 70, Basic, lecteur de K7, manettes, 3 K7 de jeu (Fox, 5ème Axe, Karaté), livres (Basic et assembleur), de nombreux jeux sur K7, 4500F le tout, état neuf. David Guyonnet, Le Breuil, La Chapelle Taillefert, 23000 Gueret. Tél. (16) 55 52 58 46 aux heures de repas.

ECHANGE nombreux programmes pour MO5. Jean-Marie au (16) 54 76 29 26.

VENDS TO7 en bon état, entièrement révisé, cartouche Basic, extension mémoire 16K, valeur 4600F, vendu 2000F, 2 livres, 3 K7 pleines de programmmes. Sébastien Pierron, lotissement St Charles, 54120 Baccarat. Tél. (16) 83 75 20 01 après 18h.

SPECTRUM

VENDS Spectrum "+", 48K, interface péritel, 16 logiciels, sous garantie, 1500F. Emmanuel Mekint, 18 avenue Henri-Renard, 91670 Angerville. Tél. (1) 64 95 22 24 après 18h.

ECHANGE nombreux programmes pour ZX Spectrum 48 Ko. Alain Capmarty, (16) 61 80 17 06.

VENDS ZX Spectrum "+", 48K, interface péritel, câbles, 2 livres, lecteur de K7, interface Kempston joysticks, entrée cartouche ROM, joystick, 21 logiciels, 2000F. Nathalie au (1) 42 05 11 11.

VENDS ZX Spectrum "+", 48K, avec adaptateur péritel, interface joystick, magnétophone, nombreux logiciels. Benoît au (16) 51 93 15 42.

CHERCHE contact sur Dijon pour échanges de logiciels pour Spectrum 48K. Xavier au (16) 80 71 19 75 du lundi au vendredi.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum. Charles Lattes, 32 avenue de l'Observatoire, 75014 Paris. Tél. (1) 43 35 46 80.

AFFAIRE ! Echange K7 des derniers originaux disponibles sur le marché tels que : Fist, Commando, Vox, Critical Mass...). Thierry Viallard, 100 rue Constant Coquelin, 94400 Vitry sur Seine. Tel : (1) 46 80 23 06.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum (Eurêka, Zorro, Saboteur, Fairlight...). Raphaël Le Douce, TY Lipic, 29000 Plomelin. Tel : (16) 98 94 23 41.

VENDS pour Spectrum, logiciels originaux Spectrum 48K : Knight Lore, Night Shade, Underwurlde, Doomdark Revenge, Frankies gœs to Hollywood, Hobbit, Inter Cobalt, Never Ending Story, Shadow Of Unicorn, Sorcery, Super Chess 3.5 etc. Philippe Dodé Bat F8, n° 671, Allée des Pins-Soie-Vauban 60000 Beauvais.

CHERCHE logiciels sur K7 pour Spectrum 48 Ko. Didier Montoya Hameau de Palau, Sainte-Léocadie, 66800 Saillagouse. Tél. (16) 68 04 73 96.

VENDS Spectrum plus avec interface I, Interface II, joystick, deux micro drives ainsi que 40 micro-cartouches avec programmes (80). Avec surprise : prix au plus offrant possibilité de séparer les ensembles. José Manuel Teixenia 20 rue St-Sébastien 75011 Paris.

TI 99

VENDS Ti 99/4a, extension Basic, 4 modules, cordon K7, manettes, interface péritel, 7 99 Magazine et leur K7 de jeu, programmes (200), 1200F. Rosan au (1) 69 05 41 00.

VENDS toutes sortes de choses pour Ti 99/4a aux prix de la Règle à Calcul divisés par 2 ou 3. Ph.Jacono, 17 avenue Auguste Renoir, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. (16) 93 20 60 58.

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu, joysticks, manuels, 750F, boîtier d'extension périphérique, contrôleur, unité de disquettes, programmes sur disquette, 2250F. Tél. (16) 49 69 55 76.

VENDS pour Ti 99/4a, Basic étendu, manuel en français, 4 logiciels en BE, K7 avec jeux en BE, listings, 500F. Patrick au (16) 27 46 57 54.

VENDS Ti 99/4a, 16K, extension mémoire 32K, module Basic étendu, module Ti Logo, manettes de jeu, documentations, 1600F. Tél. (1) 64 27 31 36 après 19h.

VENDS Ti 99/4a, adaptateur péritel, livres, 600F. Tél. (16) 74 97 22 25 le soir.

ACHETE pour TI99/4A carte(s) P-Code, collection complète et en bon état, 99 magazine (n°1 à 100), Multiplan Microsoft, Ti-Calc, Scrabble, Tests de Biologie 1 et 2, de Physique (d'Ivan Berg), Mini-Mémoire (urgent pour l'ensemble). Echangerait aussi volontiers programmes utilitaires en assembleur. Christian Kielec 98 03 58 07 après 19h.

VENDS Ti99/4A, adaptateur Pal/Secam, magnétophone avec cordon de liaison, basic étendu avec notice en français, module de jeu Munch Man, cassettes de jeux, manettes de jeux et mode d'emploi en français. le tout en parfait état 2000F. Tél. (16) 78 26 20 67.

ZX 81

VENDS ZX80 amélioré 81, 16 Ko, imprimante, bouquins : 900F à débattre. Eric Huynh, 56 rue des Chasses 92110 Clichy. Tél. (1) 42 70 65 10.

DIVERS

VENDS collection complète de l'HHHHebdo et de Micro-Systèmes, bon état. A.Couchot, 11 rue des Roseaux, 67400 Illkirch-Graffenstaden. Tél. (16) 88 67 14 21.
(NDLJC : Bonjour le nom de la ville ! J'vous dis pas le temps qu'jai mis à l'écrire. Vous comprenez maintenant pourquoi faut attendre un mois pour que votre PA passe ?

VENDS Casio FP 200 portable, cordon K7, adaptateur secteur (8 lignes x 20 colonnes), livres, 2000F. Rosan au (1) 69 05 41 00.

VENDS console Soundic noir et blanc, 5 cartouches : Course Auto, Bâteau, Sous marin, Desctruction (quilles ou murs), Moto (saut ou course) et Sports (tir, foot, tennis, hockey...) 28 jeux en tout. Sur secteur (je donne un tranfo.) ou sur piles : 700F. François au 39 85 66 62. (les mercredi, samedi, et dimanche après midi.

VENDS Lazer 3000 compatible Apple II, lecteur disk, joystick, 100 programmes de jeux, émulateur et Dos, FP Basic, péritel. Le tout 3500F. Tél. (16) 60 75 02 50.

Echange nombreux logiciels (jeux et utilitaires) contre logiciels, interfaces, joysticks, souris, lecteur de disquettes, etc. Thierry Garreau 11 rue des Arts 44400 Rezé. Tél. (16) 40 75 52 19.

CHERCHE super mec qui m'échangerait mon moniteur monochrome contre un couleur. Pierre au (16) 21 28 29 22.

RECHERCHE utilitaires-copie automatiques, pour dossiers compilés (passage de K7 vers disquette). Demander Domy au (16) 40 05 06 86.

VENDS Sanyo PHC 28S MSX, extension 64 KO, lecteur de disquettes (360Ko) avec interface, 1 joystick yano, 2 hyppojoyst, 2 cartouches de jeux, 2 cassettes, livres : 4700F. Tél. (1) 48 52 79 47 (après 18h).

CHERCHE DMP 2000 d'occasion encore sous garantie si possible et le moins cher possible. Ecrire à Yves Renard 9 rue Sampiero-Corso 47300 Pujols (prière de ne pas téléphoner).

VENDS imprimante Philips 80 colonnes MSX, 2000F à débattre. Jamais servi, pour incompatibilité (NDLJC : ...d'humeur !). Boutevin L. 30 rue Elie-Raymal 15100 St Flour. Tél. (16) 71 60 02 56.

VENDS livres TILT n° 1 et 5, Micro VO n° 1, 2 et 3, l'Ordinateur Individuel n° 68 et 70, SVM n° 16 et 21 et la revue de l'utilisateur de l'Ibm PC n° 13 ou les échange contre logiciels Amstrad. Cherche correspondant pour échange de logiciels Amstrad (K7) dans la région parisienne. Tél. (1) 42 55 55 40. demander Thierry.

VENDS Sinclair QL, moniteur ambre HRG Zenith, câbles, câble interface, convertisseur série/parallèle pour imprimante type Centronics, nombreux logiciels sur microdisquettes (dont assembleurs, langages, logiciels graphiques et professionnels, jeux...), livres techniques. (neuf 7000F.) vendu 4500F. Ensemble 8300F. (au lieu de 17000F.) : moitié moins cher !. C. Leblond 12 rue Montaigne 37300 Joue-les-Tours. Tél. (16) 47 67 77 67 (le soir après 20 heures ou le week-end).

VENDS orgue electronique K7 616 Bontempi, 2 claviers, 3 octaves par clavier, 10 instruments, 6 rythmes, touches Memory, Single Finger Chods, Automatic, Sustain, Arpegio, Vibrato. Rythme tempo, rythme volume, Master volume, Balance, 2 haut parleurs : 3000F. Tél : (1) 43 30 16 66.
(NDLJC : J'suis sûr que c'est un cadeau du Père Noël qu'il revend là !).

Directeur de la Publication
rédacteur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGLES
Rédaction
Laurent BERNAT
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tel : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité au journal
Tel : (1) 42 28 58 27
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

INCROYABLE !

MÊME LES JAPONAIS N'EN REVIENNENT PAS

DU SONY A 950 FRANCS ! !

SONY HIT-BIT

- CLAVIER AZERTY.

- 3 LOGICIELS INTEGRÉS :
- ADRESSE (carnet d'adresses).
- PLANNING (agenda).
- MEMO (bloc note pouvant être utilisé comme "Mini Traitement de Textes").

- NOTICES EN FRANÇAIS.

- FOURNI AVEC CÂBLE MAGNÉTO.



STANDARD MSX

EN CADEAU XYZOLOG (K7) LE JEU ★★★

750 FRS. POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H. 160 rue Legendre 75017 Paris.

SONY HIT-BIT 950 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL 750 F. ☐

N° CARTE.....

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Participation aux frais de port 30 F. Matériel Garanti 1 an pièces et main d'œuvre.

Règlement par : chèque ☐ CCP ☐ Mandat ☐

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

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 Jaunâtre, 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 PROMO



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "les robinsons du rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums publiées chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD"

Salut les nouveaux.
Bon, remarquez d'abord quelque chose : le texte qui sert d'en-tête à cette rubrique a changé. Tout est expliqué dedans, le coup des albums gratos, tout. C'est une idée de moi, voyez-vous. Je me suis dit : "Félix, plutôt que répéter sans cesse la même chose, fais des photocops". Et je l'ai fait. Donc, regardez ci-dessus, vous saurez tout.
Sauf la promo spéciale de la semaine, qui consiste cette semaine en je sais pas quoi, étant donné que j'ai paumé mes papiers. Attendez. Bon, je retrouve pas. Je me rappelle que ça concerne vaguement "Joe's air force" de Pepe Moreno et "Le théorème de Bell" de Schultheiss, mais je sais plus ce que j'offre avec. Ça fait rien, j'improvise sans filet : je vous offre (mais pour une semaine seulement) Spot BD, qu'est un mensuel sympa de bd, pour l'achat du Moreno ou du Schulhtheihssh. Voilà. J'espère que ça va pas me ruiner. Bon, à la semaine prochaine.

☐ Oui, je, oh oui, je. Bref, envoyez-moi le Pepe Moreno.

☐ Oui, bref. Schultheiss.

☐ Albums liste ci-contre vite points-cadeaux.

☐ Catalogue grat.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
CLARKE ET KUBRICK 1	39,50
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
CLARKE ET KUBRICK 3	39,50
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
AVANT GUERRE	39,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
KRAKEN	69,00
LA COMÈTE DE CARTHAGE	42,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
LE RIGE	56,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD	65,00
L'HORLOGER DE LA COMETE	33,00
REBEL - PEPE MORENO 1	45,00
ZEPPELIN - PEPE MORENO 2	45,00
JOE'S AIR FORCE - PEPE MORENO 3	52,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1	33,00
MORTES SAISONS-BERTHET2	33,00
COULEUR CAFE - BERTHET 3	33,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LES CINQ EPREUVES	36,00
LES CHEVALIERS DE L'ENFER	33,00
L'ANGE CARNIVORE	70,00
KARGA, LE SEPTIEME UNIVERS	46,00
WEIMAR	59,50

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

131

B.D!

EBDITO

Encore ! Ce petit salaud de Fabrice Broche m'a encore attaqué dans son cours d'assembleur de merde. Pardonnez ma grossièreté, mais je suis tout hérissé. Ce petit con avec son Oric de merde s'imagine faire la loi dans cet illustre journal ? C'est raté, mon petit (à partir de là, je m'adresse à lui directement, prenez surtout pas ça pour vous, chers lecteurs), t'es un ignoble chancre mou pulvérulent et goitreux. Ton cours est faux d'un bout à l'autre (c'est vexant, hein ?) et d'ailleurs, je n'adresse plus la parole à quelqu'un qui n'est pas capable de gérer une pile.
Bon, la bd, euh... Ben ça va, merci pour elle.

Milou.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
PAS DE DEO GRATIAS...	BOUCQ/DELAN	17
MORBUS GRAVIS	SERPIERI	17
LE THEOREME DE BELL	SCHULTHEISS	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	MAESTER	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
JOE'S AIR FORCE	PEPE MORENO	17



CHÔMAGE

Cauvin, viré. T'es allé trop loin dans la nullité. Mazel, de côté, ça te plaît visiblement pas de faire cette série à la con, on te garde sous le coude pour quand t'auras créé quelque chose de plus personnel et de mieux. J'ai dit.



LES CHEVALIERS DE L'ENFER de MAZEL et CAUVIN chez DUPUIS, 33 licenciements (avec lettre recommandée avec accusé de réception).

SAUCE AU POIVRE

Après Franquin, Greg, Godard, Dany et d'autres, c'est Walli et Bom qui s'y collent pour dessiner les aventures de Modeste et Pompom. Ça reste pour les mômes, c'est tout mignon et attendrissant, mais c'est pas à coups d'attendrissements qu'on fait la bd du siècle. Ça plaira



aux éternels petits neveux (il est intéressant que 80% du chiffre d'affaires des éditeurs de bd est réalisé par des petits neveux. Je serais éditeur, je ferais ma pub en conséquence : "un nouvel album pour les neveux !").

AH ! ÇA RIRA, ÇA RIRA de WALLI et BOM chez LOMBARD, 25 filets, vachement bon marché, bravo.

HÉRITAGE

Je sais pas pourquoi, à chaque fois que je vois arriver un album de Schultheiss, j'entame des danses incantatoires qui me mènent jusqu'à l'aube. J'égorge des poulets, je sacrifie des vierges (ça devient dur, d'ailleurs), je trace des pentacles et j'invoque toutes les puissances que je connais (c'est-à-dire douze, on ne m'a pas présenté les autres).
Parce que c'est à chaque fois meilleur. Schultheiss, c'est déjà un très grand dessinateur, le genre qu'on aimerait ranger sur l'étagère à côté d'Hergé et de Mœbius mais qu'on peut pas, parce que quand même, vous avez vu les horreurs qu'il dessine ?
Seul problème de l'album : c'est un premier tome. Ça veut dire qu'il y en aura d'autres, ce qui est une bonne chose, et qu'on n'a pas la fin dans celui-là, ce qui est moins bien, parce qu'on est très rapidement accro à son personnage.
Je vais pas déblatérer deux heures, c'est absolument génial, fabuleux, beau, intéressant, nouveau, plein



d'adjectifs valorisants. Voualà.

LE THEOREME DE BELL de SCHULTHEISS chez ALBIN MICHEL, 49 seringues.

PAS D'ACCORD

Je m'insurge violemment contre le procédé qui consiste à annoncer en première page que l'auteur est mort et qu'il était extrêmement gentil quand il était vivant. Comment voulez-vous dire que le dessin est nul, après ça ? Parce qu'on vous répond automatiquement : "oui, mais tu sais, s'il avait pu continuer..." Oui, mais voilà, il a pas continué, il est mort avant. Donc, n'extrapolons pas, cet album est très ledj (ça veut dire léger, je vais l'utiliser souvent, rappelez-vous) sur le plan du dessin. En plus, le scénario est de Vernes, et je vous raconte pas, ou plutôt si, tiens, je vais vous raconter. Je vais vous retranscrire le dialogue de la première page.
"Avancez, charognes, vous allez au bagne, celui du septième univers, on n'en revient jamais, ah ! ah ! ah !...
- S'ils croient que je vais m'enfourner là-dedans ! Avec mes chaînes trafiquées, je pourrai jouer mon va-tout. Et plus de Karga !
- Grouille-toi, gibier de potence, ou je te réduis en charpie !
- Si je t'en laisse le temps, maudit ! (C'est le moment !)
- Arrête ou j'te grille, charogne !
- Tu peux me griller ! Je préfère ça au septième univers !"
Fin de la page un.
Alors ?



KARGA, LE SEPTIEME UNIVERS de VERNES et BEAUTEMPS chez LOMBARD, 46 clichés.

ÉVOLUTION

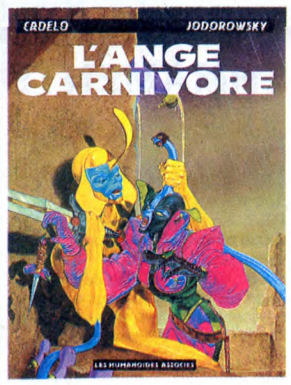
Au début, on croirait presque qu'on est dans un Nasdine Hodjah, mais on s'aperçoit rapidement qu'on est dans un tonneau de merde, ce qui n'est pas la même chose, vous en conviendrez sans doute. Grugef est un dessinateur de fumetti, les petites revues genre Zembla et Akim-Color. Ça se sent. Le dessin est nullos au possible, le scénar inintéressant, allez hop, fin de l'article.



TETE DE CUIVRE de GRUGEF chez KESSELRING, 69 poubelles.

AILLEURS

Another world, another time, comme disait la voix au début de Dark Crystal. C'est vrai que ça ressemble, en plus fou et en plus sanglant puisque c'est en bandes dessinées. Ça autorise plus de choses que le cinéma, et à un coût moindre. Jodorowski, visiblement, est dans son élément : il navigue entre différents dieux, entre races et peuples avec une aisance qu'on comprend mal, parce qu'il faut un bon moment pour s'habituer aux personnages. Une fois qu'on comprend qui est qui, qui est avec qui et qui veut tuer qui, ça va mieux. Ça devient même très bien. Par exemple, savez-vous comment ces gens font l'amour ? Ils ont des petites mains qui sortent de la poitrine, au moins quatre ou cinq. Au bout de chacun des doigts, il y a une petite tête qui aboie. Les deux personnages se collent l'un contre l'autre, et les petites têtes de l'un et de l'autre se mordent, et ils font l'amour comme ça. Moi je dis : bonnard.



Le dessin est fou. Carrément. Trois seins, des becs, des crêtes, des bras de douze mètres, Cadelo a construit un monde entier dans lequel une chatte aurait du mal à retrouver ses petits.
Tout est bien, donc.

L'ANGE CARNIVORE de CADELO et JODOROWSKI chez LES HUMANOS, 70 bras.

THE INTEGRAL FOOT

Le pied. Génial Olivier, c'est le pied. C'est tellement bête, vous pouvez pas savoir. Et le meilleur, c'est que plus ça va et plus c'est bête ! A chaque album, on se dit ça y est, il a atteint le fond, il n'ira pas plus bas. Et il va plus bas. On se dit qu'il ne peut que s'améliorer, ne serait-ce qu'un petit peu, mais macache : le pauvre Devos reste semblable à lui-même. Je vais me faire un plaisir de vous raconter la première histoire de l'album.
Génial Olivier, en discutant avec son père, découvre que celui-ci rêve d'un Noël sous la neige avec un sapin. Aussitôt, paf, il invente un appareil qui fait neiger et un autre qui fait pousser des sapins. Allez, je vous raconte la deuxième.
Génial Olivier ne veut plus travailler à l'école parce qu'il en a marre (c'est pas très bien expliqué). Aussitôt, il invente un double de lui-même qui va faire le boulot à sa place.



Les prochaines aventures : Génial Olivier a envie de pisser. Il invente un rallongeur de bite, ou un rapprocheur de chiottes. Génial Olivier a froid. Il invente le chaud. Génial Olivier s'aperçoit qu'il est con. Il invente le suicide.

ELECTRONS, MOLECULES ET PENSUMS de DEVOS chez DUPUIS, 33 inventions nullardes.

COMBAT

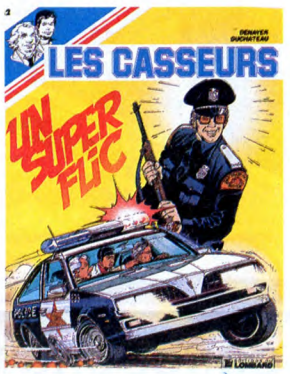
Pepe Moreno, c'est la grosse artillerie, la bd sans complexes. Dans un délire de couleurs excentriques, un aviateur américain flingue un aviateur allemand en 1943 sur 48 pages. J'ai jamais vu autant d'énucléations (je vous dirais bien d'aller voir votre dico, mais je suis pas sûr que ça existe : ça veut dire "arrachage d'yeux") dans un seul album. A chaque fois qu'un avion en descend un autre, c'est le pilote qui prend la rafale dans la tête. Moreno a de drôles de phantasmes, je trouve. Ceci dit, c'est réjouissant au possible (je dis ça pour que mes futurs biographes puissent dire : "il éprouvait une certaine fascination pour la mort violente", alors que c'est même pas vrai) (quoique) (bref).
Bon, disons que c'est une rafale de mitraillette dans la bd, et n'en parlons plus.



JOE'S AIR FORCE de PEPE MORENO chez ALBIN MICHEL, 52 avions.

BERLUE

Vous avez déjà regardé ce qu'il y a sur la 5, vous ? Moi oui. Je suis consciencieux, figurez-vous. On m'amène une nouvelle chaîne sur un plateau, je la regarde.



Et j'ai donc eu droit principalement à "c'est beau la vie", avec l'inénarrable Gilot-Pétré, toujours aussi con, et à "Flamingo road", mais là j'ai regardé que le début, j'ai craqué au bout de dix minutes, faut pas me prendre pour un con, quand même. Et puis j'ai vu aussi les polars de série Z qu'ils diffusent à longueur de temps. Et je me suis aperçu avec stupeur que c'était bien nul, dans le style.
Et, abandonnant la 5, j'ai commencé à lire "Les Casseurs". Et je me suis arrêté tout de suite parce que retrouver sous forme d'album les conneries de la 5, y a des abus à pas commettre. C'est pareil : y a même la pub pour les bagnoles entre l'histoire. J'ai donc changé de chaîne pour aller retrouver Schultheiss.

UN SUPER FLIC (et moi, je suis les chinois) de DENAYER et DUCHATEAU chez LOMBARD, 35 enjoliveurs.

RETRO

1925, en Allemagne. Un détective privé est confronté à une série de mystères qu'il va résoudre à la fin du bouquin, parce que c'est pas un Glénat, sinon on aurait eu droit à une suite. Ce qui est intéressant, c'est l'étude de l'Allemagne de cette époque; ce qui est inquiétant, c'est que c'était à peu près comme la France de maintenant : des groupuscules d'extrême droite qui commencent à poindre, et le reste de la population qui se dit que faut pas déconner, des gens comme ça n'auront jamais une parcelle de pouvoir.
Le dessin, impossible à décrire. C'est italien, je crois, ou espagnol. Quand ça ressemble ni à du Giraud ni à du Hergé, je suis bien embêté. Les qualificatifs me manquent. Bon, disons que c'est personnel. Le scénar est manichéen, certes, mais bon, c'est ce qui est le plus facile à lire, c'est reposant. Le tout forme un polar situé en 1925, enveloppé dans un contexte historique, et merde, on va pas y passer la nuit.



WEIMAR de DAL PRA et TORTI chez DARGAUD, 59,50 nazillons.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 21

expérimenté au SICOB : le testeur d'ordinateurs.





MUSIQUE

EDITO

Toujours à l'affût de bons tuyaux, n'est-ce pas ? Alors notez que le magasin de disques "FACE B", rue de Lappe, Paris 11°, est un glorieux casseur de prix , essentiellement sur le marché de l'import. Le fou très sympatique qui se saigne de sa marge bénéficiaire pour le bonheur de sa clientèle propose son vinyle à des prix inférieurs à ceux de la FNAC, et affiche ses Compact discs à moins de 100F ! S'il vous plaît ! On se calme, arbore un air détaché et l'on dit "Merci monsieur" en pénétrant dans la boutique...
BEN



MICRO... SILLONS

ROLLING STONES

Dirty Works (CBS)

Ah bon ! vous l'avez déjà acheté, cédant comme tout un chacun à la séduction du bulldozer promo qui ne peut manquer d'accompagner la sortie d'un album des Cailloux, surtout quand c'est leur premier chez CBS. Et vous vous êtes déjà aperçu à quel point les chasseurs de scoop vous ont bourré le mou en vous gonflant "l'événement" jusqu'à l'enflure, vous présentant la chose comme "l'estraorrrdinaiaire retour des Stones vers leurs racines...blablabla". Avouez franchement qu'il n'y avait pas de quoi écrire à la famille. C'est juste un autre album des Stones après dix ans de routine, avec un Jagger glapissant, un Keith Richards omniprésent, un Charlie Watts métronomique et au moins un morceau qui n'est qu'une démo faite en une seule prise. En regardant de près la pochette, on lit que Bobby Womack, Tom Waits, Jimmy Page et d'autres ont participé à ce disque. Ben, j'vais t'dire, ils les ont bien planqués, parce que pour entendre autre chose que la gratte boueuse de Richards et les aboiements de Mick, doit falloir faire un stage chez Sonotone. Enfin voilà, ce disque va se vendre et c'est un peu tristoune, quand on sait que les Stones n'ont vraiment plus rien à raconter, alors que tant d'autres groupes ont un tas de trucs à dire. Sale boulot...tu l'as dit !



SHOW DEVANT
★ DON CHERRY, le 18/4 : Riom, le 19/4 : Montluçon, le 23/4 : Paris, le 24/4 : Bordeaux.

MORY KANTE

'10 Cola Nuts' (Barclay)

En voilà un beau disque ! Et quelle sérénité que celle qui émane de la voix du griot Mandingue, dont les doigts agiles courent sur les cordes de la cora ! Il s'en échappe une vision du monde aussi ronde que la calbasse qui fait résonner la musique, à l'image de la coupole du ciel. Plutôt que de parler pour ne rien dire ou de se taire, le griot chante. Et cette fois, le griot a trouvé à qui parler en musique. Mory Kante a rencontré David Sancious, qui sut si bien faire parler la guitare acoustique aux côtés de Stanley Clarke et faire parler ses propres rêves à travers les claviers en un disque merveilleux, "The Bridge". Avec quelque chose comme de l'humilité, David Sancious s'est fait le traducteur pour l'oreille occidentale des chants et rythmes du griot, sans jamais déflorer leur valeur profonde. L'osmose est là, chaque instrument, chaque son, chaque modulation à sa place, faisant de ce disque une œuvre d'art. Ce n'était, après tout, qu'une question de feeling...

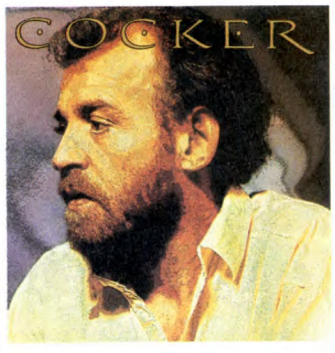
SHOW DEVANT
★ JONATHA RICHMAN, le 19/4 : Toulouse, le 20/4 : Bordeaux, le 21/4 : Paris (Eldorado).

SHOW DEVANT
★ PAUL PERSONNE, le 18/4 : Saint-Ouen l'Aumône, le 22/4 : Montpellier, le 23/4 : Avignon, le 24/4 : Clermont-Ferrand.

JOE COCKER

Cocker (Capitol/Pathé Marconi)

Avec le vieux Cocker, on a au moins la surprise à chaque fois, même si sa voix reste essentiellement la même. Son parcours est une telle succession de dents de scie ! Souvenez-vous de "Sheffield Steel", sorti chez Island en 82, un disque sobre et définitif. Et bien, il nous revient chez Capitol avec un disque bourré de pompes orchestrales dignes de la Streisand ! Et figurez-vous que ce look tout cuivres, tout chœurs, tout synthés ne lui va pas si mal au timbre - il a un timbre si unique ! Quand on s'aperçoit que les morceaux ont été enregistrés entre Londres, Antigua, Hollywood et New York, qu'apparaissent les noms de producteurs réputés aussi différents que Bob Ezrin et Bernard Edwards, qu'il interprète aussi bien Randy Newman ("You Can Leave Your Hat on") que Marvin Gaye ("Inner City Blues"), on ne peut pas nier au bonhomme cette farouche personnalité qui lui permet de donner à ce disque une réelle unité. A partir de là, on aime ou on n'aime pas. Personnellement j'avoue avoir un faible pour cette faculté qu'a Joe Cocker d'adapter sa voix cassée au rythme lent des ballades. Laissez-vous guider.



SHOW DEVANT
★ XALAM, les 24, 25 et 26/4 : Paris (Cirque d'Hiver).

L'AFFAIRE LOUIS'TRIO

Ce Soir 45 t.(Barclay)

Je peux vous dire sans me tromper qu'on va entendre parler de ces lascards.1) Parce que leur musique est super au point ET ORIGINAL : un savant mélange pop de cha-cha, de rumba, de couleurs jazzy et funky. 2) Parce qu'ils sont doués d'HUMOUR, fait fort rare parmi les jeunes groupes français. 3) Parce qu'ils se sont inventé un look irrésistible, qui est JUSTE un look : il suffit de voir l'incroyable Louis Trio (alias Cleet Boris) se désosser le corps en scène comme personne d'autre, pour réaliser que ces mecs ont tout compris. L'Affaire Louis'Trio, une affaire que vous ne pourrez pas vous contenter de suivre bêtement devant votre télé. Une juteuse affaire signée "Rock'Envol".



BLABLA...

LUTHER ALLISON

Cheveux crépus déjà grisonnants, corps d'athlète, regard perçant et sourire éclatant, Luther Allison, guitariste énergique et inspiré, l'un des seuls à transmettre encore en paroles le feeling du Blues ancestral, n'a aujourd'hui qu'un regret : ne pas avoir été reconnu à sa juste valeur. Concours de circonstances (il fut l'un des seuls bluesmen à faire partie de l'écurie Motown), refus de faire des concessions au grand marché niveleur du disque américain (écœuré par l'attitude des marchands de musique U.S., il décidait de s'expatrier en France pour y trouver son l'un des grands héritiers de la tradition Blues-Rock-Rythm & Blues.

LUTHER ALLISON : "Depuis de nombreuses années, j'ai toujours essayé de faire part aux gens de ce que je suis exactement. Par tradition je suis un bluesman. J'ai vécu le Blues et j'en suis fier. Tant de musiciens de Rock viennent du Blues. Mais aujourd'hui, j'ai l'impression que l'on commence à reconnaître Luther Allison non plus à travers le Blues - en Europe, on m'a connu au départ par "The Thrill is Gone", repris à ma manière de B.B.King, le musicien que je respecte au-dessus de tous, et aussi grâce à "Sweet Home Chicago" -, mais à travers un style qui m'est personnel. Et cela me fait du bien. Parce que pour un bluesman, c'est toujours la même histoire depuis des années : on ne peut pas enregistrer avec une grande compagnie de disques, on est obligé de compter seulement sur le peu de gens qui s'intéressent à vous, mais qui ne peuvent pas vous offrir tout ce dont vous avez besoin."



SHOW DEVANT
★ H.F. THIEFAINE, le 19/4 : Evry, le 24/4 : Nevers.

SHOW DEVANT
★ RENAUD, les 18 et 19/4 : Lyon, le 21/4 : Dijon, le 22/4 : Besançon, le 23/4 : Mulhouse, les 24 et 25/4 : Strasbourg.

SHOW DEVANT
★ CHICK COREA, le 21/4 : Paris (Mogador)

SHOW DEVANT
★ DON CHERRY, le 18/4 : Riom, le 19/4 : Montluçon, le 23/4 : Paris, le 24/4 : Bordeaux.

"Encore !" un manager qui s'occupe vraiment de lui), on retrouve tout au long de la carrière de Luther Allison cette droiture qui ne s'accorde pas toujours avec le succès médiatique et populaire. Ce n'est pourtant pas l'estime des stars qui lui a manqué : B.B. King, Mick Jagger, Clapton, Dylan ont tous vanté ses qualités artistiques, ce qui n 'était que justice. Pourtant, même si l'évocation du passé a parfois pour Luther un goût amer, il a toujours su garder une attitude de battant, faisant évoluer sa musique jusqu'à lui donner une emprunte totalement personnelle. Il en fera la démonstration au cours de trois soirées parisiennes au Cirque d'Hiver, du 21 au 23 avril. Et se sera l'occasion pour nombre d'entre nous de saluer en Luther Allison l'un des grands héritiers de la tradition Blues-Rock-Rythm & Blues.

HHHH : "Depuis quelques années, l'Europe semble bien vous avoir adopté..."
L.A. : "C'est vrai. On m'a dit qu'en Suisse, par exemple, on me plaçait actuellement au-dessus d'Eric Clapton. C'est un nouveau pas de franchi pour moi. Je mets l'accent sur la Suisse, parce que ma première apparition en Europe a eu lieu au Festival de Montreux, où je me suis produit régulièrement par la suite. D'autre part, nous venons de donner des concerts en Allemagne, dans des clubs et des grandes salles. Notre passage au Rock Palast a été très apprécié. Nous avons joué en Hollande, en Autriche et nous devons aller en Scandinavie, en Italie et pour la première fois en Grèce. Nous sommes également en pourparlers pour une tournée en URSS et un nouveau passage au Japon, où nous étions l'année dernière."
HHHH : "Mais votre musique ne se limite-t-elle pas à un certain public ?"
L.A. : "Pas du tout, elle peut satisfaire les amateurs de Jazz, de Soul, de Gospel, de Rock'n'roll... Mais principalement, ce que j'essaye de faire à présent, lorsque j'écris mes chansons, c'est de penser à un public jeune. Ma musique doit le concerner plutôt que de le ramener en arrière. C'est pourquoi mon nouveau disque s'intitule "Here I Come". Il n'y a aucune raison de retourner vers le passé. A mes débuts, c'était l'époque des Nat King Cole, Chuck Berry, Fats Domino, Bill Halley et ainsi de suite... Je suis originaire de l'Arkansas, puis j'ai grandi à Chicago parmi les plus grands du Blues, du Rock, du Jazz, mais lorsque je suis venu en Europe, j'ai dit à tout le monde : 'Please ! Ne me collez pas l'étiquette Chicago Blues ! Je n'en ai pas besoin. Je suis moi-même." Il y a la tradition et ce que nous vivons aujourd'hui. Je sais comment vivre ma tradition. Mais quand je joue, c'est du 'Luther Blues'. Souvent on me demande pourquoi j'ai des musiciens français, des musiciens blancs. Et c'est vrai que depuis des années les artistes, blancs comme noirs, ont conservé ces barrières de couleur. Mais pour moi, il n'y a jamais eu la moindre barrière raciale et il ne devrait pas y en avoir en musique. Je suis donc fier de dire que sur mes deux derniers albums j'ai trois musiciens français qui sont pleinement responsables de la qualité de la musique. Malgré les années, je dois toujours lutter pour prouver la valeur de notre musique. Et c'est tout ce que nous avons à faire. Mais je suis prêt à défier n'importe quel groupe de Rock sur trois heures de show !"
HHHH : "Vous serez pour trois soirs au Cirque d'Hiver. A quoi peut-on s'attendre ?"
L.A. : "A un show live et puissant, composé des chansons de mes deux derniers albums, 'Life is a Bitch' et 'Here I Come', c'est-à-dire mon propre répertoire. Il faut bien retenir ceci : 'Luther Allison is here to stay' !"

INFOS TOUT POIL

★ Le dixième Printemps de Bourges semble avoir atteint les objectifs que c'étaient fixés les organisateurs. En progression de 30% par rapport à l'année passée, la fréquentation des salles a dépassé en 86 LES 120.000 entrées payantes, un nombre important de concerts affichant complet. On remarquera en revanche qu'en devenant une manifestation monstre (avec le soutien de TF1 en plus de celui d'Europe 1), le Printemps 86 s'est laissé aller à diverses méthodes contraignantes qu'on ne lui avait jamais connues : recrudescence de barrières de police avec multiples chicanes à bestiaux (Mêêêêê ! devenant le cri de du festivalier), fouilles intempestives, contrôles renforcés, etc. Était-ce bien nécessaire ? Conséquence ou simple reflet de cet état de fait, le public pogoteur des Porte Mentaux destroyait énergiquement les six premiers rangs de fauteuils (fallait pas être malin pour laisser les sièges aussi !) et les Cramps tentaient de prouver qu'ils étaient un vrai groupe de Rock en pissant dans les couloirs, chiant dans les chambres et saccageant le mobilier de leur hôtel. Anecdotique mon cher Watson.

★ Le nouveau poulain de la maison Barclay est un certain Bashung, dont le prochain album est attendu avec hystérie.

★ Furieuse, Catherine Ringer de Rita Mitsuko intente un procès au distributeur véreux qui profite de son actuel succès pour ressortir les deux films pornos dans lesquels elle avait joué quand elle était dans la dèche. Tous des salauds j'vous dis !

L'HÉRITIER

ORIC





Héritier (veinard !) du richissime John Mac Nammy, une clause vicieuse du testament vous oblige à dénicher dans le maléfique château du décédé l'arbre généalogique de votre famille. Courage, un million de livres est en jeu...

Sylvain GAUTHIER

SUITE DU N°130

```
 3445 DRAW7,-7,0:DRAW15,1,1:DRAW10
,-2,0:DRAW10,0,1
 3450 CURSET80,135,1:DRAW90,0,0:DR
AW0,15,0:DRAW-90,0,0:DRAW0,-15,0
 3455 FORI=1TO7
 3460 CURSET90+I,157,1:DRAW0,10,1
 3465 CURSET153+I,157,1:DRAW0,10,1
:NEXT
 3500 PRINT"Vous etes dans un cham
bre..."
 3510 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 3520 IFAA$=R$THEN3100
 3525 IFAA$=T$THENZAP:GOTO3600
 3530 GOSUB19000:GOTO3500
 3600 REM          SOUS TERRE
 3610 HIRES:INK3
 3613 !20430
 3615 CURSET10,160,1:FORI=1TO35:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 3620 CURSET110,40,1:DRAW10,20,1:D
RAW3,20,1
 3630 CURSET220,60,1:DRAW-10,20,1
 3635 IFXZ<>1THEN16000
 3640 PRINT"vous declenchez un mec
anisme,vous vousretrouvez dans une
 grotte."
 3650 INPUT"Que faites-vous";AA$
 3655 IFAA$=R$THEN3400
 3660 IFAA$=G$THEN15800
 3665 IFAA$=D$THEN3700
 3670 GOSUB19000:GOTO3650
 3700 REM        MORT
 3705 IFEE$=M$ANDL=1THEN3800
 3706 GOSUB3710:GOTO3750
 3710 HIRES:INK4
 3713 !20470
 3715 CURSET140,100,1:FORI=1TO33:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 3720 CURSET153,50,1:FORI=1TO16:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 3725 CURSET120,103,1:DRAW-8,12,1:
DRAW2,4,1:DRAW8,-14,1
 3730 CURSET140,70,1:DRAW-5,-16,1:
DRAW-3,2,0:DRAW2,16,1:DRAW-8,4,1
 3735 DRAW-8,-8,1:DRAW1,-10,1:DRAW
6,-3,1:DRAW6,2,1
 3740 CURSET122,60,1:CURSET128,60,
1
 3745 RETURN
 3750 PRINT"Le faucheur de la vie
vous empeche de passer..."
 3755 INPUT"Que faites-vous ";EE$
 3760 IFEE$=R$THEN3600
 3765 IFEE$=M$ANDL=1THENPRINT"Il l
'accepte et s'en va...":WAIT150:GO
TO3800
 3770 IFEE$=A$THEN15900
 3780 GOSUB19000:GOTO3750
 3800 REM      TRAPPE PLAFOND
 3810 HIRES:INK4:!20510
 3815 CURSET90,20,1:FILL40,1,3
 3820 CURSET165,20,1:FILL40,1,4
 3825 FORI=1TO20:CURSET100+I/2,30+
I,1:DRAW60-I,0,1:NEXT
 3830 CURSET160,31,1:FORI=1TO9:REA
DX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 3835 CURSET239,165,1:FORI=1TO18:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 3840 CURSET80,120,1:DRAW10,-30,1:
DRAW80,0,0:DRAW10,30,1:DRAW0,10,1
 3845 CURSET70,43,1:DRAW20,16,1:DR
AW80,0,0:DRAW10,-13,1
 3850 PRINT"Il y a une ouverture a
u plafond.Le mur d'en face s'effri
te."
 3855 INPUT"Que faites vous ";AA$
 3860 IFAA$=U$ANDFG$=AJ$THEN3880
 3865 IFAA$=V$ANDXY=1THEN3890
 3870 IFAA$=R$THEN3600
 3875 GOSUB19000:GOTO3850
 3880 PRINT"Vous lancez la corde e
t vous montez...":WAIT100:GOTO3900
 3890 TEXT:PRINT"OK!...Il y a un p
assage derriere vous l'empruntez..
."
 3895 PRINT"En chemin vous trouvez
 une clef...":WY=1
 3896 PRINT"Vous vous retrouvez da
ns une salle du chateau..."
 3897 WAIT500:GOTO5300
 3900 REM            FIN
 3902 TEXT:PAPER1:INK0
 3905 HIRES:PAPER1:INK0
 3906 CURSET60,60,1:FILL35,1,3
 3910 CURSET95,180,1:FILL10,1,23
 3920 CURSET100,106,1:FILL72,1,23
 3922 CURSET130,106,1:FILL72,1,17
 3950 CURSET95,95,1:FILL10,1,23
 3955 CURSET135,95,1:FILL95,1,17
 3956 CURSET0,191,1:FILL2,1,23
 3960 FORI=102TO130STEP8
 3965 CURSETI,177,1:DRAW0,-63,1:DR
AW1,-1,1:DRAW1,1,1:DRAW0,63,1:NEXT

 3970 FORI=1TO7
 3975 CURSET100,88,1:CIRCLEI,1
 3980 CURSET126,88,1:CIRCLEI,1:NEX
T
 3985 FORI=1TO14
 3990 CURSET100,80+I,1:DRAW26,0,1:
NEXT
 3995 DRAW3,-5,1:DRAW-18,0,0:DRAW3
,-3,1:DRAW10,0,0
 4000 CURSET100,80,1:DRAW5,2,0:DRA
W3,3,0:DRAW0,5,0:DRAW-3,3,0:DRAW-5
,2,0
 4010 CURSET100,88,1:CIRCLE5,0:CIR
CLE2,0
 4030 PRINT:PRINT"Appuyez sur une
touche":GETTG$
 4040 TEXT:PAPER0:INK1
 4060 PRINT:PRINTCHR$(138);"B R A
V O"
 4070 PRINTCHR$(138);"B R A V O"
 4080 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous
 avez enfin trouve le parchemin":S
Y=1
 4090 PRINT"qui contient l'arbre g
enealogique de  votre famille..."
 4100 PRINT:PRINT"Les 10 000 000 d
e livres sterling sont"
 4110 PRINT"presque a vous:"
 4120 PRINT"Vous devez etre chez l
e notaire avant midi... "
 4200 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 4210 IFAA$=R$ORAA$=E$THEN3800
 4220 GOSUB19000:CLS:GOTO4040
 4900 END
 5000 REM        6eme  PIECE
 5010 HIRES:INK5
 5015 CURSET20,155,1:IFBB$=AG$THEN
FILL20,1,0ELSEFILL20,1,6
 5016 !20100
 5020 CURSET239,150,1:FORI=1TO22:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 5025 CURSET130,160,1:FORI=1TO8:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 5030 IFBB$=AG$THEN5070
 5040 INPUT"Il y a un pied de bich
e par terre.Que faites-vous ";BB$

 5045 IFBB$=AG$THEN5065
 5050 IFBB$=R$THEN700
 5055 IFBB$=G$THEN5100
 5060 GOSUB19000:GOTO5040
 5065 PRINT"OK..."
 5070 PRINT:INPUT"Que faites vous
";AA$
 5075 IFAA$=R$THEN700
 5080 IFAA$=G$THEN5100
 5085 GOSUB19000:GOTO5070
 5100 REM          COULOIR
 5110 HIRES:PAPER5:INK0
 5115 CURSET0,0,1:FILL30,1,16
 5120 CURSET10,160,1:DRAW229,0,1
 5125 CURSET75,40,1:FILL10,1,16
 5130 CURSET90,50,1:FILL35,1,17:FI
LL5,1,16:FILL35,1,17:FILL5,1,16:FI
LL30,1,17
 5135 CURSET170,40,1:FILL10,1,21
 5140 CURSET150,50,1:FILL110,1,21
 5150 CURSET80,160,1:DRAW0,-112,1:
DRAW80,0,1:DRAW0,112,1
 5155 FORI=90TO150STEP10
 5160 CURSETI,50,1:DRAW0,110,1:NEX
T
```

Suite page 30



AMSTRAD

Suite de la page 8

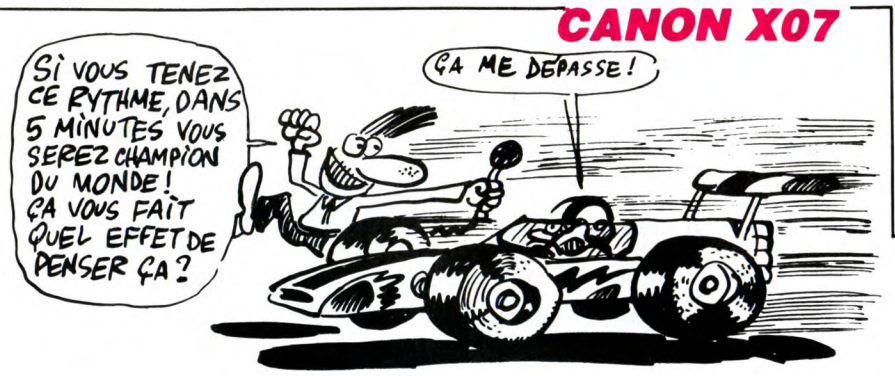
```
3980 FOR i=1 TO 12
3990 SOUND 1,100,2
4000 a$=UPPER$(INKEY$)
4010 IF a$="\" AND xm(40 AND TEST(
xm*16+10,406-ym*16)()1 AND TEST(xm
*16+13,401-(ym-1)*16)()1 THEN LOCA
TE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,ym
:PRINT" ";:xm=xm+1:n0=n0+2:n1=202
4020 IF a$="/" AND xm)1 AND TEST((
xm-1)*16-6,406-ym*16)()1 AND TEST(
(xm-1)*16-3,401-(ym-1)*16)()1 THEN
 LOCATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE
xm,ym:PRINT" ";:xm=xm-1:n0=n0+2:n1
=208
4030 IF a$="A" AND ym)2 AND TEST(x
m*16-6,406-(ym-2)*16)()1 THEN LOCA
TE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,ym
:PRINT" ";:ym=ym-1:n0=0:n1=216
4040 IF a$="Z" AND ym(22 AND TEST(
xm*16-6,406-(ym+1)*16)()1 THEN LOC
ATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,y
m:PRINT" ";:ym=ym+1:n0=0:n1=212
4050 IF n0=4 THEN n0=0
4060 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1+
n0);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+n0
+1);
4070 NEXT i
4080 FOR m=336 TO 272 STEP -4:SOUN
D 1,m,5,(m-268)/8,,,20:NEXT m
4090 LOCATE xb,yb:PRINT" ";
4100 IF xm(xb+3 AND xm)xb-3 AND ym
(yb+6 AND ym)yb-2 THEN 4120
4110 score=score+100:GOTO 3180
4120 LOCATE xm,ym:PRINT" ";:LOCATE
 xm,ym-1:PRINT" ";
4130 CLS#1:PRINT#1,"Dechiquete par
 une bombe...Que c'est     triste!!
!"
4140 GOTO 4870
4150 REM
4160 IF TEST(xm*16-19,401-(ym-2)*1
6)=3 THEN xp=-1 ELSE xp=1
4170 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(216
);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(217);
4180 LOCATE xm,ym-2:PRINT CHR$(213
);:LOCATE xm,ym-3:PRINT CHR$(212);
:LOCATE xm+xp,ym-2:PRINT" ";:LOCAT
E xm+xp,ym-3:PRINT " ";
4190 FOR i=1 TO 90
4200 IF INKEY$=" " THEN FOR m=300
TO 280 STEP -4:SOUND 1,m,5,(m-276)
/4,,,1:NEXT m:LOCATE xm,ym-2:PRINT
 " ";:LOCATE xm,ym-3:PRINT " ";:GO
TO 3180
4210 NEXT i
4220 LOCATE xm,ym:PRINT" ";:LOCATE
 xm,ym-1:PRINT" ";
4230 GOTO 2480
4240 REM ---------------
4250 REM PRESENTATION 4
4260 REM ---------------
4270 MODE 2
4280 INK 0,1:BORDER 1
4290 LOCATE 34,4:PRINT "TABLEAU N.
2"
4300 LOCATE 3,7:PRINT "Vous etes p
arvenu a vendre vos diamants."
4310 LOCATE 1,8:PRINT "Vous avez m
aintenant assez d'argent pous vous
 enfuir par les airs ..."
4320 LOCATE 1,9:PRINT "Vous entrer
 donc dans un aeroport ou vous att
end un avion."
4330 LOCATE 3,11:PRINT "Dernier ob
stacle: une rangee de tueur."
4340 LOCATE 3,12:PRINT "Vous pouve
z seulement avancer ou reculer et
vous dever bien sur eviter les
  balles.Sachez tout de meme que l
e tueur qui s'apprete a tirer chan
ge de couleur auparavant."
4350 LOCATE 1,16:PRINT "La vicoire
 est au fond de l'aeroport.Mais pa
rviendrez vous a l'avion ?..."
4360 LOCATE 10,22:PRINT "Tapez une
 touche pour continuer"
4370 FOR d=1 TO 30:d$=INKEY$:NEXT
d
4380 IF INKEY$="" THEN 4380
4390 tabl=3
4400 REM -----------
4410 REM TABLEAU N.3
4420 REM -----------
4430 MODE 1
4440 INK 0,13:BORDER 13:INK 2,0:IN
K 1,19
4450 PLOT 579,70,2:DRAW 580,170:DR
AW 581,70
4460 PLOT 579,100:DRAW 560,135:DRA
W 568,280:DRAW 580,330:DRAW 592,28
0:DRAW 600,135:DRAW 581,100
4470 PLOT 568,280:DRAW 592,280:PLO
T 572,300:DRAW 588,300
4480 PLOT 560,170:DRAW 525,155:DRA
W 566,255:PLOT 600,170:DRAW 635,15
5:DRAW 594,255
4490 PLOT 580,220:DRAW 580,240:PLO
T 576,288:DRAW 576,292:PLOT 584,28
8:DRAW 584,292
4500 FOR i=5 TO 24 STEP 3
4510 LOCATE i,5:PRINT CHR$(212);:L
OCATE i,6:PRINT CHR$(213);
4520 NEXT i
4530 LOCATE 1,11:PRINT CHR$(202);:
LOCATE 1,12:PRINT CHR$(203);
4540 LOCATE 28,11:PRINT STRING$(7,
CHR$(143));:LOCATE 28,12:PRINT STR
ING$(7,CHR$(143));
4550 xm=1:n1=202:tir1=17
4560 a$=UPPER$(INKEY$)
4570 IF a$="\" AND xm=34 THEN 4710
4580 IF a$="\" AND xm(34 THEN LOCA
TE xm,11:PRINT " ";:LOCATE xm,12:P
RINT" ";:xm=xm+1:n0=n0+2:n1=202
4590 IF a$="/" AND xm)1 THEN LOCAT
E xm,11:PRINT " ";:LOCATE xm,12:PR
INT" ";:xm=xm-1:n0=n0+2:n1=208
4600 IF n0=4 THEN n0=0
4610 LOCATE xm,11:PRINT CHR$(n1+n0
);:LOCATE xm,12:PRINT CHR$(n1+n0+1
);
4620 nti=nti+1
4630 IF nti=2 THEN nti=0:GOTO 4560
4640 FOR m=300 TO 290 STEP -4:SOUN
D 1,m,5,(m-276)/4,,,1:NEXT m
4650 IF tir1=xm THEN 4830
4660 FOR b=8 TO 17 STEP 2:LOCATE t
ir1,b:PRINT CHR$(144);:FOR i=1 TO
15:NEXT i:LOCATE tir1,b:PRINT " ";
:NEXT b:LOCATE tir1,b:PRINT " ";:L
OCATE tir1,5:PRINT CHR$(212):LOCAT
E tir1,6:PRINT CHR$(213)
4670 tir1=INT(RND(1)*7)*3+5
4680 PEN 2:LOCATE tir1,5:PRINT CHR
$(212):LOCATE tir1,6:PRINT CHR$(21
3):PEN 1
4690 GOTO 4560
4700 END
4710 LOCATE xm,11:PRINT" ";:LOCATE
 xm,12:PRINT" ";
4720 SOUND 1,200,10,7:SOUND 1,300,
10,7:SOUND 1,400,10,7:SOUND 1,200,
10,7
4730 LOCATE 5,12:PRINT "FELICITATI
ONS !!!"
4740 LOCATE 5,14:PRINT "Vous avez
gagne "
4750 WINDOW #1,30,40,1,25
4760 FOR i=5 TO 35:IF i/2=INT(i/2)
 THEN PRINT#1,CHR$(10):FOR c=1 TO
30:NEXT c
4770 SOUND 1,200,20,i/5,,,10:NEXT
i
4780 FOR i=5 TO 20:IF i/2=INT(i/2)
 THEN PRINT#1,CHR$(10):FOR c=1 TO
30:NEXT c
4790 SOUND 1,200,20,7,,,10:NEXT i
4800 score=score+3000
4810 GOTO 4960
4820 FOR i=5 TO 35:PRINT#1,CHR$(10
):FOR c=1 TO 30:NEXT c:SOUND 1,200
,20,i/5,,,10:NEXT i:FOR i=5 TO 20:
SOUND 1,200,20,7,,,10:NEXT i
4830 FOR b=8 TO 12:LOCATE tir1,b:P
RINT CHR$(144);:FOR i=1 TO 15:NEXT
 i:LOCATE tir1,b:PRINT " ";:NEXT b
4840 REM -------------------
4850 REM     FIN DE PARTIE
4860 REM -------------------
4870 xv1=xm:xv2=xm:yv1=ym:yv2=ym
4880 INK 2,0:BORDER 0
4890 WINDOW #2,xv1,xv2,yv1,yv2:PAP
ER#2,2:CLS#2
4900 IF xv1)1 THEN xv1=xv1-1
4910 IF xv2(40 THEN xv2=xv2+1
4920 IF yv1)1 THEN yv1=yv1-1
4930 IF yv2(22 THEN yv2=yv2+1
4940 IF xv1=1 AND xv2=40 AND yv1=1
 AND yv2=22 THEN WINDOW #2,xv1,xv2
,yv1,yv2:PAPER#2,2:CLS#2:GOTO 4960
4950 FOR k=1 TO 20:NEXT k:GOTO 489
0
4960 FOR k=1 TO 500:NEXT k
4970 MODE 1:BORDER 12
4980 INK 2,8:PEN 2
4990 LOCATE 13,6:PRINT STRING$(16,
"$")
5000 LOCATE 13,14:PRINT STRING$(16
,"$")
5010 FOR i=7 TO 13:LOCATE 13,i:PRI
NT "$";:LOCATE 28,i:PRINT "$";:NEX
T i
5020 PEN 1:LOCATE 15,9:PRINT "TABL
EAU :";tabl
5030 LOCATE 15,11:PRINT "SCORE :";
score
5040 LOCATE 8,20:PRINT "Voulez-vou
s rejouer ? (O/N)"
5050 a$=UPPER$(INKEY$)
5060 IF a$="O" THEN RUN ELSE IF a$
()"N" THEN 5050
5070 CLS:END
```

FORMULE 1

CANON X07

Vivez dangereusement en affrontant au volant d'un bolide de course, les multiples dangers de circuits particulièrement infâmes...

Alain FOUSSE





SUITE DU N°130

```
371 Q$=H1$
372 IFRF(.8THENQ$=H2$
373 IFRF(.6THENQ$=CHR$(157)
374 IFRF(.4THENQ$=CHR$(158)
375 IFRF(.2THENQ$=CHR$(159)
376 SC=SC+15*(T+1)*LEN(Q$)+10*V
377 RETURN
379 REM  Generation de position de debri
s a droite
380 X3=9+INT(RND(1)*10):IFX3>17ORX3<9THE
N380
381 Y3=0
382 RETURN
384 REM  Generation de position de debri
s a gauche
385 X3=2+INT(RND(1)*10):IFX3<10RX3>10THE
N385
386 Y3=0
387 RETURN
389 REM  Verification des positions
390 IFLEN(Q$)=1THENRETURN
391 K2=SCREEN(X3+1,Y3+1):IFK2=133ORK2=13
4THENGOSUB220
392 RETURN
399 REM  Deplacement en virage gauche
400 M3=X3:N3=Y3:IFN3<3THEN402ELSEGOSUB38
5
401 GOSUB360:GOSUB370:LOCATEX3,Y3:PRINTQ
$;:RETURN
402 IFX3<6THEN405
403 IFRND(1)<.8THENX3=X3+1ELSEIFRND(1)>.
9THENX3=X3-1
404 GOTO406
405 IFRND(1)>.6ANDX3>4THENX3=X3-1ELSEX3=
X3+1
406 K1=SCREEN(X3,Y3+1):GOSUB390
407 IFK1=133ORK1=134THENGOSUB450:GOSUB36
0:RETURN
408 GOSUB360
409 Y3=Y3+1:IFY3<4THENLOCATEX3,Y3:PRINTQ
$;
410 RETURN
419 REM Heurt avec une autre voiture
420 OUT&HF4,0:FORI=1TO100:NEXT:OUT&HF4,7
55
421 SC=SC-100
422 HY=HY-1:IFHY<1THEN11000
423 RETURN
429 REM Affichage de la vitesse
430 LOCATE19,2:PRINTCHR$(139+V);
431 RETURN
439 REM Affichage de la voiture apres he
urt
440 LOCATEB,2:PRINTMV$;
441 RETURN
449 REM  Cas de la crevaison
450 IFCY=1THENCY=0:RETURNELSELOCATEB,2:P
RINTVC$;:FORI=1TO400:NEXT
451 LOCATEB,2:PRINTMV$;:Y3=Y3+2
452 LOCATEX3,Y3-2:PRINT" ";
453 LOCATEX3,Y3:PRINTQ$;
454 SC=SC-90/V
455 RETURN
479 REM  Impression de la voiture supple
mentaire
480 LOCATEX2,Y2:PRINTVE$;
481 RETURN
484 REM  Impression de la voiture supple
mentaire
485 LOCATEX1,Y1:PRINTVE$;
486 RETURN
499 REM  Deplacement en virage droite
500 M3=X3:N3=Y3:IFN3<3THEN502ELSEGOSUB38
0
501 GOSUB360:GOSUB370:LOCATEX3,Y3:PRINTQ
$;:RETURN
502 IFX3>13THEN505
503 IFRND(1)<.8THENX3=X3-1ELSEIFRND(1)>.
9THENX3=X3+1
504 GOTO506
505 IFRND(1)>.6ANDX3<15THENX3=X3+1ELSEX3
=X3-1
506 K1=SCREEN(X3,Y3+1):GOSUB390
507 IFK1=133ORK1=134THENGOSUB450:GOSUB36
0:RETURN
508 GOSUB360
509 Y3=Y3+1:IFY3<4THENLOCATEX3,Y3:PRINTQ
$;
510 RETURN
999 REM  Possibilite d'un heurt
1000 IFK1<>133ANDK1<>134ANDK2<>133ANDK2<
>134THENRETURN
1001 GOSUB420
1002 RETURN
1099 REM  Loterie de reanimation
1100 LOCATE0,0:PRINT" Impair        Pair"
::PRINT
1101 PRINT,"   ";CHR$(232);CHR$(233);"
     ";
1102 PRINT CHR$(228);CHR$(229);CHR$(230)
;
1103 RT=INT(RND(1)*1000):LOCATE7,3:PRINT
RT;
1104 IFSTRIG(0)THEN1105ELSE11Q3
1105 IFINT(RT/2)=RT/2THEN1120
1110 LOCATE6,2:PRINTCHR$(234);:FORI=1TO7
00:NEXT
1111 CLS:GOSUB1200:LOCATE5,2:PRINT"Score
 :";SC
1112 IFSC>=H(L)THENGOSUB1300:LOCATE5,1:P
RINT"High score !"
1113 GOSUB100
1114 GOTO1400
1120 FORI=1TO300:NEXT:LOCATE14,2:PRINTCH
R$(231);
1121 FORI=1TO300:NEXT
1124 LOCATE14,2:PRINT" ";:FORI=1TO300:NE
XT
1125 CLS:SC=INT(SC/2)
1126 LOCATE5,2:PRINT"Score :"SC;:GOSUB10
0
1127 X1=0:X2=0
1128 GOTO5205
1199 REM  Game over
1200 A$="Game  over":LOCATE5,1
1201 FORI=1TO10:PRINTMID$(A$,I,1);:BEEPI
,3:NEXT
1202 FORI=1TO400:NEXT
1203 RETURN
1299 REM  Mise en fichier
1300 IFSC<=H(TL)THENRETURN
1301 H(TL)=SC:INIT#1,"CIR"
1302 FORLL=1TO10:PRINT#1,A$(LL),H(LL):NE
XTLL
1303 RETURN
1399 REM  Autre partie
1400 LOCATE0,3:PRINT" Autre tentative ?"
;
1401 A$=INKEY$:IFA$="O"THEN1405
1402 IFA$="N"THENCONSOLE0,4,0,1,1:CLS:EN
D
1403 GOTO1401
1405 SC=0:X1=0:X2=0:X3=0:M1=0:M2=0:M3=0:
R1=0:R2=0:N3=0
1406 Y1=0:Y2=0:Y3=0:T=0:B=0:CU=0:CH=0:CJ
=0
1407 CLS:GOTO5070
1999 REM  Deplacement transversal de la
voiture
2000 IFS=7THENBW=-1ELSEIFS=3THENBW=1
2010 IFBW=0THENRETURN ELSE IFBW=-1THEN20
30
2020 B=B+BW:ONECGOSUB2050,2060,2070
2021 KL=SCREEN(B+1,2):IFKL<>32ANDKL<>128
ANDKL<>131THENGOSUB420
2022 LOCATEB-1,2:PRINT" ";MV$;
2023 RETURN
2030 B=B+BW:ONECGOSUB2100,2090,2080
2031 KL=SCREEN(B,2):IFKL<>32ANDKL<>128AN
DKL<>129THENGOSUB420
2032 LOCATEB,2:PRINTMV$;" ";
2033 RETURN
2049 REM  Deplacement suivant decors
2050 IFB=14THEN10000
2051 RETURN
2060 IFB=16THEN10000
2061 RETURN
2070 IFB=17THEN10000
2071 RETURN
2080 IFB=4THEN10000
2081 RETURN
2090 IFB=2THEN10000
2091 RETURN
2100 IFB=1THEN10000
2101 RETURN
4997 REM*********************************
4998 REM**    Programme principal    **
4999 REM*********************************
5000 CLEAR500:DIMA%(618),B%(618):CLS:DEF
STKD
5002 CONSOLE,,,0,0:VE$=CHR$(135)+CHR$(13
6)
5005 MV$=CHR$(133)+CHR$(134):VC$=CHR$(13
3)+CHR$(137)
5006 H1$=CHR$(153)+CHR$(154):H2$=CHR$(15
5)+CHR$(156)
5009 REM  Enregistrement des fichiers
5010 PRINT" Magneto pret pour  l'enregis
trement du fichier ?"
5020 GOSUB100:GOSUB160:INIT#1,"CASI:":MO
TORON
5030 A=INP(#1):IFA<>24THEN5030ELSEA%(1)=
24
5040 FORI=2TO618:A=INP(#1):A%(I)=CINT(A)
:NEXT
5050 FORI=1TO618:B=INP(#1):B%(I)=CINT(B)
:NEXT
5060 MOTOROFF:CLS:PRINT"Arret du magneto
 ?"
5061 GOSUB100
5062 GOSUB160
5063 A=0:B=0:FORI=1TO618:A=A+A%(I):B=B+B
%(I):NEXT
5065 IFA=42253ANDB=5607THEN5070
5068 CLS:PRINT"Fichier incorrect !!Recom
mencez !":END
5070 INIT#1,"CIR":FORI=1TO10:INPUT#1,A$(
I),H(I):NEXT
5075 CLS:BW=1
5079 REM  Premier tableau d'options
5080 T=1:GOSUB150
5090 A$=INKEY$:L=VAL(A$):IFA$=""THEN5090
ELSEIFL>0ANDL<6THEN5200
5099 REM  Deuxieme tableau d'options
```

Suite page 27

TO7 70, MO5

Suite de la page 7

```
3650 FOR E=1 TO 6:FOR I=38 TO VB STEP-1
3655 A=INT(RND#7)+1:COLORA:ATTRB1,1:LOCA
TE1,6:PRINTB$(E):PLAY"05L4A0"+MB$(E):NEX
TI
3670 VB=VB+2:NEXT E
3680 FORI=0TO 5:FOR E=1 TO 7:COLORE:LOCA
TE15,9:PRINTBONUS:PLAY"L305S1#":NEXTE:NE
XT I
3690 ATTRB0,0:COLOR7,4:SCO=SCO+BONUS:LOC
ATE1,1:PRINT"SCORE :";SCO:BONUS=1000:LOC
ATE14,1:PRINT"BONUS :";BONUS:COLOR,0
3695 RETURN
3700 '*********************
3710 '* 2eme  TABLEAU... *
3720 '*********************
3730 CLS:MAXI=37:MINI=3::HPOS=20:VPOS=5
3740 PRINTCHR$(27)CHR$(113):LINE(0,3)-(3
9,3)GR$(1):BOXF(10,8)-(30,17)GR$(1):LINE
(0,6)-(4,6)GR$(1):LINE(35,6)-(39,6)GR$(1
):LINE(0,17)-(4,17)GR$(5):LINE(39,17)-(3
5,17)GR$(5)
3745 LINE(0,22)-(39,22)GR$(1):LINE(0,23)
-(39,23)GR$(3):BOXF(14,18)-(17,21)GR$(5)
:LOCATE1,5:PRINTGR$(41);GR$(42):LOCATE1,
4:PRINTGR$(39);GR$(40)
3750 LOCATE37,4:PRINTGR$(39);GR$(40):LOC
ATE37,5:PRINTGR$(41);GR$(42):LOCATE1,7:P
RINTGR$(29);GR$(39);GR$(31):LOCATE36,7:P
RINTGR$(29);GR$(30);GR$(31):LINE(2,8)-(2
,15)GR$(34):LINE(37,8)-(37,15)GR$(34)
3755 LOCATE1,16:PRINTGR$(35);GR$(36);GR$
(37):LOCATE36,16:PRINTGR$(35);GR$(36);GR
$(37)
3760 FOR I=4 TO 21:PRINTCHR$(27)CHR$(119
):LOCATE7,I:PRINTGR$(54);GR$(55);GR$(56)
:LOCATE31,I:PRINTGR$(54);GR$(55);GR$(56)
:NEXT:GOSUB1900
3770 IFDIAMS=1 THEN LOCATE19,21:COLOR4:P
RINTGR$(67):LOCATE19,20:COLOR6:PRINTGR$(
66)
3780 FLE=12:FLEC=5:SAB=28:SABR=7:FIN=0:P
T=22
3790 IF PASSAGE=1 THEN LOCATEHPOS,VPOS:P
RINT" ":LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINT" ":LOCAT
EHPOS,VPOS+2:PRINT" ":HPOS=2:VPOS=19:MAX
I=12:MINI=1:GOSUB1700:LINE(0,17)-(0,21)G
R$(1):GOTO4600
3800 '************************
3810 '*   2eme TABLEAU..     *
3820 '************************
3822 ANTISO=0:MAXI=32:MINI=8
3824 IF HPOS=8 OR HPOS=32 THEN GOSUB4000
:IF VPOS=5 THEN3830 ELSE 3900
3830 GOSUB1500:GOSUB 2200:IF BONUS=0 THE
N 3860
3834 GOSUB 4300:GOSUB4400
3835 IF MORT=1 THEN MORT=0:GOTO 3850:ELS
E IF MORT=2 THEN MORT=0:GOTO 3870
3840 GOTO 3824
3850 LOCATEHPOS,VPOS:COLOR1,0:PRINTGR$(5
7)
3855 PLAY"L305A1SISI#LALA#SOSO#FAFA#MIRE
DO#"
3860 LOCATE FLE,FLEC:PRINT"  ":GOSUB 250
0:FLE=0:MORT=0:GOTO3700
3870 LOCATEHPOS,VPOS+2:COLOR1,0:PRINTGR$
(57)
3875 PLAY"L305A1SISI#LALA#SOSO#FAFA#MIRE
DO#"
3880 LOCATE SAB,SABR:PRINT"  ":GOSUB 250
0:SAB=0:MORT=0:GOTO3700
3894 '*****************
3896 '*****************
3900 IF PASSAGE=1 THEN MINI=1:MAXI=12 EL
SE MINI=0:MAXI=12
3901 ANTISO=1:IF VPOS<>5 THEN GOSUB 4000
 ELSE GOTO 3800
3910 IF VPOS= 19 THEN GOTO 3920
3911 GOSUB 2200:IF BONUS=0THEN GOSUB 250
0:MORT=0:GOTO3700
3912 GOTO 3901
3920 IF HPOS=32 THEN 4500 ELSE IF HPOS=8
 THEN 4600
3940 GOTO 3900
4000 '**********************
4010 '* MONTER DESCENDRE *
4020 '**********************
4030 A=STICK(0)
4040 ON A GOSUB 4100,4090,4090,4090,4200
,4090,4090,4090
4090 RETURN
4100 '**********************
4110 '*      MONTER.....     *
4120 '**********************
4130 IF MNOT=1 THEN MNOT=0:MONP=49:MONPE
=51 ELSE MNOT=1:MONP=52:MONPE=53
4140 VPOS=VPOS-1:IF POINT(HPOS*8,VPOS*8+
2)<>-1 THEN VPOS=VPOS+1:RETURN
4150 LOCATEHPOS,VPOS:COLOR5,0:PRINTGR$(M
ONP):LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(50):LOCA
TEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(MONPE)
4160 PRINTCHR$(27)CHR$(119):LOCATEHPOS-1
,VPOS+3:PRINTGR$(54)GR$(55)GR$(56):PLAY"
L403A0DOSIRE"
4170 RETURN
4200 '************************
4210 '*     DESCENDRE..      *
4220 '************************
4230 IF MNOT=0 THEN MNOT=1:MONP=49:MONPE
=51 ELSE MNOT=0:MONP=52:MONPE=53
4240 VPOS=VPOS+1:IF POINT(HPOS*8,(VPOS+2
)*8+2)<>-1 THEN VPOS=VPOS-1:RETURN
4250 LOCATEHPOS,VPOS:COLOR5,0:PRINTGR$(M
ONP):LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINTGR$(50):LOCA
TEHPOS,VPOS+2:PRINTGR$(MONPE)
4260 PRINTCHR$(27)CHR$(119):LOCATEHPOS-1
,VPOS-1:PRINTGR$(54)GR$(55)GR$(56):PLAY"
L403A0DOSIRE"
4270 RETURN
4300 '**********************
4310 '*      FLECHE        *
4320 '**********************
4340 COLOR6,0:LOCATEFLE,FLEC:PRINT"  ":F
IN=1
4350 FLE=FLE-1:IF FLE=HPOS AND ACR=0 OR
 FLE+1=HPOS AND ACR=0 THEN MORT=1
4360 IF FLE=MINI+3 THEN LOCATE FLE,FLEC:
PRINT"  ":FIN=0:FLE=MAXI-3:RETURN
4370 LOCATEFLE,FLEC:PRINTGR$(62);GR$(63)
:RETURN
4400 '*******************
4410 '*     SABRE.      *
4420 '*******************
4440 COLOR3,0:LOCATESAB,SABR:PRINT"  ":F
IN=1
4450 SAB=SAB+1:IF SAB=HPOS OR SAB+1=HPOS
 THEN MORT=2
4460 IF SAB=MAXI-3 THEN LOCATESAB,SABR:P
RINT"  ":FIN=0:SAB=MINI+3:RETURN
4470 LOCATESAB,SABR:PRINTGR$(43);GR$(44)
:RETURN
4500 '************************
4510 '*   RECHERCHE DIAMANT  *
4530 '************************
4540  PT=22:TR=22:TRO=37:MAXI=39:MINI=20
4545 IF HPOS=32 THEN GOSUB 4000:IF VPOS<
> 19 THEN 3900
4548 GOSUB 1500:GOSUB 2200:GOSUB4800
4550 IF BONUS=0 OR MORT=1 THEN GOSUB 250
0:TROU=0:MORT=0:GOTO3700
4560 IF DIAMS=1 THEN GOSUB 4700
4570 IF HPOS=MAXI THEN GOSUB3600:GOTO750
0
4580 GOTO 4545
4600 '*******************
4612 '*******************
4620  TR=2:TRO=14:TROU=0
4630 IF HPOS=0 THEN GOSUB3600:GOTO4900
4632 IF HPOS=8 THEN GOSUB4000:IF VPOS<19
 THEN 3900
4635 GOSUB1500
4640 GOSUB 4800:IF MORT=1 THEN GOSUB 250
0:MORT=0: GOTO3700
4650 GOSUB 2200
4660 IF BONUS=0 THEN GOSUB 2500:MORT=0:G
OTO 3700
4670 GOTO 4630
4700 '*******************
4710 '*  DIAMANT...     *
4720 '*******************
4730 COULDIA=COULDIA+1:IF COULDIA=8 THEN
 COULDIA=0
4740 PRINTCHR$(27)CHR$(112+COULDIA):LOCA
TE19,20:PRINTGR$(66)
4750 IF HPOS=MINI THEN LOCATE19,20:PRINT
" ":PLAY"L405A5DODORESIFALA#":SCO=SCO+50
 ELSE RETURN
4760 DIAMS=0:LOCATE1,1:COLOR7,4:PRINT"SC
ORE :";SCO:COLOR,0
4770 RETURN
4800 '*******************
4810 '* SOL BRULANT..   *
4820 '*******************
4825 IF TROU=0 THEN TROU=TROU+1:GOTO 483
5
4830 TROU=TROU+1:IF TROU =3 THEN TROU=0:
GOTO 4850 ELSE 4850
4835 PRINTCHR$(27)CHR$(113):LOCATEDT,PT:
PRINTGR$(1);GR$(1):T=TRO-TR:DT=INT(RND#T
)+TR
4840 LOCATE DT,PT:COLOR1,0:PRINTCHR$(127
);CHR$(127)
4850 IF DT=HPOS OR DT+1=HPOS THEN MORT=1
:RETURN
4860 RETURN
4900 '*****************
4910 '* 3eme TABLEAU. *
4920 '*****************
4930 CONSOLE3,24:CLS:PRINTCHR$(20):PCO=1
:BONUS=1000
4940 PRINT CHR$(27)CHR$(113):BOXF(0,22)-
(39,23)GR$(1):LINE(7,17)-(39,17)GR$(5):B
OXF(7,10)-(12,16)GR$(1):BOXF(13,16)-(17,
10)GR$(1):BOXF(18,10)-(39,16)GR$(1):BOXF
(0,3)-(39,3)GR$(1)
4950 FOR I= 7 TO 37 STEP 3 :LOCATEI,15:P
RINTGR$(39);GR$(40);" ":LOCATEI,16:PRINT
GR$(41);GR$(42);" ":NEXT:LOCATE0,4:PRINT
GR$(29);GR$(30);GR$(31)
4955 LINE(1,5)-(1,20)GR$(34):LOCATE0,21:
PRINTGR$(35);GR$(36);GR$(37):BONUS=1000
4960 PRINTCHR$(27)CHR$(119):FOR I=4 TO 2
1:LOCATE4,I:PRINTGR$(54);GR$(55);GR$(56)
:NEXT:FOR I=3 TO 13:LOCATE35,I:PRINTGR$(
54);GR$(55);GR$(56):NEXT:HCO=15:VCO=7
4965 BOXF(34,13)-(26,11)" ":LINE(13,12)-
(17,12)GR$(69),2:PSET(14,11)GR$(15),7:PS
ET(28,13)GR$(67),1:PSET(26,13)GR$(18),7:
PSET(28,12)GR$(66),3
4967 PRINTCHR$(27)CHR$(112):PSET(15,4)GR
$(4):LINE(39,4)-(39,11)GR$(1):
4970 GRI(0)=15:GRI(1)=17:GRI(3)=19:NGR=7
:HG=17:GRI(4)=22:GRI(5)=23:GRI(6)=24:GRI
(7)=28:GRI(2)=33:FOR I=0 TO NGR:LOCATEGR
I(I),HG:PRINTGR$(68):NEXT
4980 IF GRAILLE=1 THEN HPOS=35:VPOS=7:PR
INTCHR$(27)CHR$(113):BOXF(35,3)-(37,4)GR
$(1):GOSUB1700:GOTO5300
4990 HPOS= 36:VPOS=19:MAXI=39:MINI=5:GOS
UB 1900
5000 '**********************
5005 '* JEU 3eme TABLEAU *
5007 '**********************
5010 ANTISO=1:MINI=5:MAXI=39
5020 IF HPOS=5 THEN GOSUB4000:IF VPOS<19
 THEN 5200
5030 GOSUB 5100
5035 GOSUB 2200
5036 IF BONUS=0 THEN MORT=1
5037 IF MORT=1 THEN GOSUB2500:MORT=0:GOT
O4940
5040 GOSUB 1500
5050 IF HPOS=39 THEN PASSAGE=1:CONSOLE3,
24,0,0:CLS:GOTO 3740
5060 GOTO 5020
5100 '**********************
5112 '*    GRILLE        *
5113 '**********************
5114 A=INT(RND#NGR)
5120 FOR I=1 TO 4:LOCATEGRI(A),HG+I:COLO
R3,0:PRINTGR$(70):PLAY"A0L103DOSIREFA"
5130 LOCATE GRI(A),HG+I:PRINT" ":NEXT
5140 IF HPOS=GRI(A) THEN MORT=1
5150 RETURN
5200 '**********************
5210 GOSUB 4000
5230 IF VPOS=7 THEN 5300
5240 IF VPOS=19 THEN 5000
5250 GOSUB 2200
5255 IF BONUS=0 THEN MORT=1
```

A SUIVRE...

TI LODE

TI 99/4A BASIC ETENDU





Il paraît qu'en ces lieux oubliés soi-disant peuplés de monstres subsistent encore d'inestimables trésors...

Sylvain PERUZZI

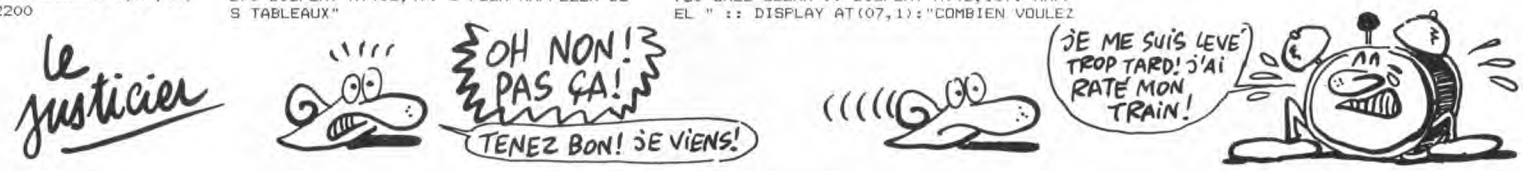
SUITE DU N°130

```
LL):: IF LL<>40 THEN 1930
1750 CALL FH(SC)
1760 CALL LOCATE(#1,MM-X,NN):: CALL PATT
ERN(#1,120)
1770 CALL LOCATE(#1,MM-X*2,NN):: CALL PA
TTERN(#1,124):: MM=MM-X*2
1780 GOTO 1930
1790 CALL SPRITE(#6,96,7,MM+5,NN+10):: C
ALL LOCATE(#6,MM+8,NN+10):: CALL SOUND(1
0,440,0):: CALL LOCATE(#6,MM+13,NN+10)
1800 CALL HCHAR(INT(MM/8)+3,INT(NN/8)+2,
32)
1810 CALL DELSPRITE(#6):: GOTO 1930
1820 CALL SPRITE(#6,96,7,MM+5,NN-07):: C
ALL LOCATE(#6,MM+8,NN-07):: CALL SOUND(1
0,440,0):: CALL LOCATE(#6,MM+13,NN-07)
1830 CALL HCHAR(INT(MM/8)+3,INT(NN/8),32
):: CALL DELSPRITE(#6):: GOTO 1930
1840 CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8),K1
):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)-1,K
2)
1850 IF K1=33 OR K2=33 THEN 1930
1860 CALL PATTERN(#1,112):: CALL LOCATE(
#1,MM-4,NN-4):: CALL LOCATE(#1,MM-8,NN-8
)
1870 CALL LOCATE(#1,MM-4,NN-12):: CALL L
OCATE(#1,MM,NN-16):: NN=NN-16 :: GOTO 19
30
1880 CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+2,
K2):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+3
,K1)
1890 IF K2=33 OR K1=33 THEN 1930
1900 CALL PATTERN(#1,116):: CALL LOCATE(
#1,MM-4,NN+4,#1,MM-8,NN+8,#1,MM-4,NN+12,
#1,MM,NN+16):: NN=NN+16 :: GOTO 1930
1910 CALL PATTERN(#1,UY)
1920 CALL LOCATE(#1,MM+8,NN):: MM=MM+8 :
: GOTO 1930
1930 II=II+1
1940 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8)+2,INT(NO(I
I)/8)+1,KL):: IF KL=32 THEN 2080
1950 IF KL=40 AND MO(II)<MM THEN 2080
1960 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8),INT(NO(II)
/8)+1,KL):: IF KL=40 AND MO(II)>MM+10 TH
EN 2100
1970 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8+1),INT(NO(I
I)/8)+2,KL):: IF KL<>33 AND NO(II)<NN TH
EN 2130
1980 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8)+1,INT(NO(I
I)/8),KL):: IF KL<>33 THEN 2160
1990 IOI(II)=IOI(II)+1 :: IF IOI(II)<6 T
HEN 2180 ELSE OUI=INT(16*RND)+2 :: RY=IN
T(INT(25*RND)+2)
2000 CALL LOCATE(#II,OUI*8+1,RY*8+1)
2010 MO(II)=OUI*8+1 :: NO(II)=RY*8+1
2020 GOTO 2180
2030 !
2040 ! DEPLACEMENT DES MONSTRES
2050 !
2060 !
2070 !
2080 CALL LOCATE(#II,MO(II)+8,NO(II)):: 
MO(II)=MO(II)+8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
JL):: IF JL=-1 THEN 2200
2090 IOI(II)=0 :: GOTO 2180
2100 CALL LOCATE(#II,MO(II)-8,NO(II)):: 
MO(II)=MO(II)-8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
JL):: IF JL=-1 THEN 2200
2110 IOI(II)=0 :: GOTO 2180
2120 !
2130 CALL LOCATE(#II,MO(II),NO(II)+8):: 
NO(II)=NO(II)+8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
JK):: IF JK=-1 THEN 2200
2140 IOI(II)=0 :: GOTO 2180
2150 !
2160 CALL LOCATE(#II,MO(II),NO(II)-8):: 
NO(II)=NO(II)-8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
KL):: IF KL=-1 THEN 2200
2170 IOI(II)=0
2180 IF II=4 THEN II=2
2190 GOTO 1440
2200 MEN=MEN-1
2210 DISPLAY AT(23,17)SIZE(2):MEN
2220 CALL DELSPRITE(ALL):: IF MEN=0 THEN
 2250
2230 GOSUB 500
2240 GOTO 1400
2250 DISPLAY AT(10,11):"GAME OVER" :: FO
R P3=1 TO 600 :: NEXT P3
2260 SC=0 :: FOR TYT=2 TO 20 :: CALL HCH
AR(TYT,2,32,30):: NEXT TYT
2270 CALL COLOR(8,9,1):: CALL COLOR(0,9,
1):: DISPLAY AT(10,7):"LA PARTIE EST FIN
IE"
2280 DISPLAY AT(13,7):"VOULEZ VOUS REJOU
ER"
2290 ACCEPT AT(14,10)VALIDATE("OUIN")BEE
P:C$ :: IF SEG$(C$,1,1)="O" THEN 240 ELS
E CALL CLEAR :: END
2291 REM +++++++
2292 REM + SUB +
2293 REM +++++++
2300 SUB P(MM,NN,SC,PP)
2310 CALL GCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8+1),
LL):: IF LL<>88 THEN SUBEXIT
2320 CALL HCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8+1),
32):: CALL SOUND(20,110,0):: SC=SC+150
2330 DISPLAY AT(23,6)SIZE(6):SC
2340 PP=PP+1 :: SUBEND
2350 SUB FH(SC)
2360 SC=SC+5 :: DISPLAY AT(23,6)SIZE(6):
SC
2370 SUBEND
2380 SUB K(LEVEL)
2390 FOR K=2 TO 20 :: CALL HCHAR(K,3,32,
28):: NEXT K
2400 DISPLAY AT(10,11):"LEVEL "&STR$(LEV
EL)
2410 FOR TTY=1 TO 200 :: NEXT TTY
2420 SUBEND
```

LISTING 2

```
*
90 ON WARNING NEXT
100 UY=116 :: OP=4 :: SC=0 :: LEVEL=0
110 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
120 CALL CHAR(33,"00FDFDFD00BFBFBF",40,"
00FDFDFD00BFBFBF",38,"3C4299B1B199423C")
130 CALL COLOR(1,5,1,2,9,1)
140 CALL CHAR(34,"00C0E0F000BCBEBF",35,"
00FCFCF900A0C080",36,"0001050D003F3FBF",
37,"003D1D0D00070301")
150 CALL HCHAR(4,14,33,5):: CALL VCHAR(5
,16,33,3):: CALL VCHAR(4,21,40,4)
160 CALL VCHAR(9,7,33,9):: CALL HCHAR(17
,7,33,23):: CALL HCHAR(10,9,40,5)
170 CALL VCHAR(10,9,40,6):: CALL VCHAR(1
0,13,40,6):: CALL HCHAR(15,9,40,5)
180 CALL HCHAR(10,15,33,5):: CALL HCHAR(
15,15,33,5):: CALL VCHAR(11,15,33,4):: C
ALL VCHAR(11,20,33,4)
190 CALL HCHAR(10,20,34,1):: CALL HCHAR(
15,20,35,1):: CALL HCHAR(14,19,36,1):: C
ALL HCHAR(11,19,37)
200 CALL HCHAR(10,23,40,6):: CALL HCHAR(
12,23,40,4):: CALL HCHAR(15,23,40,6):: C
ALL VCHAR(10,23,40,6)
210 FOR TT=3 TO 14 :: CALL COLOR(TT,5,1)
:: NEXT TT :: DISPLAY AT(23,12):"&1985
S.PERUZZI"
220 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 220
230 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL C
OLOR(1,9,1):: FOR TT=2 TO 14 :: CALL COL
OR(TT,5,1):: NEXT TT
240 DISPLAY AT(5,12):"MENU"
250 DISPLAY AT(10,1):"1-POUR CREER DES T
ABLEAUX"
260 DISPLAY AT(13,4):"2-POUR CREER DES T
ABLEAUX     SANS LES  SAUVEGARDER"
270 DISPLAY AT(16,4):"3-POUR RAPPELER DE
S TABLEAUX"
280 DISPLAY AT(18,4):"4-POUR MODIFIER UN
 TABLEAU"
290 CALL COLOR(0,5,1):: DISPLAY AT(21,5)
:"VOTRE CHOIX" :: ACCEPT AT(22,8)VALIDAT
E("1234")BEEP SIZE(1):CS
300 MEN=5
310 DIM NE(2),ME(2),MO(4),NO(4),OO(4),IO
I(4),AE$(40),KJ(2),JK(2),JL(2),LJ(2):: L
EVEL=0
320 ON CS GOTO 330,330,760,950
330 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,4):"COMB
IEN VOULEZ VOUS CREER DE TABLEAUX?(1-2)"
 :: ACCEPT AT(15,10)VALIDATE("12")SIZE(1
):TA
340 CALL COLOR(0,5,1)
350 GOSUB 1050
360 GOSUB 1120
370 GOSUB 1160
380 GOTO 640
390 TAP=0 :: A=1 :: KL=9 :: LK=17 :: CAL
L SPRITE(#8,36,9,9,17)
400 Y=0 :: X=0 :: CALL KEY(0,K,S):: IF S
<>0 THEN 410 ELSE 400
410 IF K=ASC("D")AND LK<224 THEN Y=8 ::
X=0 :: GOTO 470
420 IF (K=13 AND OPI=1)AND(ITY=1 AND UIY
=1)THEN RETURN ELSE 430
430 IF K=13 THEN CALL SOUND(100,440,0)
440 IF K=ASC("S")AND LK>17 THEN Y=-8 ::
X=0 :: GOTO 470
450 IF K=ASC("E")AND KL>9 THEN X=-8 :: Y
=0 :: GOTO 470
460 IF K=ASC("X")AND KL<153 THEN X=8 ::
Y=0 :: GOTO 470
470 IF K=ASC("N")THEN A=1 :: GOTO 550
480 IF K=ASC("M")THEN A=2 :: G=88 :: GOT
O 550
490 IF K=ASC(",")THEN A=2 :: G=33 :: GOT
O 550
500 IF K=ASC(".")THEN A=2 :: G=40 :: GOT
O 550
510 IF K=ASC("B")THEN A=2 :: G=32 :: GOT
O 550
520 IF K=ASC("H")THEN 610
530 IF K=ASC("J")THEN 620
540 IF K=ASC("K")THEN 630
550 ON A GOTO 560,580
560 CALL LOCATE(#8,KL+X,LK+Y)
570 KL=KL+X :: LK=LK+Y :: GOTO 400
580 CALL LOCATE(#8,KL+X,LK+Y):: KL=KL+X
:: LK=LK+Y
590 CALL HCHAR(INT(KL/8)+1,INT(LK/8)+1,G
)
600 GOTO 400
610 OPI=1 :: CALL POSITION(#8,DD,FF):: C
ALL SPRITE(#1,128,16,DD-4,FF):: GOTO 400
620 UIY=1 :: CALL POSITION(#8,DD,FF):: C
ALL SPRITE(#3,104,11,DD,FF):: GOTO 400
630 ITY=1 :: CALL POSITION(#8,DD,FF):: C
ALL SPRITE(#4,104,9,DD,FF):: GOTO 400
640 FOR U=1 TO TA
641 IF CS=4 THEN 646
645 IF CS=1 OR CS=2 THEN CALL H
646 GOSUB 390
650 FOR I=2 TO 20 :: FOR T=3 TO 30 :: CA
LL GCHAR(I,T,RJ):: AE$(I+(20*(U-1)))=AE$
(I+(20*(U-1)))&CHR$(RJ):: NEXT T :: NEXT
 I
660 CALL POSITION(#1,ME(U),NE(U),#3,JK(U
),KJ(U),#4,JL(U),LJ(U)):: CALL DELSPRITE
(ALL):: NEXT U
670 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR
680 IF CS=2 THEN GOSUB 1120 :: GOTO 1280
690 DISPLAY AT(8,10)BEEP:"SAUVEGARDE"
700 DISPLAY AT(9,10)BEEP:"==========="
710 FOR UIO=1 TO TA :: OPEN #UIO:"CS1",F
IXED,OUTPUT,INTERNAL
720 FOR T=2 TO 20 :: PRINT #UIO:AE$(T+(2
0*(UIO-1))):: NEXT T
730 PRINT #UIO:ME(UIO),NE(UIO),KJ(UIO),J
K(UIO),JL(UIO),LJ(UIO)
740 CLOSE #UIO :: NEXT UIO
750 CALL CLEAR :: GOSUB 1120 :: GOTO 128
0
760 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(2,13):"RAPP
EL " :: DISPLAY AT(07,1):"COMBIEN VOULEZ
 VOUS RAPPELER DE TABLEAUX (1-2)" :: ACC
EPT AT(10,14)VALIDATE("12")BEEP SIZE(1):
KC
770 IF KC>1 THEN 830
780 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,8):"RAPP
EL" :: DISPLAY AT(13,8):"======"
790 OPEN #1:"CS1",FIXED,INPUT ,INTERNAL
800 FOR T=2 TO 20 :: INPUT #1:AE$(T):: N
EXT T
810 INPUT #1:ME(1),NE(1),KJ(1),JK(1),JL(
1),LJ(1)
820 CLOSE #1 :: GOTO 910
830 FOR I=1 TO KC :: OPEN #1:"CS1",INTER
NAL,FIXED,INPUT
840 FOR UI=2 TO 20 :: INPUT #1:AE$(UI+(2
0*(I-1))):: NEXT UI
850 INPUT #1:ME(I),NE(I),KJ(I),JK(I),JL(
I),LJ(I):: CLOSE #1
860 IF I=2 THEN 910
870 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,03):"PRE
MIER TABLEAU CHARGE" :: DISPLAY AT(13,3)
:"======================"
880 DISPLAY AT(15,2):"ETES VOUS PRET POU
R  CHARGER LE SECOND TABLEAU?"
890 DISPLAY AT(19,10):: DISPLAY AT(19,10
):"ENTER" :: CALL KEY(0,O,P):: IF O=13 T
HEN 900 ELSE 890
900 NEXT I
910 GOSUB 1050
920 GOSUB 1120
930 GOSUB 1160
940 TA=KC :: GOTO 1280
950 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(10,07):"MOD
IFICATION D'UN TABLEAU"
960 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,FIXED,INPUT
970 FOR I=2 TO 20 :: INPUT #1:AE$(I):: N
EXT I
980 INPUT #1:ME(1),NE(1),KJ(1),JK(1),JL(
1),LJ(1):: CLOSE #1
990 OPI=1 :: ITY=1 :: UIY=1 :: GOSUB 105
0
1000 GOSUB 1120
1010 GOSUB 1160
1020 FOR I=2 TO 20 :: DISPLAY AT(I,1):AE
$(I):: NEXT I
1030 CALL SPRITE(#1,128,16,ME(1),NE(1),#
3,104,9,KJ(1),JK(1),#4,104,11,JL(1),LJ(1
))
1040 TA=1 :: GOTO 640
1050 RANDOMIZE :: CALL CLEAR
1060 CALL SCREEN(2)
1070 CALL CHAR(88,"FF00FF00FF00FF00FF")
1080 CALL COLOR(8,9,16)
1090 CALL CHAR(33,"00FDFDFD00BFBFBF"):::
CALL COLOR(1,5,1)
1100 CALL CHAR(40,"4242427E42424242")
1110 CALL CHAR(36,"FF818181818181FF00000
000000000000000000000000000000000000000
0000000"):: CALL COLOR(2,15,1):: RETURN
1120 CALL HCHAR(1,1,33,32):: CALL HCHAR(
24,1,33,32):: CALL VCHAR(1,1,33,24):: CA
LL VCHAR(1,32,33,24)
1130 CALL HCHAR(21,1,33,32*4):: CALL VCH
AR(1,1,33,48):: CALL VCHAR(1,30,33,72)
1140 CALL COLOR(4,9,1,5,9,1,6,9,1,3,9,1,
7,9,1)
1150 DISPLAY AT(23,1):"SCORE 0000!!MEN!0
!!LEVEL!01" :: RETURN
1160 CALL MAGNIFY(3)
1170 CALL CHAR(112,"202C2C241F0404040C14
1414140400008080808000000000000000000")
1180 CALL CHAR(116,"202626241F0404040605
0505050400008080808000000000000000000")
1190 CALL CHAR(120,"000616120B0602020207
0D0818000000400C0808000000000000808080C0
")
1200 CALL CHAR(124,"101B0B0A060302020207
0D0808180000000404080000000000808080")
1210 CALL CHAR(128,"3030206BB0A020302BEB
BB0800000000000000000000000000000000000
00")
```

Suite page 28



CANON X07

Suite de la page 26

```
5100 T=2:GOSUB150
5110 A$=INKEY$:L=VAL(A$):IFA$=""THEN5110
ELSEIFL<>1AND(L<60RL>9)THEN5080
5200 EC=2:IFL=1ANDT=2THENL=10
5201 EC=2
5202 TL=L
5205 CJ=VAL("&H"+MID$(A$(L),2,1)):CH=1:C
LS
5210 PRINT" Nombre de tours  ?       de 1
 a 9";
5211 A$=INKEY$:G=VAL(A$):IFG<1ORG>9THEN5
211
5212 CLS:INPUT"Nombre de voitures  desir
e ";HY
5219 REM  Mise en place du decor
5220 DATA1,1,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,4,1,1,1
5225 DATA1,1,1,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,5,1,1,1
5230 DATA1,1,2,11,11,11,11,11,11,11,11,1
1,11,11
5231 DATA11,11,11,4,1,1
5235 DATA1,1,3,0,0,8,9,0,0,6,7,0,0,8,9,0
,0,5,1
5240 RESTORE5220:CLS:FORI=1TO79:READT:IF
T=0THENPRINT" ";:NEXT:GOTO5260
5250 PRINTCHR$(127+T);:NEXT
5260 FORI=24TO31:LINE(114,I)-(119,I):NEX
TI
5269 REM  Depart
5270 LOCATE6,0:PRINT"Moteur ?":CY=1
5275 GOSUB100:LOCATE5,0:PRINT"
";
5280 OUT&HF4,255:OUT&HF2,2600MOD270:OUT&
HF3,2600\270
5282 FORI=1TO800:NEXT
5285 FORI=9TO0STEP-1:LOCATE19,0:PRINTCHR
$(139+I)
5290 FORJ=1TO120:NEXTJ,I
5295 LOCATE19,0:PRINTCHR$(128):V=1:W=0:G
OSUB170
5296 GOSUB430:W=1
5300 LOCATE3,2:PRINT"                ":LOC
ATE3,3
5305 FORI=1TO6:PRINTCHR$(138);:NEXT:PRIN
TMV$;
5310 FORI=1TO6:PRINTCHR$(138);:NEXT:T=-1
:B=9
5312 GOSUB200
5314 REM  Ordre de depart (aleatoire)
5315 X1=0:X2=0:R=RND(0):R=RND(1):IFR>.25
THEN5325
5320 LOCATE5,2:PRINTVE$;"       ";VE$:X1=
5:X2=13
5322 Y1=2:Y2=2:GOTO5350
5325 IFR>.5THEN5335
5330 LOCATE5,2:PRINTVE$;:X1=5:Y1=2:X2=IN
T((RND(1)+.5)*9):Y2=0
5332 GOSUB480:GOTO5350
5335 IFR>.75THEN5350
5340 LOCATE13,2:PRINTVE$;:X1=13:Y1=2:X2=
INT((RND(1)+.5)*9)
5342 Y2=0:GOSUB480
5350 LOCATE3,3:PRINT"       "MV$;"
";
5355 SC=SC+120
5360 FORI=1TO300:NEXT:LOCATE9,3:PRINT"
";
5365 LOCATE9,2:PRINTMV$;
5370 IFX1=0ANDX2=0THENGOSUB350
5989 REM  Premiere boucle principale
5990 CK=1
6000 S=STICK(0):IFS=3ORS=7ORS=0THENGOSUB
2000
6010 GOSUB300
6012 S=STICK(0):IFS=3ORS=7ORS=0THENGOSUB
2000
6015 GOSUB320
6020 CK=CK+1:IFCK=1.7*CJTHENGOTO6990
6100 V$=INKEY$:F=VAL(V$)
6200 IFF>0ANDF<6THENV=F:GOSUB170
6300 GOTO6000
6989 REM  Deuxieme boucle principale
6990 CY=1:CK=1:X3=0:Y3=0:GOSUB370
7000 GOSUB340
7001 GOSUB250
7002 IFX3<>0ORY3<>0THEN7010
7005 IFEC=1THENGOSUB385ELSEGOSUB380
7010 S=STICK(0):IFS=3ORS=7ORS=0THENGOSUB
2000
7020 IFEC=1THENGOSUB400ELSEGOSUB500
7030 CK=CK+1:IFCK<30THEN7010
7040 M3=X3:N3=Y3:GOSUB360:IFEC=1THENGOSU
B140ELSEGOSUB120
7050 X1=0:X2=0:GOTO5370
9999 REM  Cas d'un heurt
10000 GOSUB260
10050 FORI=1TO800:NEXT
10060 B$="  Sortie de route"
10100 GOTO30000
11000 FORI=1TO700:NEXT:CLS
11010 OUT&HF4,0:GOTO1100
20000 FORI=3800TO3850:BEEPI,1:NEXT
20010 B$="La boite est cassee":CLS:GOTO3
0000
29999 REM  Perte de la partie
30000 CLS:GOSUB1200:LOCATE0,0:PRINTB$:GO
SUB1300
30010 LOCATE5,2:PRINT"Score :"SC;
30020 GOTO1400
49999 REM  Gain de la partie
50000 FORI=1TO800:NEXT
50005 GOSUB1300:CLS
50010 IFSC=H(TL)THENLOCATE5,1:A$="High s
core":GOSUB1201
50020 LOCATE5,2:PRINT"Score :"SC
50030 RESTORE50040:FORI=1TO18:READA,B:BF
EPA,B
50035 NEXT:GOTO1400
50040 DATA1,8,6,8,0,1,6,8,8,8,0,1,8,8,13
,16,10
50041 DATA4,6,8,10,8,6,4,3,8
50042 DATA11,12,8,8,5,4,6,8,0,1
60000 IFERL=4060RERL=506THENRESUMENEXT
61000 PRINT ERR!ERL:END
```

CATACOMBES

AMSTRAD

Equipé d'un hélicoptère dorsal et de quelques pains de plastic, partez à la recherche de 7 blocs d'uranium enrichi, répartis dans 10 salles souterraines réputées dangereuses...

Stéphane VALLOIS





SUITE DU N°130

```
3900 GOSUB 550:IF e=0 THEN 3900
3910 IF e=2 THEN y=180:GOTO 3840
3920 y=18
3930 REM tb 3
3940 RESTORE 1520:e=0:GOSUB 4310:e
e=3
3950 GOSUB 550:IF e=0 THEN 3950
3960 IF e=2 THEN y=180:GOTO 3890
3970 IF e=3 THEN x=4:GOTO 4040
3980 x=573
3990 REM tb 4
4000 RESTORE 1780:e=0:GOSUB 4310:e
e=4
4010 GOSUB 550:IF e=0 THEN 4010
4020 IF e=3 THEN x=4:GOTO 3930
4030 IF e=4 THEN x=573:GOTO 4080
4040 REM tb 5
4050 RESTORE 2040:e=0:GOSUB 4310:e
e=5
4060 GOSUB 550:IF e=0 THEN 4060
4070 x=573:GOTO 3930
4080 REM tb 6
4090 RESTORE 2300:e=0:GOSUB 4310:e
e=6
4100 GOSUB 550:IF e=0 THEN 4100
4110 IF e=3 THEN x=4:GOTO 3990
4120 IF e=1 THEN y=18:GOTO 4140
4130 x=573:GOTO 4270
4140 RESTORE 2560:e=0:GOSUB 4310:e
e=7
4150 GOSUB 550:IF e=0 THEN 4150
4160 IF e=2 THEN y=180:GOTO 4080
4170 y=18
4180 REM tb 8
4190 RESTORE 2820:e=0:GOSUB 4310:e
e=8
4200 GOSUB 550:IF e=0 THEN 4200
4210 IF e=2 THEN y=180:GOTO 4140
4220 IF e=1 THEN y=18
4230 REM tb 9
4240 RESTORE 3090:e=0:GOSUB 4310:e
e=9
4250 GOSUB 550:IF e=0 THEN 4250
4260 y=180:GOTO 4180
4270 REM tb 10
4280 RESTORE 3350:e=0:GOSUB 4310:e
e=10
4290 GOSUB 550:IF e=0 THEN 4290
4300 x=4:GOTO 4090
4310 EVERY 10000,1 GOSUB 640:WINDO
W SWAP 0,1:PAPER 7:CLS:FOR i=1 TO
23:READ b:FOR j=1 TO 20
4320 a=MID$(b,j,1):IF a=CHR$(32) T
HEN PRINT a;
4330 IF a="o" THEN PAPER 14:PEN 10
:PRINT CHR$(255);:PAPER 0:PEN 1
4340 IF a="x" THEN PAPER 11:PRINT
" ";:PAPER 0
4350 IF a="O" THEN PAPER 14:PEN 12
:PRINT CHR$(255);:PAPER 0:PEN 1
4360 IF a="X" THEN PAPER 14:PEN 13
:PRINT CHR$(255);:PAPER 0:PEN 1
4370 IF a="z" THEN PAPER 7:PRINT "
";:PAPER 0
4380 NEXT j,i
4390 EVERY 7,1 GOSUB 640:WINDOW SW
AP 0,1:CALL s,x,y,x,y:RETURN
4400 REM
4410 REM === PROCEDURE EXPLOSION
4420 REM
4430 t1=TEST(x-8,398-y*2):t2=TEST(
x+64,398-y*2)
4440 IF t1>11 THEN FOR i=0 TO 30:S
OUND 2,0,10,7-i/30,0,0,25:PLOT x-2
,398-y*2-i,0:DRAWR -65,0:NEXT:GOTO
 4470
4450 IF t2>11 THEN FOR i=0 TO 30:S
OUND 2,0,10,7-i/30,0,0,25:PLOT x+6
2,398-y*2-i,0:DRAWR 60,0:NEXT:GOTO
 4470
4460 RETURN
4470 gre=gre-1:LOCATE 17,1:PRINT g
re;CHR$(8);" ";:RETURN
4480 REM
4490 REM === PROCEDURE INTRODUCTIO
N
4500 REM
4510 FOR i=0 TO 6:SOUND 3,0,10,7-i
,0,0,30:NEXT
4520 LOCATE 1,25:FOR i=1 TO 41:PRI
NT:NEXT:MODE 0
4530 FOR i=2 TO 70:FOR j=-1 TO 1
4540 CALL s,304+j*150,i,304+j*150,
i-1:NEXT j,i
4550 FOR i=2 TO 50:CALL s,229,i,22
9,i-1:CALL s,379,i,379,i-1:NEXT i
4560 FOR i=2 TO 30:CALL &BD19:CALL
 &BD19:CALL s,304,i,304,i-1:NEXT i
4570 i=1:FOR h=64 TO 68 STEP 2
4580 PLOT 0,h,i:DRAWR 58,0:MOVER -
58,0:DRAWR 0,94:DRAWR 58,0:MOVE 4,
h:DRAWR 0,47
4590 PLOT 64,h,i:DRAWR 0,94:DRAWR
58,0:DRAWR 0,-94:MOVE 68,h:DRAWR 0
,47:DRAWR 54,0
4600 PLOT 156,h,i:DRAWR 0,94:DRAWR
 -28,0:DRAWR 58,0:MOVE 160,h:DRAWR
 0,47
4610 PLOT 192,h,i:DRAWR 0,94:DRAWR
 58,0:DRAWR 0,-94:MOVE 196,h:DRAWR
 0,47:DRAWR 54,0
4620 PLOT 256,h,i:DRAWR 58,0:MOVER
 -58,0:DRAWR 0,94:DRAWR 58,0:MOVE
260,h:DRAWR 0,47
4630 PLOT 320,h,i:DRAWR 58,0:DRAWR
 0,94:DRAWR -58,0:DRAWR 0,-94:DRAW
R 4,0:DRAWR 0,47
4640 PLOT 384,h,i:DRAWR 0,94:DRAWR
 58,0:DRAWR 0,-94:MOVE 388,h:DRAWR
 0,47
4650 PLOT 448,h,i:DRAWR 58,0:DRAWR
 0,47:DRAWR -54,0:DRAWR 0,-47:MOVE
R -4,0:DRAWR 0,94:DRAWR 47,0:DRAWR
 0,-47
4660 PLOT 512,h:DRAWR 58,0:MOVE 51
6,h:DRAWR 0,47:DRAWR 47,0:MOVE 512
,h:DRAWR 0,94:DRAWR 58,0
4670 PLOT 576,h:DRAWR 58,0:DRAWR 0
,47:DRAWR -58,0:DRAWR 0,48:DRAWR 5
8,0:MOVER -4,-94:DRAWR 0,45:i=i+1:
NEXT:GOSUB 5400
4680 PEN 7:LOCATE 1,23:PRINT "Pres
sez J pour jouer":PRINT "   ou D p
our la demo";:FOR i=1 TO 25:a=INKE
Y$:NEXT i
4690 IF INKEY(45)=0 THEN RUN 290
4700 IF INKEY(61)=0 THEN 4740 ELSE
 4690
4710 REM
4720 REM === PROCEDURE EXPLICATION
S
4730 REM
4740 MODE 1:PEN 1
4750 PRINT "LE BUT DU JEU:
                    ";
4760 PRINT "Votre mission est de t
rouver 7 blocs     ";
4770 PRINT "d'uranium 232 enrichi.
                    ";
4780 PRINT "Ces blocs sont dispers
es dans 10 salles ";
4790 PRINT "souterraines.
                    "
4800 PRINT "LE DEROULEMENT DU JEU:
                    ";
4810 PRINT "Votre quete sera facil
itee par l'helico ";
4820 PRINT "dorsal que vous contro
lez.                ";
4830 PRINT "Les deplacements se fo
nt a l'aide des    ";
4840 PRINT "touches du curseur, a
l'exception de la ";
4850 PRINT "fleche vers le bas.En
effet, pour aller ";
4860 PRINT "vers le bas, il suffit
 de cesser tout    ";
4870 PRINT "deplacement, l'helico
descendra alors en";
4880 PRINT "douceur.
                    "
4890 PRINT "LES DANGERS:
                    ";
4900 PRINT "Certains murs de briqu
e sont plus clairs";
4910 PRINT "que les autres.Vous po
uver les plasti-   ";
4920 PRINT "quer pour liberer le p
assage.             ";
4930 PRINT "Pour se livrer a cet a
cte,il vous suffit";
4940 PRINT "de vous approcher tres
 pres de ceux-ci   ";
4950 PRINT "puis de presser la bar
re d'espacement,   ";
4960 PRINT "Mais les nombre de gre
nades est limite. ";:FOR i=1 TO 25
:a=INKEY$:NEXT
4970 IF INKEY$="" THEN 4970
4980 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "D'
autre part,certains murs sont radi
o-   ";
4990 PRINT "actifs, leur contact e
st mortel.          ";
5000 PRINT "On peut les reconnaitr
e facilement car   ";
5010 PRINT "ils clignotent.
                    ";
5020 PRINT "Si ces murs sont blanc
s,ils peuvent etre";
5030 PRINT "dynamite de la meme ma
niere que les murs";
5040 PRINT "normaux.
                    ";
5050 PRINT "Les blocs d'uranium qu
e vous recherchez ";
5060 PRINT "sont rouges et ne clig
notent pas.         ";
5070 PRINT "Pour les collecter, il
 suffit de les     ";
5080 PRINT "toucher.
                    ";
5090 PRINT "Cette action vous rapp
ortera des points,";
5100 PRINT "ainsi que de nouvelles
 bombes,pour        ";
5110 PRINT "poursuivre votre explo
ration.             "
5120 PRINT "                  Voici le
s dix tableaux ...";:FOR i=1 TO 25
:a=INKEY$:NEXT
5130 IF INKEY$="" THEN 5130 ELSE F
OR i=1 TO 26:PRINT:NEXT
5140 REM
5150 REM === PROCEDURE VISUALISATI
ON
5160 REM
5170 RESTORE 1000:GOSUB 5280
5180 RESTORE 1260:GOSUB 5280
5190 RESTORE 1520:GOSUB 5280
5200 RESTORE 1780:GOSUB 5280
5210 RESTORE 2040:GOSUB 5280
5220 RESTORE 2300:GOSUB 5280
5230 RESTORE 2560:GOSUB 5280
5240 RESTORE 2820:GOSUB 5280
5250 RESTORE 3090:GOSUB 5280
5260 RESTORE 3350:GOSUB 5280
5270 GOTO 4520
5280 MODE 0:WINDOW #1,1,20,3,25:BO
RDER 0:PAPER 0:PEN 1:SPEED INK 3,3
:EVERY 10000,1 GOSUB 640:WINDOW SW
AP 0,1:PAPER 7:CLS:FOR i=1 TO 23:R
EAD b:FOR j=1 TO 20
5290 a=MID$(b,j,1):IF a=CHR$(32) T
HEN PRINT a;
5300 IF a="o" THEN PAPER 14:PEN 10
:PRINT CHR$(255);:PAPER 0:PEN 1
5310 IF a="x" THEN PAPER 11:PRINT
" ";:PAPER 0
5320 IF a="O" THEN PAPER 14:PEN 12
:PRINT CHR$(255);:PAPER 0:PEN 1
5330 IF a="X" THEN PAPER 14:PEN 13
:PRINT CHR$(255);:PAPER 0:PEN 1
5340 IF a="z" THEN PAPER 7:PRINT "
";:PAPER 0
5350 NEXT j,i
```

Suite page 31

TI 99/4A B.E.

Suite de la page 27

```
1220 CALL CHAR(132,"303020B0702C203028F8
A020000000000000000000000000000000000000
0")
1230 CALL CHAR(136,"3030101238D010305078
141000000000000000000000000000000000000
0")
1240 CALL CHAR(140,"606020B068282060A0B8
B8B000000000000000000000000000000000000
00")
1250 CALL CHAR(104,"1C3E495D77E3FFBB0000
0000000000000000000000000000000000000")
1260 CALL CHAR(96,"10387C7C3800000000000
0000000000000000000000000000000000000"
)
1270 RETURN
1280 CALL H :: I=0 :: LEVEL=0 :: PP=0 ::
 TAP=0 :: SC=0 :: CALL COLOR(8,9,16)
1290 ! JEU SUIVANT LES DIFFERENTS TABLEA
UX
1300 CALL H :: TAP=TAP+1 :: PP=0 :: LEVE
L=LEVEL+1 :: CALL K(LEVEL)
1310 IF TAP>TA THEN TAP=1
1320 CALL K(LEVEL)
1330 MM=ME(TAP):: NN=NE(TAP):: MO(3)=JK(
TAP):: NO(3)=KJ(TAP):: MO(4)=JL(TAP):: N
O(4)=LJ(TAP)
1340 ON TAP GOTO 1350,1350
1350 FOR I=2 TO 20 :: DISPLAY AT(I,1)SIZ
E(27):AE$(I+(20*(TAP-1))):: NEXT I
1360 CALL SPRITE(#1,128,16,MM,NN,#3,104,
9,MO(3),NO(3),#4,104,11,MO(4),NO(4))
1370 II=2
1380 CALL HCHAR(21,1,33,64)
1390 CALL KEY(0,K,S)
1400 CALL GCHAR(INT(MM/8+3),INT(NN/8+1),
LL):: IF LL=32 THEN 1860
1410 CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+2,
A):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+1,
PQ):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8),0
)
1420 IF (A=33 AND O=33)AND PQ<>40 THEN 2
150
1430 IF K=82 THEN 1740
1440 IF K=87 THEN 1770
1450 IF K=ASC("Z")THEN 1790
1460 IF K=ASC("C")THEN 1830
1470 IF K=68 THEN X=4 :: GOTO 1520
1480 IF K=83 THEN X=-4 :: GOTO 1580
1490 IF K=69 THEN X=4 :: GOTO 1640
1500 IF K=88 THEN X=-4 :: GOTO 1690
1510 IF S=0 THEN 1880
1520 CALL GCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8+2),
LL):: IF LL=33 THEN 1880
1530 CALL FH(SC)
1540 CALL P(MM,NN,SC,PP):: IF PP=10 THEN
 CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1300
1550 CALL LOCATE(#1,MM,NN+X):: CALL PATT
ERN(#1,132)
1560 CALL LOCATE(#1,MM,NN+X*2):: NN=NN+X
*2 :: CALL PATTERN(#1,128)
1570 UY=116 :: OP=4 :: GOTO 1880
1580 CALL GCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8),LL
):: IF LL=33 THEN 1880
1590 CALL FH(SC)
1600 CALL P(MM,NN-8,SC,PP):: IF PP=10 TH
EN CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1300
1610 CALL LOCATE(#1,MM,NN+X):: CALL PATT
ERN(#1,136)
1620 CALL LOCATE(#1,MM,NN+X*2):: NN=NN+X
*2 :: CALL PATTERN(#1,140)
1630 UY=112 :: OP=-4 :: GOTO 1880
1640 CALL GCHAR(INT(MM/8+1),INT(NN/8+1),
LL):: IF LL<>40 THEN 1880
1650 CALL FH(SC)
1660 CALL LOCATE(#1,MM-X,NN-3):: CALL PA
TTERN(#1,124)
1670 CALL LOCATE(#1,MM-X*2,NN-3):: MM=MM
-X*2 :: CALL PATTERN(#1,120)
1680 GOTO 1880
1690 CALL GCHAR(INT(MM/8+3),INT(NN/8+1),
LL):: IF LL<>40 THEN 1880
1700 CALL FH(SC)
1710 CALL LOCATE(#1,MM-X,NN-3):: CALL PA
TTERN(#1,120)
1720 CALL LOCATE(#1,MM-X*2,NN-3):: CALL
PATTERN(#1,124):: MM=MM-X*2
1730 GOTO 1880
1740 CALL SPRITE(#6,96,7,MM+5,NN+10):: C
ALL LOCATE(#6,MM+8,NN+10):: CALL SOUND(1
0,440,0):: CALL LOCATE(#6,MM+13,NN+10)
1750 CALL HCHAR(INT(MM/8)+3,INT(NN/8)+2,
32)
1760 CALL DELSPRITE(#6):: GOTO 1880
1770 CALL SPRITE(#6,96,7,MM+5,NN-07):: C
ALL LOCATE(#6,MM+8,NN-07):: CALL SOUND(1
0,440,0):: CALL LOCATE(#6,MM+13,NN-07)
1780 CALL HCHAR(INT(MM/8)+3,INT(NN/8),32
):: CALL DELSPRITE(#6):: GOTO 1880
1790 CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8),K1
):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)-1,K
2)
1800 IF K1=33 OR K2=33 THEN 1880
1810 CALL PATTERN(#1,112):: CALL LOCATE(
#1,MM-4,NN-4):: CALL LOCATE(#1,MM-8,NN-8
)
1820 CALL LOCATE(#1,MM-4,NN-12):: CALL L
OCATE(#1,MM,NN-16):: NN=NN-16 :: GOTO 18
80
1830 CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+2,
K2):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+3
,K1)
1840 IF K2=33 OR K1=33 THEN 1880
1850 CALL PATTERN(#1,116):: CALL LOCATE(
#1,MM-4,NN+4,#1,MM-8,NN+8,#1,MM-4,NN+12,
#1,MM,NN+16):: NN=NN+16 :: GOTO 1880
1860 CALL PATTERN(#1,UY)
1870 CALL LOCATE(#1,MM+8,NN):: MM=MM+8 :
: GOTO 1880
1880 II=II+1
1890 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8)+2,INT(NO(I
I)/8)+1,KL):: IF KL=32 THEN 2030
1900 IF KL=40 AND MO(II)<MM THEN 2030
1910 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8),INT(NO(II)
/8)+1,KL):: IF KL=40 AND MO(II)>MM+10 TH
EN 2050
1920 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8+1),INT(NO(I
I)/8)+2,KL):: IF KL<>33 AND NO(II)<NN TH
EN 2080
1930 CALL GCHAR(INT(MO(II)/8)+1,INT(NO(I
I)/8),KL):: IF KL<>33 THEN 2110
1940 IOI(II)=IOI(II)+1 :: IF IOI(II)<6 T
HEN 2130 ELSE OUI=INT(16*RND)+2 :: RY=IN
T(INT(25*RND)+2)
1950 CALL LOCATE(#II,OUI*8+1,RY*8+1)
1960 MO(II)=OUI*8+1 :: NO(II)=RY*8+1
1970 GOTO 2130
1980 !
1990 ! DEPLACEMENT DES MONSTRES
2000 !
2010 !
2020 !
2030 CALL LOCATE(#II,MO(II)+8,NO(II)):
MO(II)=MO(II)+8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
J2):: IF J2=-1 THEN 2150
2040 IOI(II)=0 :: GOTO 2130
2050 CALL LOCATE(#II,MO(II)-8,NO(II)):
MO(II)=MO(II)-8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
J2):: IF J2=-1 THEN 2150
2060 IOI(II)=0 :: GOTO 2130
2070 !
2080 CALL LOCATE(#II,MO(II),NO(II)+8):
NO(II)=NO(II)+8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
J2):: IF J2=-1 THEN 2150
2090 IOI(II)=0 :: GOTO 2130
2100 !
2110 CALL LOCATE(#II,MO(II),NO(II)-8):
NO(II)=NO(II)-8 :: CALL COINC(#II,#1,10,
K2):: IF K2=-1 THEN 2150
2120 IOI(II)=0
2130 IF II=4 THEN II=2
2140 GOTO 1390
2150 MEN=MEN-1
2160 DISPLAY AT(23,17)SIZE(2):MEN
2170 CALL DELSPRITE(ALL):: IF MEN=0 THEN
 2190
2180 PP=0 :: GOTO 1320
2190 DISPLAY AT(10,11)SIZE(10):"GAME OVE
R" :: FOR P3=1 TO 600 :: NEXT P3
2200 SC=0 :: FOR TYT=2 TO 20 :: CALL HCH
AR(TYT,3,32,27):: NEXT TYT
2210 CALL COLOR(8,9,1):: CALL COLOR(0,9,
1):: DISPLAY AT(10,7)SIZE(20):"LA PARTIE
 EST FINIE"
2220 DISPLAY AT(11,7)SIZE(19):"VOULEZ VO
US REJOUER"
2230 ACCEPT AT(14,10)VALIDATE("OUIN")BEE
P SIZE(3):C$ :: IF SEG$(C$,1,1)="O" THEN
 1280 ELSE CALL CLEAR :: END
2240 SUB P(MM,NN,SC,PP)
2250 CALL GCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8+1),
LL):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+2
,KJH)
2251 IF LL=88 THEN 2260
2252 IF KJH=88 THEN 2253 ELSE SUBEXIT
2253 CALL HCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+2,
32):: SC=SC+150
2254 GOTO 2270
2260 CALL HCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8+1),
32):: CALL SOUND(20,292,0):: SC=SC+150
2270 DISPLAY AT(23,6)SIZE(6):SC
2280 PP=PP+1 :: SUBEND
2290 SUB FH(SC)
2300 SC=SC+5 :: DISPLAY AT(23,6)SIZE(6):
SC
2310 SUBEND
2320 SUB K(LEVEL)
2330 FOR K=2 TO 20 :: CALL HCHAR(K,3,32,
27):: NEXT K
2340 DISPLAY AT(10,11)SIZE(12):"LEVEL "&
STR$(LEVEL):: DISPLAY AT(23,27)SIZE(2):L
EVEL
2350 FOR TTY=1 TO 200 :: NEXT TTY
2360 SUBEND
2370 SUB H
2380 FOR I=2 TO 20 :: CALL HCHAR(I,3,32,
27):: NEXT I
2390 SUBEND
```

SUPER HOT

ZX 81





Profitez de quelques missions offensives en territoire adverse, pour vous initier "sur le vif" au pilotage d'un hélicoptère...

Eric LECHAUDEL

SUITE DU N°130

```
718 NEXT J
719 NEXT I
720 LET F$(X,Y)="█"
721 LET XO=(Y-20)*500
722 LET YO=(20-X)*500
725 LET F$(X-1,Y)="▌"
726 LET F$(X+1,Y)="▌"
730 LET X=INT (RND*40)+1
740 IF F$(X)<>"                    " THEN GOTO 730
750 LET F$(X)="-------------)(---------------------------"
760 FOR I=1 TO 40
770 FOR J=1 TO 40
780 IF F$(I,J)<>" " THEN GOTO 850
790 IF RND<.25 THEN LET F$(I,J)="█"
795 IF RND>.75 THEN LET F$(I,J)="-"
800 IF F$(I,J)=" " THEN LET F$(I,J)="▒"
850 NEXT J
860 NEXT I
865 LET F$(20,20)="H"
870 SLOW
880 RETURN
900 LET X=20+INT (XA/500)
901 LET BT=0
902 LET TK=0
905 LET Y=20-INT (YA/500)
907 FOR F=-1 TO 1
910 IF DI<500 OR X<2 OR X>38 THEN GOTO 917
915 IF Y+F>0 AND Y+F<41 THEN LET O$=F$(Y+F,X-1 TO X+1)
916 PRINT AT 5+F,28;O$
917 NEXT F
919 IF X>0 AND X<41 AND Y>0 AND Y<41 THEN LET O$=F$(Y,X)
920 IF O$<>"█" AND CODE O$>156 THEN LET AMI=(CODE O$-156)*100
925 IF O$="█" THEN LET AMI=50
930 IF AL<AMI THEN GOTO 8500
940 IF O$="▒" OR O$="-" THEN GOTO 999
950 RETURN
999 LET BT=0
1000 IF RND<.98 THEN GOTO 950
1002 IF O$="▒" THEN LET TK=1
1003 IF O$="-" THEN LET BT=1
1004 LET E$="TANKS BATEAUX"
1005 LET E$=E$(BT*7+1 TO BT*7+7)
1006 FOR T=1 TO 10
1007 PRINT AT 20,0;" MOUVEMENTS DE ";E$;TAB 0;" ENNEMIS SIGNALES"
1008 IF INKEY$="T" THEN GOTO 1500
1009 PRINT AT 20,0;U$
1010 NEXT T
1020 GOSUB 8400
1030 RETURN
1500 GOSUB 4000
1510 RETURN
2000 PRINT AT 20,0;" ROTOR PRINCIPAL CHANGEMENT DE VITESSE ENTREZ NELLE DONNEE"
2005 GOTO 2010
2006 PRINT AT 20,0;U$
2007 PRINT AT 20,0;" IMPOSSIBLE"
2010 INPUT PA
2020 IF PA<1 OR PA>599 OR PA<>INT PA THEN GOTO 2006
2030 LET N=PA
2040 LET OK=2
2050 GOSUB 8900
2060 PRINT AT 12,12;Y$
2070 PRINT AT 20,0;" DESIREZ VOUS CHANGER LA VITESSE DU ROTOR DE QUEUE (O/N)"
2080 IF INKEY$="N" THEN GOTO 2700
2090 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 2080
2500 PRINT AT 20,0;" CHANGEMENT VITESSE ROTOR DE QUEUE ENTREZ LA NELLE DONNEE "
2505 GOTO 2510
2506 PRINT AT 20,0;U$;AT 20,0;"█IMPOSSIBLE "
2510 INPUT PQ
2520 IF PQ<1 OR PQ>1199 OR PQ<>INT PQ THEN GOTO 2506
2525 IF PQ=PA*2 THEN LET CG=1
2530 LET N=PQ
2540 LET OK=3
2550 GOSUB 8900
2560 PRINT AT 12,19;Y$
2700 PRINT AT 20,0;U$
2701 GOTO 6000
2710 IF PQ/PA=2 THEN RETURN
2720 PRINT AT 20,0;" ATTENTION VOUS TOURNEZ SUR VOUS MEME "
2730 LET PM=PQ/2
2740 IF PM/PA<1 THEN LET CA=CA+360-(PM/PA*360)
2750 IF PM/PA>1 THEN LET CA=CA-360+(PA/PM*360)
2751 IF CA>=360 THEN LET CA=CA-360
2752 IF CA<0 THEN LET CA=360+CA
2753 LET OK=2
2755 LET N=INT CA
2756 GOSUB 8900
2757 PRINT AT 11,2;Y$
2810 LET CG=1+ABS (PM-PA)/25
2820 IF CG>5 THEN GOTO 2900
2825 PRINT AT 20,27;"G ";INT CG
2830 RETURN
2900 PRINT AT 20,0;" LES G ENCAISSES SONT TROP IMPO-RTANTS...VOUS NE RESISTEZ PAS.."
2910 GOTO 8500
3000 PRINT AT 20,0;"INCLINAISON AVANT ROTOR PRINCI-PAL ENTREZ DONNEE (0->30)"
3005 GOTO 3010
3006 PRINT AT 20,0;U$;" IMPOSSIBLE A REALISER REINTRODUISEZ LA DONNEE ..."
3010 INPUT IA
3020 IF IA<0 OR IA>30 THEN GOTO 3006
3030 PRINT AT 16,25;INT IA;"█"
3040 GOTO 2700
3500 PRINT AT 20,0;" INCLINAISON TRANSVERSALE ENTREZ LA DONNEE (0->30)"
3505 GOTO 3510
3506 PRINT AT 20,0;U$;AT 20,0;"█ IMPOSSIBLE A REALISER.. REINTRODUISEZ LA DONNEE"
3510 INPUT RT
3515 IF RT<0 OR RT>30 THEN GOTO 3506
3520 LET AG=0
3525 LET AD=0
3527 PRINT AT 20,0;U$
3530 IF RT=0 THEN GOTO 3650
3535 PRINT AT 20,0;" GAUCHE="G" DROITE="D""
3540 LET T$=INKEY$
3545 IF T$="D" THEN LET AD=RT
3550 IF T$="G" THEN LET AG=RT
3560 IF T$<>"D" AND T$<>"G" THEN GOTO 3540
3570 LET OK=1
3580 LET N=RT
3590 GOSUB 8900
3600 PRINT AT 16,13;Y$;
3610 IF AG THEN PRINT "GAUCHE"
3620 IF AD THEN PRINT "DROITE"
3630 GOTO 2700
3650 PRINT AT 16,13;"00      "
3660 LET SM=CA
3670 GOTO 2700
4000 LET X$=""
4001 PRINT AT 0,0;"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
4002 PRINT AT 20,0;U$
4003 PRINT AT 1,0;
4005 FOR I=1 TO 8
4006 PRINT "▌                              ▐"
4007 NEXT I
4008 PRINT U$( TO 32)
4009 LET X=20+INT (XA/500)
4010 LET Y=20-INT (YA/500)
4011 LET O$="-"
4015 IF X>1 AND X<41 AND Y>1 AND X<41 THEN LET O$=F$(Y,X)
4022 IF O$="█" THEN LET X$="E VILLE"
4023 IF O$=")" OR O$="(" THEN LET X$=" PONT"
4024 IF NOT BAD AND DI<100 THEN LET X$=" QG"
4025 IF TK THEN LET X$=" TANK"
4026 IF BT THEN LET X$=" BATEAU"
4027 IF X$<>"" THEN GOTO 4040
4035 PRINT AT 3,1;"   CENTRE DE CONTROLE  A";TAB 1;"   SUPER-HOT:RIEN A SIGNALER";TAB 1;" NE GACHEZ PAS VOS MISSILES  ";TAB 1;"AUCUN MOUVEMENT ENNEMI SIGNALE"
4036 PAUSE 200
4037 GOTO 4910
4040 PRINT AT 3,1;"CENTRE DE CONTROLE A SUPER-";TAB 1;"HOT.VOUS AVEZ UN";X$;" DEVANT";TAB 1;"VOUS..."
4041 GOSUB 4990
4042 IF NOT TK AND NOT BT THEN LET F$(Y,X)="▒"
4047 LET MIS=MIS-1
4048 IF TK THEN LET TAN=TAN+1
4049 IF BT THEN LET BAT=BAT+1
4050 IF X$=" QG" THEN GOTO 4600
4052 IF F$(Y,X)=")" THEN LET F$(Y,X TO X+1)="--"
4053 IF F$(Y,X)="(" THEN LET F$(Y,X-1 TO X)="--"
4054 IF O$="█" THEN LET VIL=VIL+1
4103 IF CODE F$(Y,X)>=128 THEN LET F$(Y,X)="▒"
4104 LET MIS=MIS-1
4160 PAUSE 5
4165 PAUSE 5
4166 PAUSE 5
4500 GOTO 4910
4510 PAUSE 500
4600 LET BAD=1
4610 LET XO=0
4620 LET YO=0
4630 GOTO 4103
4910 CLS
4911 GOSUB 9035
4912 LET OK=2
4913 LET N=PA
4914 GOSUB 8900
4915 PRINT AT 12,12;Y$
4916 LET OK=3
4917 LET N=PQ
4918 GOSUB 8900
4919 PRINT AT 12,19;Y$
4920 IF AG THEN LET N=AG
4921 IF AD THEN LET N=AD
4922 PRINT AT 16,13;"00"
4923 LET OK=1
4924 IF AG OR AD THEN GOSUB 8900
4925 IF AG OR AD THEN PRINT AT 16,13;Y$;
4926 IF AG THEN PRINT "GAUCHE"
4927 IF AD THEN PRINT "DROITE"
4928 PRINT AT 16,25;INT IA;"█"
4930 LET OK=2
4931 LET N=INT CA
4932 GOSUB 8900
4933 PRINT AT 11,2;Y$
4934 GOTO 6000
4990 FOR T=1 TO 10
4991 PRINT AT 20,12;"TARGET"
4992 LET QWERTY=0
4993 PRINT AT 20,12;"TARGET"
4994 LET QWERTY=NOT QWERTY
4995 NEXT T
4996 PRINT AT 20,0;" MISSILE HOT LARGUE "
4997 RETURN
5000 LET DI=SQR (XA*XA+YA*YA)
5001 IF DI>100 THEN GOTO 5040
5005 PRINT AT 20,0;"ATTERRISSAGE PARFAIT"
5010 IF BAD THEN PRINT " MISSION ACCOMPLIE AVEC SUCCES "
5020 IF NOT BAD THEN PRINT "MAIS ET LA MISSION ?"
5030 GOTO 5050
5040 PRINT AT 20,0;" PISTE MANQUEE"
5050 FOR H=1 TO 100
5060 NEXT H
5070 CLS
5071 PRINT "VOUS AVIEZ DETRUIT:"
5072 IF BAD THEN PRINT "LE QG"
5073 IF PON THEN PRINT "LE PONT"
5075 PRINT "VILLES:";VIL,,"BATEAUX:";BAT,,"TANKS:";TAN
5080 PRINT AT 10,0;" PRESSEZ (C) POUR RECOMMENCER .."
5090 IF INKEY$="C" THEN RUN
5100 IF INKEY$="" THEN GOTO 5090
5110 STOP
5500 PRINT AT 20,0;" ALTITUDE > 5000 M"
5501 GOTO 5050
6000 GOSUB 62
6001 IF NOT DE AND PO>50 THEN LET DE=1
6010 GOSUB 90
6020 RETURN
7000 PRINT AT 20,0;" DECROCHAGE"
7001 PRINT AT 6,9;PO;"█"
7010 GOTO 8500
8400 PRINT AT 20,0;" ALERTE MISSILE ENNEMI SAUVEZ VOUS ..."
8405 LET WD=AG+AD
8410 FOR H=1 TO 2
8411 IF H=2 THEN PRINT AT 3,3;"█"
8414 PRINT AT 2+H,3;"█"
8415 FOR T=1 TO 3
8416 IF INKEY$="1" THEN GOTO 8447
8417 NEXT T
8419 NEXT H
8420 PRINT AT 4,3;"█"
8421 PRINT AT 5,3;"█"
8425 PRINT AT 20,0;U$
8426 GOTO 8450
8447 GOSUB 3500
8448 IF WD=AG+AD THEN GOTO 8450
8449 RETURN
8450 PRINT AT 20,0;" TOUCHE... VOTRE HELICO S ECRASE LOURDEMENT ..."
8500 LET N=AMI
8501 LET OK=3
8502 GOSUB 8900
8505 FOR I=1 TO 10
8510 PRINT AT 3,8;"████";AT 3,8;Y$
8520 NEXT I
8530 PRINT AT 20,0;" CRASH... IL NE RESTE PLUS RIEN DE VOUS ..."
8540 GOTO 5050
8900 LET Y$=STR$ INT N
8910 FOR I=LEN Y$ TO OK
8920 LET Y$="0"+Y$
8930 NEXT I
8940 RETURN
9000 LET AMI=0
9002 LET BAT=0
9003 LET VIL=0
9004 LET TAN=0
9005 LET MIS=6
9006 LET BAD=0
9007 LET MIS=1
9008 FAST
9009 GOSUB 700
9010 LET SM=90
9011 LET AL=0
9012 LET PO=0
9013 LET VA=0
9014 LET PQ=600
9015 LET PA=300
9016 LET IA=0
9017 LET AG=0
9018 LET AD=0
9019 LET VI=0
9020 LET MI=0
9021 LET FU=200
9022 LET CA=0
9023 LET DI=50000
9028 LET XA=0
9029 LET YA=0
9030 CLS
9031 LET CG=1
9032 GOSUB 9035
9034 GOTO 9071
9035 PRINT AT 0,1;"RADARS DE POSITION P/R OBJECTIF"
9036 LET A$="▌           ▐"
9037 LET B$="▌     ▐"
9038 LET D$="██████"
9039 LET C$=""
9040 PRINT AT 1,1;C$+C$+C$+C$+C$+C$(1)
9041 PRINT AT 2,0;"▌"+C$(1 TO 5)+"▐";TAB 8;"ALTI";TAB 14;"▖"+D$
9043 PRINT TAB 0;A$;TAB 12;"M ";A$;" DIST ";"▖";D$(1 TO 3);"▗"
9045 PRINT A$;TAB 14;A$;TAB 27;B$
9046 PRINT A$;" PORT ";A$;TAB 24;"M";TAB 27;B$
9047 PRINT A$;TAB 14;A$;TAB 27;B$
9048 PRINT A$;TAB 14;A$;TAB 27;"▌"+D$(1 TO 3)+"▐"
9049 PRINT "▝"+C$;TAB 14;"▌"+D$(1 TO 5)+"▟";TAB 23;"VAR"
9050 PRINT TAB 25;" M/S"
9051 PRINT "  CAP";TAB 14;"ROTORS"
9052 PRINT AT 11,14;C$;TAB 27;"FUEL"
9053 PRINT TAB 3;"N";TAB 10;"P:";TAB 17;"Q:";TAB 31;"L"
9054 PRINT TAB 3;":";TAB 11;"TOURS/MINUTE"
9055 PRINT TAB 3;":"
9056 PRINT "O--+--E  INCLINAISON ROTOR (DEG)"
9057 PRINT TAB 3;":";TAB 9;"G/D:";TAB 22;"AV:"
9058 PRINT TAB 3;":";TAB 13;"(1)";TAB 23;"(2)"
9059 PRINT TAB 3;"S";TAB 28;"H";TAB 9;"VITESSE:   KM/H"
9069 LET K=USR 16514
9070 RETURN
9071 LET U$="████████████████████████████████████████████"
9072 SLOW
9075 PRINT AT 20,10;"CHECK-LIST"
9076 FOR I=1 TO 30
9077 NEXT I
9078 GOTO 9100
9100 PRINT AT 3,8;"0000";AT 4,22;"NNNN";AT 9,23;"000";AT 11,2;"000";AT 16,13;"00";TAB 25;"00";AT 19,17;"000"
9108 PRINT AT 12,27;"200"
9109 PRINT AT 12,12;"300";TAB 19;"0600";AT 6,9;"50"
9130 RETURN
9955 SAVE "SUPER-HO█"
9956 RUN
```

ORIC

Suite de la page 10

```
10057 DATA BD,A9,4F,8D,5D,BD,D0,0F
10058 DATA 043B
10059 DATA A9,4F,8D,5C,BD,A9,55,8D
10060 DATA 0429
10061 DATA 5D,BD,A9,49,8D,5E,BD,A9
10062 DATA 045D
10063 DATA 46,85,07,A9,BD,85,08,20
10064 DATA 02E5
10065 DATA 45,07,20,03,04,A9,48,85
10066 DATA 01E9
10067 DATA 07,AD,52,08,20,03,04,A9
10068 DATA 01DE
10069 DATA 51,85,07,AD,55,08,20,03
10070 DATA 020A
10071 DATA 04,A9,53,85,07,AD,54,08
10072 DATA 0295
10073 DATA 20,03,04,A2,42,18,AD,57
10074 DATA 0227
10075 DATA 08,0A,B0,05,0A,B0,05,F0
10076 DATA 0276
10077 DATA 05,E8,D0,02,E8,E8,8E,78
10078 DATA 0495
10079 DATA BD,A2,00,20,30,E6,F0,0D
10080 DATA 0392
10081 DATA 9D,1D,BD,E8,E0,11,D0,F3
10082 DATA 0513
10083 DATA 20,30,E6,D0,FB,86,03,A9
10084 DATA 0433
10085 DATA 20,9D,1D,BD,E8,E0,17,D0
10086 DATA 0446
10087 DATA F6,A9,60,85,05,A9,08,85
10088 DATA 03BF
10089 DATA 06,18,AD,54,08,ED,52,08
10090 DATA 026E
10091 DATA 85,09,85,01,E6,09,E6,01
10092 DATA 02EA
10093 DATA AD,55,08,ED,53,08,85,0A
10094 DATA 02E1
10095 DATA 85,02,E6,0A,E6,02,A9,6E
10096 DATA 0376
10097 DATA 85,07,A9,00,85,00,A5,0A
10098 DATA 0269
10099 DATA 20,03,04,20,27,04,C6,09
10100 DATA 0141
10101 DATA D0,F9,20,27,04,C6,09,C6
10102 DATA 03A9
10103 DATA 0A,A5,0A,20,03,04,A5,0A
10104 DATA 018F
10105 DATA D0,E9,20,07,E8,A9,08,8D
10106 DATA 0406
10107 DATA 05,BE,A9,20,8D,1E,BE,AD
10108 DATA 03A2
10109 DATA 78,BD,C9,42,F0,12,C9,43
10110 DATA 044E
10111 DATA F0,07,A2,33,A0,08,4C,94
10112 DATA 0354
10113 DATA 05,A2,38,A0,08,4C,94,05
10114 DATA 026C
10115 DATA A2,45,A0,08,86,05,84,06
10116 DATA 02A4
10117 DATA A0,00,B1,05,C9,2E,F0,06
10118 DATA 0343
10119 DATA 99,78,BD,C8,D0,F4,60,A9
10120 DATA 0563
10121 DATA 01,85,00,A9,0C,8D,55,BE
10122 DATA 02DB
10123 DATA A9,52,8D,71,BE,A9,08,8D
10124 DATA 03F5
10125 DATA 70,BE,20,CA,E6,20,96,E6
10126 DATA 049A
10127 DATA 20,30,E6,C9,24,D0,F9,A9
10128 DATA 0495
10129 DATA 4C,8D,71,BE,A2,09,20,27
10130 DATA 02FA
10131 DATA 04,BD,50,08,C5,0B,D0,05
10132 DATA 02BE
10133 DATA CA,D0,F3,F0,05,A0,31,4C
10134 DATA 049F
10135 DATA 58,06,A2,00,20,27,04,A5
10136 DATA 01F0
10137 DATA 0B,F0,18,BD,1D,BD,C5,0B
10138 DATA 037A
10139 DATA D0,0C,E8,E0,11,D0,ED,20
10140 DATA 0492
10141 DATA 30,E6,D0,FE,F0,05,A0,32
10142 DATA 04AB
10143 DATA 4C,58,06,A5,01,85,09,A5
10144 DATA 0283
10145 DATA 02,85,0A,A9,6E,85,07,A9
10146 DATA 02DD
10147 DATA BD,85,08,A5,0A,20,03,04
10148 DATA 0220
10149 DATA A9,60,85,05,A9,08,85,06
10150 DATA 02CF
10151 DATA 20,27,04,B1,05,C5,0B,D0
10152 DATA 02A1
10153 DATA 20,20,36,04,C6,09,D0,F0
10154 DATA 0316
10155 DATA 20,27,04,B1,05,C5,0B,D0
10156 DATA 02A1
10157 DATA 1D,20,36,04,C6,09,C6,0A
10158 DATA 0216
10159 DATA A5,0A,20,03,04,A5,0A,D0
10160 DATA 0255
10161 DATA D7,A9,20,8D,71,BE,A9,08
```

A SUIVRE...

WILTOR



COMMODORE 64



Dans le but insensé de dérober les diamants qui confèrent de puissants pouvoirs au sorcier WILTOR, affrontez courageusement les créatures et les pièges de son sinistre domaine.

Emerich FERNANDES

SUITE DU N° 130

```
20000 POKE53265,PEEK(53265)AND239:
PRINT"   @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@"
20001 PRINT"   @UVWXY @@@@@@@Z[YU
 @@@@@Y]YX£[Y @@@"
20005 PRINT"    @@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@@"
20010 PRINT" KLMNOKLMNOKLMNOKLMNOK
LMNOKLMNO"
20020 PRINT" P Q         P Q         P
 Q     Q"
20030 FORI=1TO3
20040 PRINT"     JJJJJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJJ"
20050 NEXT
20060 PRINT"     JJJJJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJJ "
20070 PRINT"            BCD  A  
I   T T      S     ]       BCD  H  
  S"
20080 PRINT"       BCD  A  A  EF
G      RR  S S S     ";
20090 PRINT" BCD  A  A  EFG     
  T   BCD  A  A  EFG     "
20100 PRINT"       SS S      BCD  A 
 A  EFG      S  RRRR   T   BCD  A
  A  EFG"
20110 PRINT"           T  BCD  A  A
  EFG      R  S      BCD  A  A
  EFG    ";
20120 PRINT"       BCD  A  A  EFG
    SS"
20130 FORI=1054TO2014STEP40:POKEI,
128:POKEI+54272,0:NEXT
20140 FORI=1055TO2015STEP40:POKEI,
128:POKEI+54272,0:NEXT
20150 SS=0:TT=12:POKE53265,PEEK(53
265)OR16:RETURN
30000 FORI=1TO132:READA(I):NEXT:PO
KE53265,PEEK(53265)AND239
30010 DATA5,2,2,2,7,2,9,2,9,2,2,8,
4,8,2,1,1,7,2,2,2,2,1,1,2,9,2,7,2,
7,2,5
30020 DATA5,2,7,7,7,6,9,6,2,8,4,2,
3,2,2,7,6,6,2,9,2,9,2,2,7,2,2,7,7,
2,2,5
30030 DATA5,7,2,1,1,1,2,2,7,2,3,2,
2,6,6,6,2,7,2,6,2,9,2,4,2,8,1,1,1,
2,2,5,5
30040 DATA2,2,2,2,7,2,7,2,2,6,6,6,
2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,2,7,2,2,2,2,
2,5,5,5,5,5
30050 POKEV+21,255:POKEV+39,1:POKE
V,128:POKEV+1,221:POKE2040,240:P=1
12
30060 FORI=V+3TOV+11STEP2:POKEI,0:
NEXT
30100 PRINT"   @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@"
30110 PRINT"   @UVWXY @@@@@@@Z[YU
 @@@@@Y]YX£[Y @@@"
30120 PRINT"    @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@@"
30130 PRINT" KLMNOKLMNOKLMNOKLMNOK
LMNOKLMNO"
30140 PRINT" P Q         P Q         P
 Q     Q"
30150 FORI=1TO3
30160 PRINT"     JJJJJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJJ"
30170 NEXT:POKE53280,11:POKE53281,
0
30180 PRINT"     JJJJJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJ "
30190 FORI=1054TO2014STEP40:POKEI,
128:POKEI+54272,11:NEXT
30200 FORI=1055TO2015STEP40:POKEI,
128:POKEI+54272,11:NEXT:PRINT"    
     ";
30210 PRINT" BCD  A  I     S   ←  
 ↑  ↑  ↑  ↑  ↑  ↑  ↑ TTTTTTTT ←  
 ↑  ↑  ↑";
30220 PRINT"TTT   T  T        S BCD 
  A  H          ←  ↑  ↑  ↑TTT 
 S S"
30230 PRINT"       SSS  R R  T  B
CD  A  A  EFG     S  RR  ←  ↑  ↑
  ↑TTT ←  ";
30240 PRINT"  ↑  ↑  ↑  ↑  ↑  ↑  ↑
 ↑TTTTTTTTT   S   SS BC  A  I   "
30250 PRINT"      S         S BCD  
  A  A  EFG     RRR   S  R    
 T      "
30260 PRINT"       S S   RRR   
     BCD  A  A  EFG     S"
30270 POKEV+38,11:POKEV+41,4:POKEV
+42,4
30280 SS=0:TT=17:POKE53265,PEEK(53
265)OR16:GOSUB8500
30290 POKEV+21,255:POKEV+12,40:POK
EV+13,200:POKEV+14,167:POKEV+15,12
2
30300 POKEV+29,0:POKE2046,244:POKE
2047,244:POKEV+23,192:GOTO400
40000 FORI=1TO132:READA(I):NEXT
40010 DATA5,1,2,4,7,9,2,2,2,7,4,2,
2,1,1,1,2,1,1,1,2,2,4,7,2,2,2,7,4,
7,1,5
40020 DATA5,2,2,3,2,9,7,4,7,2,3,2,
2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,2,7,4,7,9,3,
2,2,5
40030 DATA5,1,2,7,7,7,2,3,2,7,9,7,
7,6,6,6,4,6,6,6,7,7,7,7,2,3,2,9,7,
2,1,5,5
40040 DATA2,2,2,7,7,7,6,6,6,7,2,7,
2,2,2,3,2,6,6,2,7,7,2,7,2,2,7,2,2,
5,5,5,5,5,5
40050 POKEV+21,255:POKEV+39,1:POKE
V,128:POKEV+1,221:POKE2040,240:P=1
12
40060 FORI=V+3TOV+11STEP2:POKEI,0:
NEXT
40100 PRINT"   @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@"
40110 PRINT"   @UVWXY @@@@@@@Z[YU
 @@@@@Y]YX£[Y @@@"
40120 PRINT"    @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@@"
40130 PRINT" KLMNOKLMNOKLMNOKLMNOK
LMNOKLMNO"
40140 PRINT" P Q         P Q         P
 Q     Q"
40150 FORI=1TO3
40160 PRINT"     JJJJJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJJ"
40170 NEXT:POKE53280,0:POKE53281,1
1
40180 PRINT"     JJJJJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJ "
40190 FORI=1054TO2014STEP40:POKEI,
128:POKEI+54272,0:NEXT
40200 FORI=1055TO2015STEP40:POKEI,
128:POKEI+54272,0:NEXT:PRINT"    
     ";
40210 PRINT"     S  ←  ↑  ↑  ↑
 ↑  ↑  ↑  ↑ TTTTTTTTT BCD  A  A
  A  H     ";
40220 PRINT"  S         •        S B
CD  A  A  A  I       S S   "
40230 PRINT"      BCD  A  A  EFG
    S S  BCD  A  A  EFG        
   BCD  ";
40240 PRINT"  A  A  EFG     S S BC
D  A  A  EFG        ←  ↑  ↑  ↑
 ↑  ↑  ↑"
40250 PRINT" TTT   SSS BCD  A  A
  EFG     S  ←  ↑  ↑ TTT  SS  RR
R RRR  ";
40260 PRINT" SSSS BCD  A  A  EFG
     S   "
40270 PRINT"       SSS  RRR  S S 
 BCD  A  A  EFG      RR   SS S S
"
40290 POKEV+38,0:POKEV+41,12:POKEV
+42,12
40300 PRINT"           "TAB(13)"  
 ▲|‾‾      L| K       PL\/       
"
40310 POKEV+12,81:POKEV+14,167:POK
EV+13,130:POKEV+15,130:POKE2046,24
5
40320 POKE2047,246:POKEV+29,192:PO
KEV+27,62:POKEV+21,255:POKEV+23,0
40400 SS=0:TT=29:GOSUB8500:GOTO400
50000 FORI=1TO203:POKE53281,I:POKE
V+37,I:NEXT:POKE54276,129
50010 PRINT"           "TAB(13)"  
                                 
"
50020 POKEV+21,63:FORI=1TO255:POKE
54273,I:POKE54296,I:NEXT:GOTO130
```

ORIC

Suite de la page 25

```
 5165 FORI=1TO3:CURSET105,110,1:CI
RCLE5+I,1:CURSET103+I,109,1:DRAW0,
-10,1:NEXT
 5170 CURSET200,100,1:DRAW-20,0,1:
DRAW0,-10,1:DRAW20,0,1:DRAW0,10,1
 5175 DRAW10,0,1:DRAW0,10,1:DRAW-2
0,0,1:DRAW0,-10,1
 5180 CURSET30,115,1:DRAW20,0,1:DR
AW0,10,1:DRAW-20,0,1:DRAW0,-10,1
 5200 PRINT"Vous etes dans un coul
oir,4 directions"
 5210 PRINT"sont possibles:G,D,H,R
"
 5215 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 5220 IFAA$=R$THEN5000
 5225 IFAA$=A$THEN5300
 5230 IFAA$=G$THEN5500
 5235 IFAA$=D$THEN6000
 5240 GOSUB19000:GOTO5200
 5300 GOSUB705
 5310 PRINT:INPUT"Que faites-vous
";AA$
 5320 IFAA$=R$THEN5100
 5325 IFAA$=G$THEN5400
 5330 IFAA$=D$THEN15000
 5340 GOSUB19000:GOTO5310
 5400 REM             CORDE
 5410 HIRES:INK5
 5412 !20130
 5415 CURSET20,165,1:IFFG$=AJ$THEN
FILL30,1,0ELSEFILL30,1,3
 5420 CURSET239,150,1:FORI=1TO11:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 5430 CURSET100,170,1:FORI=1TO20:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 5435 CURSET100,173,1:DRAW18,0,1:D
RAW5,5,1:DRAW-2,2,1:DRAW-5,-4,1:DR
AW-18,0,1
 5436 IFFG$=AJ$THEN5465
 5440 INPUT"Il y a une corde qui t
raine par terre,que faites vous ";
FG$
 5445 IFFG$=AJ$THEN5460
 5450 IFFG$=R$THEN5300
 5455 GOSUB19000:GOTO5440
 5460 PRINT" OK..."
 5465 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 5470 IFAA$=R$THEN5300ELSEPRINT:PR
INT"Impossible":PRINT:GOTO5465
 5500 REM             W.C
 5510 TEXT:CLS
 5530 FORI=1TO8:PRINT:NEXT
 5535 PRINT"                C E N S U R
E"
 5540 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Pour
 des raisons que vous comprendrez,
"
 5545 PRINT"cette image ne sera pa
s diffusee..."
 5550 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T"Vous etes dans les w.c..."
 5555 INPUT"Euh!hem! que faites vo
us ?";AA$
 5560 IFAA$=P$THEN15100
 5570 IFAA$=R$THEN5100
 5575 PRINT:PRINT:PRINT"Impossible
":WAIT75:GOTO5500
 6000 REM             PORTE DROITE
 6005 GOSUB6010:GOTO6030
 6010 HIRES:INK5
 6015 !20160
 6020 CURSET239,145,1:FORI=1TO15:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 6025 CURSET189,125,1:DRAW5,0,1:DR
AW0,-52,1:DRAW-5,-3,1:DRAW5,3,1:DR
AW20,-4,1
 6026 RETURN
 6030 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 6035 IFAA$=R$THEN5100
 6040 IFAA$=D$THEN6100
 6050 GOSUB19000:GOTO6030
 6100 REM             CUISINE
 6110 HIRES:INK5
 6112 !20180
 6115 CURSET239,160,1:FORI=1TO11:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 6120 CURSET100,65,1:FILL26,1,1:CU
RSET150,65,1:FILL26,1,5
 6125 CURSET110,90,1:FORI=1TO7:REA
DX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 6130 FORI=1TO6:CURSET100,90+I,1:D
RAW50,0,1:NEXT
 6135 FORI=1TO7:FORJ=106TO140STEP3
4:CURSETJ,97+I,1:DRAW4,0,1:NEXT:NE
XT
 6140 CURSET135,90,1:DRAW-2,-6,1:D
RAW7,0,1:DRAW-2,6,1
 6142 IFDD$=AH$THEN6215
 6145 PRINT"  Il y a un verre et u
ne bouteille surune etagere..."
 6150 INPUT"Que faites-vous ";DD$
 6155 IFDD$=R$THEN6000
 6160 IFDD$=AI$THEN15200
 6165 IFDD$=AH$THEN6200
 6170 GOSUB1900:GOTO6145
 6200 !20200:CURSET90,160,1:FORI=1
TO12:READX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 6210 PRINT:PRINT"Vous avez ouvert
 une trappe..."
 6215 !20200:CURSET90,160,1:FORI=1
TO12:READX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 6220 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 6230 IFAA$=R$THEN6000
 6235 IFAA$=AI$THEN15200
 6240 IFAA$=E$THEN6300
 6250 GOSUB19000:GOTO6210
 6300 REM             PASSAGE
 6320 GOSUB3105
 6330 INPUT"Que faites-vous ";CC$

 6340 IFCC$=R$ORAA$=F$THEN6100
 6345 IFCC$=G$ANDXY<>1THEN6500
 6350 IFCC$=A$THEN6400
 6360 GOSUB19000:GOTO6330
 6400 REM             TRAPPE
 6410 GOSUB6010
 6412 CURSET59,146,1:FILL50,1,1
 6415 !20240
 6420 CURSET130,156,1:FORI=1TO12:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 6430 PRINT"Il y a une trappe..."
 6435 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 6440 IFAA$=R$THEN6300
 6445 IFAA$=D$THEN15400
 6450 IFAA$=K$ANDBB$=AG$THEN6458
 6455 GOSUB19000:GOTO6430
 6458 IFXZ=1THENPRINT"C'est deja f
ait !":GOTO6435
 6460 PRINT"Vous l'ouvrez avec le
pied de biche."
 6465 PRINT"Vous trouvez une lampe
,vous la prenez.":XZ=1:GOTO6435
 6500 REM             TOMBEAU
 6510 HIRES:INK5
 6512 !20250
 6515 CURSET80,130,1:FORI=1TO25:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 6520 CURSET100,170,1:DRAW6,-4,1:D
RAW0,-18,1
 6525 FORI=1TO5
 6530 CURSET160,70+I,1:DRAW25,0,1:
NEXT
 6535 CURSET162,70,1:DRAW0,-15,1:D
RAW5,-5,1:DRAW11,0,1:DRAW5,5,1:DRA
W0,15,1
 6540 FORI=1TO10STEP3
 6545 CURSET167+I,50,1:DRAW0,20,1:
NEXT
 6550 CURSET10,160,1:DRAW50,-40,1:
DRAW0,-120,1:DRAW0,120,1:DRAW32,0,
1
 6555 CURSET140,120,1:DRAW90,0,1
 6600 PRINT"Un tombeau !!!"
 6605 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 6610 IFAA$=R$THEN6300
 6620 IFAA$=L$THEN6650
 6630 GOSUB19000:GOTO6600
 6650 PRINT"Quoi!oseriez-vous le p
rofaner ?":GETXX$
 6655 IFXX$="N"THENPRINT:PRINT"AH
! BON !":PRINT:WAIT50:GOTO6605
 6660 IFXX$="O"THEN6670
 6665 PRINT:PRINT:GOTO6650
 6670 TEXT:PRINT"Vous trouvez un m
iroir,une masse et un parchemin."
 6680 PRINT"Il est ecrit dessus:"
 6685 PRINT"Le faucheur acceptera
la cle en or."
 6690 PRINT"Un fantome a peur de s
on image."
 6692 PRINT:PRINT"Vous prenez les
2 objets et vous vous"
 6693 PRINT"en allez.Une grille s'
abat et condamnel'entree...":XY=1
 6695 PRINT:PRINT:PRINT"        Appu
yez sur une touche":GETRWY$:GOTO63
00
 7000 REM             1ER ETAGE
 7010 GOSUB6010
 7020 INPUT"Que faites vous";AA$
 7030 IFAA$=D$THEN7100
 7040 IFAA$=R$ORAA$=E$THEN1000
 7050 GOSUB19000:GOTO7020
 7100 REM             3 PORTES
 7110 HIRES:INK5
 7112 !20280
 7115 CURSET239,160,1:FORI=1TO29:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7120 CURSET189,140,1:DRAW5,0,1:DR
AW0,-52,1:DRAW-5,-3,1:DRAW5,3,1:DR
AW20,-4,1
 7125 CURSET59,140,1:DRAW-5,0,1:DR
AW0,-52,1:DRAW5,-3,1:DRAW-5,3,1:DR
AW-20,-4,1
 7130 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7140 IFAA$=A$THEN7500
 7150 IFAA$=R$THEN7000
 7160 IFAA$=G$THEN7200
 7169 IFAA$=G$THEN7200
 7170 IFAA$=D$THEN7300
 7175 GOSUB19000:GOTO7130
 7200 REM             MEUBLE
 7210 HIRES:INK5
 7215 !20310
 7225 CURSET10,160,1:FORI=1TO15:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7230 FORI=91TO139STEP38
 7235 CURSETI,125,1:DRAW30,0,1:DRA
W0,-100,1:DRAW-30,0,1:DRAW0,10C,1:
NEXT
 7240 CURSET135,70,1:DRAW0,7,1:DRA
W11,0,1:DRAW0,-1,1:DRAW-10,0,1:DRA
W0,-6,1
 7245 PRINT"Il y a un meuble..."
 7250 INPUT"Que faites-vous ";AA$
 7255 IFAA$=R$THEN7100
 7260 IFAA$=IK$ANDZT<>1THEN7270ELS
EGOTO7266
 7265 GOSUB19000:GOTO7245
 7266 PRINT"Vous ne vous souvenez
plus du numero !C'est ";TH:GOTO725
0
 7270 IFWY<>1THENPRINT"C'est ferme
 a clef.":WAIT75:GOTO7245
 7275 TEXT:PRINT"Il y a un annuair
e a l'interieur.En le"
 7280 PRINT"prenant,vous faites to
mber une feuille"
 7285 PRINT"Il y a quelque chose d
e note dessus:"
 7286 TH=INT(RND(1)*999999+100000)
 7290 PRINT:PRINT"(TAXIS) ";TH
 7292 PRINT:PRINT"Vous reposez l'a
nnuaire."
 7295 PRINT:PRINT:PRINT"    Appuyez
 sur une touche":ZT=1:GETWK$:GOTO7
200
 7300 REM             SALLE A MANGER
 7305 HIRES:INK5
 7306 CURSET115,110,1:DRAW0,-30,1:
DRAW20,0,1:DRAW0,30,1
 7308 !20330
 7310 CURSET239,160,1:FORI=1TO11:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
 7315 FORI=1TO40
 7320 CURSET140+I*1.2,130+I,1:DRAW
0,-5,1:DRAW30,0,1:NEXT
 7330 DRAW0,5,1:DRAW-29,0,1:DRAW0,
-5,0:DRAW-48,-40,0
 7340 CURSET145,136,1:DRAW0,12,1:D
RAW2,0,1:DRAW0,-10,1
 7350 CURSET192,170,1:DRAW0,12,1:D
RAW2,0,1:DRAW0,-12,1:DRAW16,0,1
 7360 DRAW0,12,1:DRAW2,0,1:DRAW0,-
12,1
```

A SUIVRE...

TIME PILOTE

MSX





Aux commandes d'un jet ultra-moderne, affrontez les adversaires plus ou moins coriaces de diverses époques.

Philippe ILLOUL

SUITE DU N°130

```
6250 PLAY"XU$;","O2L1D+"
6260 PLAY"XU$;","T13003L1C","T130V9L1
046"
6270 PLAY"XU$;","O2L1A+","L104F"
6280 PLAY"XU$;","O2L1F","L104C"
6290 PLAY"XU$;","O2L1D+","L104D+"
6300 PLAY"T13003L1C","T130L1046","V10
T130L105C"
6310 PLAY"O2L1A+","L104F","L104A+"
6320 PLAY"O2L1F","L104C","L104F"
6330 PLAY"O2L1D+","V8L103D+","L104D+"
:RETURN
6340 PLAY"XU$;","T152V10L105C","M2000
S9T140L803C04C03C04C03C04C03C04C"
6350 PLAY"XU$;","t152V10L104A+","O2A+
03A+02A+03A+02A+03A+02A+03A+"
6360 PLAY"XU$;","T152V10L104F","O3F04
F03F04F03F04F03F04F":RETURN
6370 PLAY"XU$;","T152V10L104D+","O3D+
04D+03D+04D+03D+04D+03D04D"
6380 PLAY"XU$;","M2000S9T140L803C04C0
3C04C03C04C03C04C"
6390 PLAY"XU$;","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+"
6400 PLAY"XU$;","O3F04F03F04F03F04F03
F04F":RETURN
6410 PLAY"T150V10M2100S9R4L8CCR8L8CCL
16CC","M2000S9T140L803D+04D+03D+04D+0
3D+04D+03D04D"
6420 MU=0
6430 MU=MU+1:DO=3
6440 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C"
6450 PLAY"XT$;","M2000S9T150L802A+03A
+02A+03A+02A+03A+02A+03A+":RETURN
6460 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803F04FO
3F04F03F04F03F04F"
6470 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803D+04D
+03D+04D+03D+04D+03D04D"
6480 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C":RETURN
6490 PLAY"XT$;","M2000S9T150L802A+03A
+02A+03A+02A+03A+02A+03A+"
6500 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803F04FO
3F04F03F04F03F04F"
6510 PLAY"T150V10M2100S9R4L8CCR8L8CCL
16CC","O3D+04D+03D+04D+03D+04D+03D04D
":RETURN
6520 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8D+R8D+","M2000S9T150L803C04C
03C04C03C04C03C04C"
6530 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
DR8L8CL8DR8L8D","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+":RETURN
6540 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
FR8CL8FR8L8F","O3F04F03F04F03F04F03FO
4F"
6550 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8D+R8L8D+","M2000S903D+04D+03
D+04D+03D+04D+03D04D":RETURN
6560 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8D+R8L8D+","M2000S9T150L803C0
4C03C04C03C04C03C04C"
6570 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
DR8L8CL8DR8L8D","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+":RETURN
6580 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
R8L8CL8FR8L8F","O3F04F03F04F03F04F03F
04F"
6590 PLAY"T150M2100S9R4L8CCR8L8CCL16C
C","M2500S9T138R8L805CL8D+R8L8CL8DR8L
8D","O3D+04D+03D+04D+03D+04D+03D04D":
RETURN
6600 PLAY"T150V11M2500S9L8R2C","M2000
S9T150L803C04C03C04C03C04C03C04C"
6610 PLAY"T150V11M2500S9L8R2C","M2000
S9T150L802A+03A+02A+03A+02A+03A+02A+0
3A+"
6620 PLAY"T150V11M2500S9L8R2C","M2000
S9T150L803F04F03F04F03F04F03F04F":RET
URN
6630 PLAY"T150V11M2500S9L8R2C","M2000
S9T150L803D+04D+03D+04D+03D+04D+03D04
D"
6640 PLAY"T150V11M2500S9L8R2C","M2000
S9T150L803C04C03C04C03C04C03C04C"
6650 PLAY"T150V11M2500S9L8R2C","M2000
S9T150L802A+03A+02A+03A+02A+03A+02A+0
3A+":RETURN
6660 PLAY"T150V11M2500S9L8R2C","M2000
S9T150L803F04F03F04F03F04F03F04F"
6670 PLAY"T150V11M2500S9R4L8CR4CCL16C
C","M2000S9T150L803D+04D+03D+04D+03D+
04D+03D04D"
6680 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8D+R8D+","M2000S9T150L803C04C
03C04C03C04C03C04C":RETURN
6690 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8DR8L8D","O2A+03A+02A+03A+02A
+03A+02A+03A+"
6700 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
FR8L8CL8FR8L8","O3F04F03F04F03F04F03F
04F":RETURN
6710 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8D+R8L8D+","M2000S903D+04D+03
D+04D+03D+04D+03D04D"
6720 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8D+R8D+","M2000S9T150L803C04C
03C04C03C04C03C04C":RETURN
6730 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
DR8L8CL8DR8L8D","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+"
6740 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
FR8L8CL8FR8L8","O3F04F03F04F03F04F03F
04F":RETURN
6750 PLAY"XT$;","M2500S9T138R8L805CL8
D+R8L8CL8D+R8L8D+","M2000S903D+04D+03
D+04D+03D+04D+03D04D"
6760 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C","T150V10L105G":RET
URN
6770 PLAY"XT$;","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+","L105F"
6780 PLAY"XT$;","O3F04F03F04F03F04F03
F04F","L105G+"
6790 PLAY"T150V10M2100S9R4L8CCR8L8CCC
","O3D+04D+03D+04D+03D+04D+03D04D","L
105G":RETURN
6800 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C","T155L105G"
6810 PLAY"XT$;","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+","L105F"
6820 PLAY"XT$;","O3F04F03F04F03F04F03
F04F","L105G+":RETURN
6830 PLAY"T150V10M2100S9R4L8CCR8L8CCC
","O3D+04D+03D+04D+03D+04D+03D04D","L
105G"
6840 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C","T150V11R8L806C05A
+06CD+FFC"
6850 PLAY"XT$;","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+","L8R806C05A+06CD+FF":RE
TURN
6860 PLAY"XT$;","O3F04F03F04F03F04F03
F04F","L8R806C05A+06CD+FFD+"
6870 PLAY"T150M2100S9R4L8CCR4L8CC","O
3D+04D+03D+04D+03D+04D+03D04D","L8R80
6F+FD+F+L16FL8D+"
6880 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C","T150V11R8L806C05A
+06CD+FFC":RETURN
6890 PLAY"XT$;","O2A+03A+02A+03A+02A+
03A+02A+03A+","L8R806C05A+06CD+FF"
6900 PLAY"XT$;","O3F04F03F04F03F04F03
F04F","L8R806C05A+06CD+FFD+"
6910 PLAY"XT$;","O3D+04D+03D+04D+03D+
04D+03D04D","L8R806F+FD+F+L16FL8D+":R
ETURN
6920 IFMU<>1THEN6430
6930 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C","T150V10M2500S9R8L
805GFGA+L1606C05A+"
6940 PLAY"XT$;","O3D+04D+03D+04D+03D+
04D+03D+04D+","T150V10M2500S9R8L805GF
GA+L1606C05A+"
6950 PLAY"XT$;","O3F04F03F04F03F04F03
F04F","T150V10M2500S9R8L805GFGA+L1606
C05A+":RETURN
6960 PLAY"XT$;","O2G+03G+02G+03G+02G+
03G+02A+03A+","T150V10M2500S9R8L805GF
GA+L1606C05A+"
6970 PLAY"XT$;","M2000S9T150L803C04C0
3C04C03C04C03C04C","T150V10M2500S9R8L
805GFGA+L1606C05A+"
6980 PLAY"XT$;","O3D+04D+03D+04D+03D+
04D+03D+04D+","T150V10M2500S9R8L805GF
GA+L1606C05A+":RETURN
6990 PLAY"XT$;","O3F04F03F04F03F04F03
F04F","T150V10M2500S9R8L805GFGA+L1606
C05A+"
7000 PLAY"XT$;","O2G+03G+02G+03G+02G+
03G+02A+03A+","T150V10M2500S9R8L805GF
GA+L1606C05A+":RETURN
7010 SOUND7,8:PLAY"T120M12000S904L2ET
150ET120L8EL2EL2T150GT120L8F#T150L2F#
T120L8ET150L2ET120L8DT120L2E":RETURN
7020 SOUND7,8:PLAY"S9M150006L12CFD":R
ETURN
7030 '
7040 '  REDEF DES LUTINS
7050 '
7060 DATA7,1,3,3,35,126,254,254,127,3
,3,3,3,6,14,15,192,0,128,128,136,252,
254,254,252,128,128,128,128,192,224,2
24
7070 'AVION DROITE
7080 DATA0,1,1,1,193,225,255,158,255,
225,193,1,1,1,0,0,192,224,240,224,224
,225,253,63,253,225,224,224,240,224,1
92,0
7090 'AVION BAS
7100 DATA15,14,6,3,3,3,3,127,254,254,
126,35,3,3,1,7,224,224,192,128,128,12
8,128,252,254,254,252,136,128,128,0,1
92
7110 'AVION GAUCHE
7120 DATA3,7,15,7,7,135,191,252,191,1
35,7,7,15,7,3,0,0,128,128,128,131,135
,255,121,255,135,131,128,128,128,0
7130 'HELICO GAUCHE
7140 DATA0,0,0,159,192,255,223,143,7,
3,0,3,0,0,0,0,0,0,0,252,128,248,164,1
62,254,252,145,254,0,0,0,0
7150 'HELICO DROITE
7160 DATA0,0,0,63,1,31,37,69,127,63,1
37,127,0,0,0,0,0,0,249,3,255,251,24
1,224,192,0,192,0,0,0,0,0
7170 ' JET HAUT
7180 DATA1,1,3,11,11,15,15,30,30,62,6
2,111,111,239,255,56,0,0,128,160,160,
224,224,240,240,248,248,236,236,230,2
54,56
7190 ' JET DROITE
7200 DATA96,120,254,199,255,127,127,1
24,127,127,255,199,254,120,96,0,0,0,0
,128,248,224,252,127,252,224,248,128,
0,0,0,0
7210 ' JET BAS
7220 DATA56,255,239,111,111,62,62,30,
30,15,15,11,11,3,1,1,56,254,230,236,2
36,248,248,240,240,224,224,160,160,12
0,0,0
7230 ' JET GAUCHE
7240 DATA0,0,0,1,31,7,63,254,63,7,31,
1,0,0,0,0,6,30,127,227,255,254,254,62
,254,254,255,227,127,30,6,0
7250 'BASP
7260 DATA129,65,0,0,100,139,170,174,2
02,0,255,0,0,65,129,0,2,4,0,0,220,18,
210,60,200,16,240,0,0,4,2,0
7270 'MORT
7280 DATA0128,67,4,19,56,60,62,62,188
,56,56,48,48,32,1,129,1,130,64,144,56
,120,248,248,123,56,56,24,8,2,1,0
7290 'SOUCOUPE1
7300 DATA0,0,0,3,7,15,31,53,63,31,14,
0,0,0,0,0,0,0,128,224,240,248,252,86,
254,252,56,0,0,0,0,0
7310 'SOUCOUPE2
7320 DATA0,0,0,3,7,15,31,58,63,31,1,0
,0,0,0,0,0,0,128,224,240,248,252,174,
254,252,192,0,0,0,0,0
7330 'AIGLE
7340 DATA3,6,7,5,1,255,127,31,7,3,2,1
2,4,0,0,0,128,128,128,128,128,254,252
,240,192,128,128,96,64,0,0,0
7350 'BALLE
7360 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
7370 '
7380 '      TIME PILOTE
7390 '
7400 DATA0,63,64,95,95,67,57,5,5,5,5,
5,5,5,5,5,5,5,5,4,3,0
7410 DATA0,252,2,250,250,194,156,160,
160,160,160,160,160,160,160,160,160,1
60,160,160,160,32,192,0
7420 DATA0,60,66,90,90,90,90,90,90,90
,90,90,90,90,90,90,90,90,90,90,90,66,
60,0
7430 DATA0,63,64,95,95,92,89,90,90,90
,90,90,90,90,90,90,90,90,90,90,90,66,
60,0
7440 DATA0,255,0,255,255,120,50,181,1
81,181,181,181,181,181,181,181,181,18
1,181,181,181,133,120,0
7450 DATA0,240,8,232,232,232,104,104,
104,104,104,104,104,104,104,104,104,1
04,104,104,104,8,240,0
7460 DATA0,127,128,191,191,184,179,18
0,180,179,184,191,191,184,179,180,180
,179,184,191,191,128,127,0
7470 DATA0,248,4,244,244,4,248,0,0,22
4,16,208,208,16,224,0,0,248,4,244,244
,4,248,0
7480 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
7490 DATA0,63,64,79,95,92,89,90,90,89
,92,95,95,92,89,90,90,90,90,90,66,
60,0
7500 DATA0,252,2,242,250,58,154,90,90
,154,58,250,242,2,252,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
7510 DATA90,89,92,95,95,64,127,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,2,2
50,250,2,252,0,0,63,64,79,95,92,89,90
7520 DATA90,90,90,90,90,90,90,90,90,8
9,92,95,79,64,63,0,0,252,2,242,250,58
,154,90
7530 DATA90,90,90,90,90,90,90,90,90,1
54,58,250,242,2,252,0
7540 DATA0,63,64,95,95,92,89,90,90,89
,92,95,95,92,89,90,90,89,92,95,95,64,
63,0
7550 DATA0,252,2,250,250,2,252,0,0,22
4,16,208,208,16,224,0,0,252,2,250,250
,2,252,0
7560 DATA170,85,170,85,170,85,170,85
7570 '
7580 '     Y.P.S.
7590 '
7600 DATA0,57,123,255,189,189,153,65,
57,61,117,253,189,153,66,60,0,192,192
,192,192,192,192,192,192,192,199,
143,31,22,28
7610 DATA0,31,63,127,131,153,165,173,
153,130,156,184,184,184,176,224,0,0,1
28,192,192,192,192,128,0,0,0,7,15,31,
22,28
7620 DATA0,15,31,63,66,158,175,191,15
9,67,57,29,61,121,130,124,0,192,128,0
,0,0,0,128,192,192,192,199,143,31,22,
28
```

AMSTRAD

Suite de la page 28

```
5360 EVERY 7,1 GOSUB 640:WINDOW SW
AP 0,1:FOR i=1 TO 51:PRINT:NEXT i:
RETURN
5370 REM
5380 REM === PROCEDURE MUSIQUE
5390 REM
5400 d=30:dd=REMAIN(1)
5410 SOUND 1,379,d,7:SOUND 2,0,d,0
5420 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,0,d,0
5430 SOUND 1,0,2,0:SOUND 2,0,2,0
5440 SOUND 1,284,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,0
5450 SOUND 1,253,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,7
5460 SOUND 1,239,d,7:SOUND 2,0,d,0
5470 SOUND 1,213,d,7:SOUND 2,0,d,0
5480 SOUND 1,253,d,7:SOUND 2,0,d,0
5490 SOUND 1,239,d,7:SOUND 2,0,d,0
5500 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,0,d,0
5510 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,568,d
,7
5520 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,379,d
,7
5530 SOUND 1,239,d/2,7:SOUND 2,379
,d/2,7
5540 SOUND 1,239,d/2,7:SOUND 2,338
,d/2,7
5550 SOUND 1,253,d,7:SOUND 2,319,d
,7
5560 SOUND 1,253,d,7:SOUND 2,284,d
,7
5570 SOUND 1,253,d,7:SOUND 2,338,d
,7
5580 SOUND 1,190,d,7:SOUND 2,319,d
,7
5590 SOUND 1,239,d,7:SOUND 2,379,d
,7
5600 SOUND 1,213,d/2,7:SOUND 2,379
,d/2,7
5610 SOUND 1,190,d/2,7:SOUND 2,379
,d/2,7
5620 SOUND 1,179,d,7:SOUND 2,379,d
,7
5630 SOUND 1,179,d,7:SOUND 2,426,d
,7
5640 SOUND 1,179,d,7:SOUND 2,284,d
,7
5650 SOUND 1,159,d/2,7:SOUND 2,284
,d/2,7
5660 SOUND 1,179,d/2,7:SOUND 2,284
,d/2,7
5670 SOUND 1,190,d,7:SOUND 2,284,d
,7
5680 SOUND 1,190,d/2,7:SOUND 2,253
,d/2,7
5690 SOUND 1,190,d/2,7:SOUND 2,239
,d/2,7
5700 SOUND 1,190,d,7:SOUND 2,213,d
,7
5710 SOUND 1,253,d,7:SOUND 2,758,d
,7
5720 SOUND 1,239,d,7:SOUND 2,568,d
,7
5730 SOUND 1,190,d/2,7:SOUND 2,568
,d,7
5740 SOUND 1,190,d/2,7:SOUND 2,506
,d,7
5750 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,478,d
,7
5760 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,426,d
,7
5770 SOUND 1,301,d,7:SOUND 2,506,d
,7
5780 SOUND 1,301,d,7:SOUND 2,478,d
,7
5790 SOUND 1,0,d,0:SOUND 2,568,d,7
5800 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,568,d
,7
5810 SOUND 1,190,d,7:SOUND 2,319,d
,7
5820 SOUND 1,190,d/2,7:SOUND 2,319
,d/2,7
5830 SOUND 1,169,d/2,7:SOUND 2,319
,d/2,7
5840 SOUND 1,159,d,7:SOUND 2,758,d
,7
5850 SOUND 1,142,d,7:SOUND 2,0,d,0
5860 SOUND 1,169,d,7:SOUND 2,284,d
,7
5870 SOUND 1,159,d,7:SOUND 2,0,d,0
5880 SOUND 1,190,d,7:SOUND 2,319,d
,7
5890 SOUND 1,190,d,7:SOUND 2,239,d
,7
5900 SOUND 1,190,d,7:SOUND 2,338,d
,7
5910 SOUND 1,213,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,0
5920 SOUND 1,239,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,0
5930 SOUND 1,213,d,7:SOUND 2,0,d,0
5940 SOUND 1,213,d,7:SOUND 2,253,d
,7
5950 SOUND 1,213,d,7:SOUND 2,379,d
,7
5960 SOUND 1,239,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,0
5970 SOUND 1,253,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,0
5980 SOUND 1,239,d,7:SOUND 2,0,d,0
5990 SOUND 1,239,d,7:SOUND 2,284,d
,7
6000 SOUND 1,239,d,7:SOUND 2,426,d
,7
6010 SOUND 1,239,d/2,7:SOUND 2,379
,d/2,7
6020 SOUND 1,239,d/2,7:SOUND 2,338
,d/2,7
6030 SOUND 1,253,d,7:SOUND 2,319,d
,7
6040 SOUND 1,284,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,0
6050 SOUND 1,319,d/2,7:SOUND 2,0,d
/2,0
6060 SOUND 1,284,d,7:SOUND 2,478,d
,7
6070 SOUND 1,338,d,7:SOUND 2,0,d,0
6080 SOUND 1,319,d,7:SOUND 2,0,d,0
6090 SOUND 1,319,d/2,6
6100 SOUND 1,319,d/12,3
6110 SOUND 1,319,d/8,4:FOR i=1 TO
500:NEXT:EVERY 7,1 GOSUB 640:RETUR
N
```

MARCHE EN BULLANT ! !

FX 702 P

Vous voilà marchand de glaces sur une plage en plein été. Par une gestion très approfondie, faites en sorte de rentabiliser au maximum votre sympathique "entreprise"...

Xavier DE BEAUCHESNE

Mode d'emploi :
L'imprimante FP 10 est conseillée. DEFM 0, entrez le programme en P0. Faites SAC (EXE) et 230.702, 85, (pressez la touche STATISTIQUE). Lancez par RUN ou F1 P0. Ce programme peut être interrompu et repris ensuite au début du tour suivant par RUN 20.
Après affichage du titre, l'appui sur CONT fait apparaître le record, un second appui démarre le jeu.
Vous disposez au départ de 2000 francs en caisse et de 0 franc sur un compte en banque. Chaque montant vous sera spécifié en début de jeu et à chaque tour (une journée de travail). Vous pourrez évaluer vos talents de gestionnaire, au terme de dix jours de vacances.
Le programme vous demande de choisir la plage où vous désirez exercer vos talents :
1 - Plage connue et très fréquentée.
2 - Plage moins connue, mais fréquentée par des gens fortunés.
Vous devez régler par chèque, une taxe de plage qui éprouvera durement votre compte. Méfiez-vous de la concurrence qui risque d'influencer vos futurs clients. Pour mener à bien votre entreprise, il vous faut investir dans la publicité, mais plusieurs tours de jeu seront nécessaires pour évaluer sa rentabilité.
1 - Radio locale : 2000 francs.
2 - Affiches murales : 900 francs.
Il vous faut remplir vos 6 stocks de matières premières, qui apparaissent sous la forme de six zéro en début de partie (appuyez ensuite sur CONT) :
- Crèmes et parfums pour les glaces.
- Pains et saucisses pour les hot dogs.
- Bières.
- Chocolat en poudre pour les chocolats chauds.
Ces décisions dépendent bien sûr de vos finances (caisse) et du cours des produits. Toutefois, il est préférable de bien s'approvisionner pour éviter d'éventuelles ruptures de stocks.
Vous devez ensuite décider du nombre d'unités de glaces, de hot dogs et de chocolats chauds à produire et fixer leur prix de vente (ainsi qu'aux bouteilles de bière). Ces décisions sont d'une extrême importance, car tout produit non vendu (sauf pour les canettes), sera perdu et réduira d'autant vos éventuels bénéfices.
Les prix de vente sont à fixer judicieusement. Trop chers, ils risquent de décourager les vacanciers. Trop bas, la demande risque de dépasser l'offre (manque à gagner).Vous pouvez vendre peu mais relativement cher, ou beaucoup et bon marché; à vous de fixer votre politique commerciale.
De plus, la variable météo est un facteur essentiel à ne pas négliger :
- S'il fait chaud (37 % de chance qu'il y ait du soleil), la demande de glaces et de bières sera importante.
- S'il fait froid, ce seront les hot dogs et les chocolats chauds qui auront du succés.
Le programme indique ensuite le nombre de clients et le bilan de vos ventes journalières. Votre offre (nombre de produits proposés) rencontre la demande des consommateurs :
- Si la quantité demandée est supérieure à la quantité offerte, vous êtes en "rupture" (manque à gagner).
- Si la quantité proposée est supérieure à la demande (surestimation du potentiel de vente), le prix de revient de chaque produit non vendu sera retiré des bénéfices.
A la question "Banque ?", vous pouvez répondre :
"1" : départ d'argent.
"2" : retrait d'argent.
"0" : aucune activité banquaire.
Si en fin de journée, votre caisse renferme plus qu'une "certaine" somme d'argent, vous avez 60 % de chance de vous en faire voler une partie pendant la nuit (charmant !).
L'affichage du bilan final de vos activités a lieu au terme de vos joyeuses vacances (10 jours). Le prix des produits stockés est comptabilisé, ainsi que le contenu de la caisse et le solde de votre compte (500 francs d'amende pour un solde négatif). Votre score obtenu est le total ainsi effectué.




```
LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 26 PRG: 1680

P0: 1680 STEPS
   1 VAC :PRT "MARCH
    E EN BULLANT!!"
    ,">RECORD";SX:B
    =2e3
  20 WAIT 34:A=A+1:P
    RT A;"E JOUR","
    CAISSE";B,"BANQ
    UE";C
 300 E=2e3:Z=9:H=200
    :INP "PLAGE",G:
    IF G=2:E=500:Z=
    15:H=80
 400 PRT "TAXE PLAGE
    ";H:C=C-H
 415 IF C<0:PRT "BAN
    QUE:"," SOLDE -
    "
 500 D=500:H=2e3:INP
     "PUBLICITE",G:
    IF G=2:D=200:H=
    900
 520 C=C-H:PRT "*STO
    CKS:",O;P;Q;R;S
    ;T:STOP
 530 Z=3*RND(RAN#,-3
    ):I=2+.83:J=Z*1
    ,67:K=I*1,7:L=I
    -.95:M=L*2
 540 IF Z<1 THEN 530
 550 PRT "*COURS:",I
    ;M;Z;J;K;L:STOP
     :PRT "*ACHATS:
    ":INP N,U,V,W,X
    ,Y
 560 F=ABS N*I+ABS U
    *M+ABS V*Z+ABS
    W*J+ABS X*K+ABS
     Y*L
 570 PRT "TOTAL ACHA
    TS:";F:IF F>B:P
    RT "TROS CHER!"
    :GOTO 550
 580 B=B-F:O=O+INT N
    :P=P+INT U:Q=Q+
    INT V:R=R+INT W
    :S=S+INT X:T=T+
    INT Y
 590 PRT "*STOCKS:",
    O;P;Q;R;S;T
 600 C=C-H:I=RAN#:H=
    20:G$="OURAGAN"
    :J=7:K=39:L=17:
    M=37
 620 IF I≥.04:H=2.4:
    G$="FROID":J=4:
    K=62:L=3:M=31
 640 IF I≥.14:H=1.6:
    G$="AVERSE":J=2
    3:K=37:L=13:M=2
    7
 660 IF I≥.34:H=1.3:
    G$="NUAGEUX":J=
    38:K=21:L=35:M=
    6
 680 IF I≥.63:H=1.1:
    G$="SOLEIL":J=4
    3:K=9:L=18:M=5
 700 I=INT ((E/H)/1.
    3+D
1100 INP "*PRODUCTIO
    N: -GLACE",D:IF
     D<(O+P)/2 THEN
     1100
1120 INP "-HOT",E:IF
     E<(Q+R)/2 THEN
     1120
1140 INP "-CHOCO.",F
    :IF F>T THEN 11
    40
1160 O=INT O-D:P=INT
     P-D:Q=INT Q-E:
    R=INT R-E:T=INT
     T-F
1200 INP "*PRIX VENT
    E: -GLACE",H,"-
    HOT",N,"-BIERE"
    ,U,"-CHOCO.",V
1220 IF H>Z*1.4:I=I/
    1.4
1230 IF H>50:J=0
1240 IF N>Z:I=I/1.4
1250 IF N>40:K=0
1280 IF U>6:I=I/1.1
1290 IF U>35:L=0
1300 IF V>5:I=I/1.1
1310 IF V>25:M=0
1400 PRT "METEO:";G$
    ;INT I;" CLIENT
    S";Z=1e2
1420 J=INT (I*J/Z:K=
    INT (I*K/Z:L=IN
    T (I*L/Z:M=INT
    (I*M/Z
1440 IF J>D:J=D
1450 IF K>E:K=E
1460 IF L>S:L=S
1470 IF M>F:M=F
1480 Y=H*J+N*K+U*L+V
    *M
1490 B=B+Y:S=S-L
1600 PRT "*VENTES:",
    J;K;L;M,"*BILAN
    :",J-D;K-E;L;M-
    F
1700 PRT Y;" FRS GAG
    NES","CAISSE:";
    B:INP "BANQUE",
    Z
1720 IF Z=1:INP "DEP
    OT",X:C=C+ABS X
    :B=B-ABS X
1740 IF Z=2:INP "RET
    RAIT",X:C=C-ABS
     X:B=B+ABS X
1800 IF B≥4e3:IF RAN
    #).4:PRT "AU VO
    L!":B=B-2e3
1900 IF A*10 THEN 20
2000 G=(O+P+Q+R+S+T)
    *2
2100 PRT CSR 6;"** F
    IN **"
2200 PRT "*STOCKS:",
    O;P;Q;R;S;T,"=";
    G;" F"
2205 PRT "*CAISSE:",
    B
2300 PRT "*BANQUE:",
    C:IF C<0:PRT "A
    MENDE:500F":C=C
    -500
2350 G=G+B+C
2400 PRT "TOTAL=";IN
    T G;" FRS":IF G
    >SX:SAC :STAT G
    :PRT " RECORD!!
    "
2500 PRT "MERCI!","A
    LA PROCHAINE..
    .","":END

*** VAR LIST

VAR: 26 PRG: 1680

A  = 1
B  = 2000
C  = 0
D  = 0
E  = 2000
F  = 0
G  = 0
H  = 200
I  = 0
J  = 0
K  = 0
L  = 0
M  = 0
N  = 0
O  = 0
P  = 0
Q  = 0
R  = 0
S  = 0
T  = 0
U  = 0
V  = 0
W  = 0
X  = 0
Y  = 0
Z  = 9
```

EXEMPLE

```
MARCHE EN BULLANT!!

>RECORD 230702,85

 1E JOUR
CAISSE 2000
BANQUE 0
PLAGE?
2
TAXE PLAGE 80
BANQUE:
 SOLDE -
PUBLICITE?
1
*STOCKS:
 0 0 0 0 0 0

*COURS:
 2.9 3.9 2.07 3.4569
 4.93 1.95

*ACHATS:
?
10
?
12
?
25
?
20
?
5
?
13
TOTAL ACHATS: 246.68
8
*STOCKS:
 10 12 25 20 5 13
*PRODUCTION: -GLACE?
20
*PRODUCTION: -GLACE?
10
-HOT?
20
-CHOCO.?
10
*PRIX VENTE: -GLACE?
10
-HOT?


$
   ETC...
```

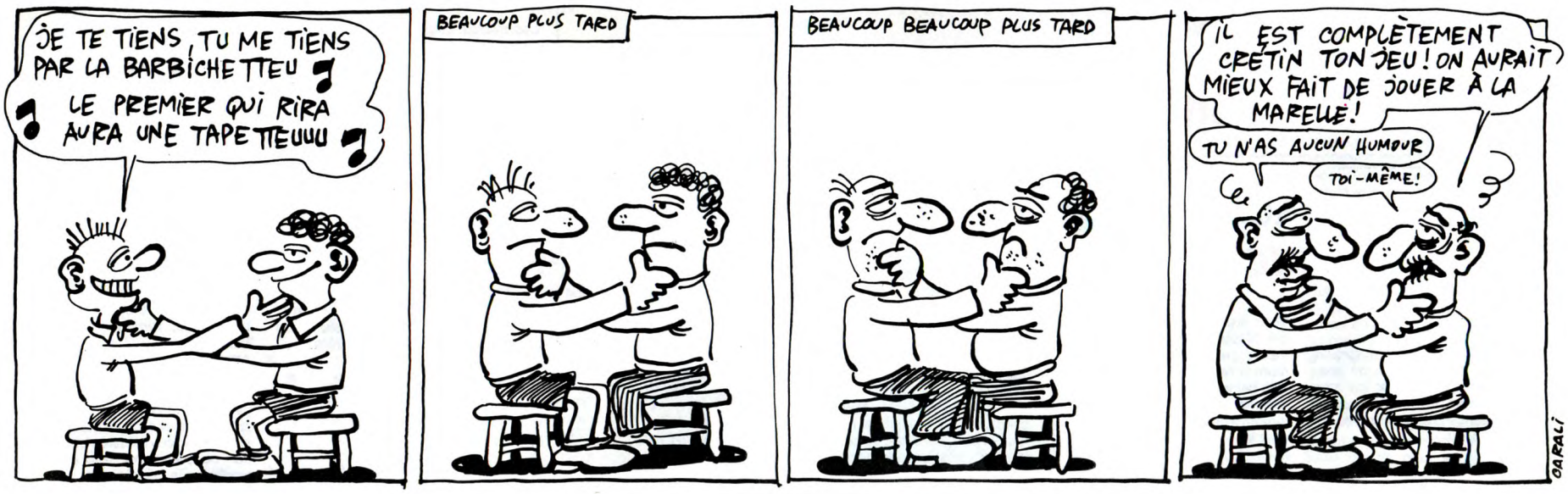
VIC 20

Suite de la page 10

```
2545 POKE4285+A1+23,32
2550 RETURN
2560 POKE4525,32:POKE4547,32:POKE4
569,32:FORM=0TOVI:POKE4525+22*M,96
:NEXT
2570 RETURN
2600 POKE36877,220:FORM=0TO255:POK
E36879,M:POKE36878,(255-M)/17:NEXT
2610 IFVI=0THEN2700
2620 VI=VI-1
2630 POKE36879,9:POKE36878,15:POKE
36877,0
2635 IFC(K)<>0THENGOSUB2900:GOTO30
60
2640 GOSUB2560:GOTO2050
2700 POKE36869,192:POKE36874,0:POK
E36876,0:POKE36877,0:POKE36875,0
2710 PRINT"■■"
2720 POKE36879,8
2730 PRINT"**********************"
;
2740 PRINT"**** MISSION F.15 ****"
;
2750 PRINT"**********************■
■";
2760 IFVA=7THENEND
2770 A(11,VA)=SC:A(12,VA)=CA
2780 B=0:C=0
2790 POKE4231+B,C
2800 IFPEEK(37151)=94THENC=C+.5
2810 A(INT(B),VA)=C:POKE37154,127:
IFPEEK(37152)=119THENB=B+.2
2820 IFPEEK(37151)=118THEN2860
2830 IFB>=11THENB=10
2840 IFC=26.5THENC=0
2850 GOTO2790
2860 FORT=0TO6
2870 FORM=0TO10
2880 POKE4228+T*44+M,A(M,T)
2890 NEXT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■SC"A(1
1,T):PRINT"■■■■■■■■■■■■■■CA"A(12,T):
NEXT
2891 PRINT"■■ PRESSEZ UNE TOUCHE"
2895 GETB$:IFB$=""THEN2895
2896 SC=0:CA=0
2897 VA=VA+1:POKE36869,205:TS=0:TY
=0:CA=100:VI=2:M=0:B=0:C(K)=0:POKE
36878,15:GOTO1005
2900 FORT=0TO2:POKE4111+T,32:NEXT:
FORT=0TOVI:POKE4111+T,96:NEXT:RETU
RN
3000 PRINT"■":FORM=0TO22:POKE4096+
22*M,118:POKE4117+22*M,118:POKE460
2+M,118:NEXT
3006 POKE36869,205:GOSUB2900
3007 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:F=0:G=0:H
=0:I=0:J=0:K=0:L=0:M=0:N=0:O=0:P=0
:Q=0:R=0:S=0:T=0
3010 A=INT(RND(1)*6):D=0
3020 FORT=0TOA
3030 B(T)=INT(RND(1)*3+21)
3040 C(T)=INT(RND(1)*18+2):D(T)=10
1
3050 NEXT
3060 FORT=0TOA
3065 PRINT"■■■■■■■■■"SC
3070 POKE4118+C(T)+B(T),D(T):POKE4
118+C(T),32
3080 NEXT
3085 GOSUB4740
3090 FORT=0TOA
3100 TS=TS+1
3110 IFTS>300THENTS=0:GOTO4900
3120 TY=TY+1:IFTY>700THENTY=0:C(K)
=0:TS=0:GOTO1005
4000 C(T)=C(T)+B(T)
4010 NEXT
4020 GOSUB4500
4030 IFA+1=DTHEN3010
4040 GOSUB4740
4140 M=INT(RND(1)*3):IFM=1THENK=IN
T(RND(1)*A):IFD(K)=32THEN3060
4150 IFM<>1THEN3060
4160 FORL=1TO(4579-(4118+C(K)))/22
:POKE4118+C(K)+L*22,119:POKE4118+C
(K)+L*22,32
4170 IFPEEK(4140+C(K)+L*22)=101THE
N2600
4180 NEXT
4190 GOSUB4740
4490 GOTO3060
4500 FORT=0TOA
4510 IFPEEK(4118+C(T)+B(T))=118THE
NPOKE4118+C(T),32:B(T)=0:D=D+1:D(T
)=32
4530 NEXT
4550 RETURN
4600 FORN=0TO9:IFPEEK(4547+E-22-N*
22)=101THENSC=SC+75:GOSUB4640
4620 POKE4547-22+E-N*22,100:POKE45
47-22+E-N*22,32
4630 NEXT:RETURN
4640 FORT=0TOA:IFPEEK(4118+C(T))=1
01THENB(T)=0:D=D+1:D(T)=32:GOSUB47
00:RETURN
4650 NEXT
4660 RETURN
4700 FORT=0TO50:POKE36877,220:NEXT
:POKE36877,0:SC=SC+75:RETURN
4740 FORQ=1TO2:POKE4547+E,101:IFF<
>0THENPOKE4547+F+E,32
4745 F=0
4750 IFPEEK(37151)=110THENE=E-1:F=
F+1
4760 IFPEEK(37151)=118THENE=E+22:F
=F-22
4770 IFPEEK(37152)=119THENE=E+1:F=
F-1
4780 POKE37154,127:IFPEEK(37151)=1
22THENE=E-22:F=F+22
4790 IFPEEK(37151)=94ANDR=0THENGOS
UB4600
4800 IFPEEK(4547+E)=118THENE=E+F
4810 IF4547+E<4338THENE=E+F
4830 NEXT:RETURN
4900 FORT=0TOA:POKE4118+C(T),32:NE
XT
4905 POKE4633+R,105
4908 POKE4589+R,102:POKE4590+R,110
:POKE4611+R,103:POKE4612+R,111:POK
E4632+R,104
4909 POKE4633+R,105
4910 POKE4634+R,112:POKE4635+R,113
:POKE4654+R,106:POKE4655+R,107:POK
E4656+R,115
4915 POKE4657+R,114
4920 POKE4677+R,108:POKE4678+R,116
:POKE4699+R,109:POKE4700+R,117
4930 POKE4676+R,32:POKE4679+R,32:P
OKE4721+R,32:POKE4722+R,32
4940 R=R-22:GOSUB4740
4950 FORT=1TO2:IFPEEK(37151)=94THE
NGOSUB5000:NEXT
4960 IFTR>=20THENTR=0:GOTO5030
4970 IFR=-638THEN3000
4980 GOTO4900
5000 POKE4525+E+S,100:POKE4525+E+S
,32:IFPEEK(4525+E+S-22)<>32THENTR=
TR+1:S=0:RETURN
5010 S=S-22:IFS=-220THENS=0:RETURN
5020 GOTO5000
5030 POKE36879,T:POKE36877,220:POK
E36878,(255-T)/17
5040 IFT=255THENSC=SC+500:POKE3687
9,9:R=0:POKE36877,0:POKE36878,15:G
OTO3000
5050 T=T+1:GOTO5030

READY.
```

Pascale OLIVIER nous propose, en français sur son standard japonais, une superbe révision des verbes irréguliers anglais.



GRAMM

MSX

Mode d'emploi :
Ce programme d'environ 23 Ko, propose trois options : anglais-français, français-anglais et auto-travail. Effectuez votre choix en plaçant le repère en face de l'option choisie par les touches directionnelles du curseur, puis validez par appui sur la barre d'espace. Les indications nécessaires sont incluses.

```
10 KEY OFF
20 LOCATE 0,0,0
30 CLEAR
40 DEFUSR=&HCC
50 POKE 61000!,INT(RND(1)*5)
60 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1
70 A$=CHR$(71)+CHR$(82)+CHR$(65)+CHR$
(77)+CHR$(77)
80 FOR I=1 TO 10
90 KEY(I)ON
100 KEYI,A$+CHR$(13)
110 NEXT
120 ' ------------------------------
130 ' - LETTRES EN MODE GRAPHIQUE -
140 ' ------------------------------
150 RO$="R4F1D4G1E1U4H1L4D1R1L2D1R2D1
L2D1R2D1L2R1D1R3":REM O
160 HR$="D6R1U6R1D6U6D3R4D3U6":REM H
170 CR$="D4R1D1U6R1D6R3E1G1L3U6R3F1":
REM C
180 LR$="D6R1U6R1D6R4U2":REM L
190 IR$="R4L1D6R1L2U6L1D6L1":REM I
200 UR$="D5R1D1U6R1D6R3E1U5":REM U
210 RV$="R2D1L2D1R2D1R1L2D1R2L1D1R2D1
L2U1R2E1U1E1U2":REM V
220 ER$="R6L6D1R2D1L2D1R4L4D1R2D1L2D1
R6":REM E
230 FR$="R6L6D1R2D1L2D1R2D1L2R4L4D1R2
D1L2":REM F
240 RR$="D6R1U6R1D6U6R3F1D2G1L2R1D1F1
R1":REM R
250 AR$="D5R1U6R1D6U2R4D2U5H1L4":REM
A
260 PR$="D6R1U6R1D6U2R3E1U2H1L5":REM
P
270 MR$="D6R1U6R1D6U6D1R1D1R1D1U1R1U1
R1U1D6":REM M
280 SR$="R4F1H1L4D1R1L2D1R2D1L1R4D1L1
R2D1L2D1L3H1F1R4":REM S
290 GR$="R4F1H1L4D1R1L2D1R2D1L2D1R2D1
L2R1D1R4E1U2L2":REM G
300 TR$="R6L2D6L1U6L1D6":REM T
310 DR$="D6R1U6R1D6R2E2U2H2L1":REM D
320 NR$="D6R1U6R1D6U6D1R1D1R1D1R1D1R1
D2U6":REM N
330 COLOR 2,1,1
340 YR$="R2D1L2R1D1R1D4R1U4D4R1U4R1E1
U1":REM Y
350 CLS
360 POKE &HF3DE,&H0
370 POKE &HF7C4,0
380 COLOR 2,1,1
390 L=USR(0)
400 SCREEN 2,0,0
410 REM ---------------------------
420 REM - LECTURE DATA SPRITES    -
430 REM ---------------------------
440 DIM Y$(40)
450 RESTORE 7460
460 FOR I=1 TO 5
470 FOR G=1 TO 8
480 READ SP$  .
490 A$(I)=A$(I)+CHR$(VAL(SP$))
500 NEXT G
510 NEXT I
520 REM ---------------------------
530 REM - DEFINITION DES SPRITES -
540 REM ---------------------------
550 FOR I=1 TO 5
560 SPRITE$(I)=A$(I)
570 NEXT I
580 POKE &HF3DB,0
590 REM -----------------------------
600 REM - DESCENTE SPRITES * MSX * -
610 REM -----------------------------
620 O=1
630 X=121
640 FOR I=-12TO 75 STEP 1
650 PUT SPRITE O,(X,I),5,O
660 NEXT I
670 O=O+1
680 IF O=4 THEN 740
690 X=X+8
700 GOTO 640
710 REM -----------------------------
720 REM - AFFICHAGE " PRESENTE "   -
730 REM -----------------------------
740 X=100
750 Y=100
760 PSET(X,Y),1
770 DRAW"C9XPR$;"
780 PSET(X+8,Y),1
790 DRAW"C9XRR$;"
800 PSET(X+16,Y),1
810 DRAW"C9XER$;"
820 PSET(X+25,Y),1
830 DRAW"C9XSR$;"
840 PSET(X+32,Y),1
850 DRAW"C9XER$;"
860 PSET(X+40,Y),1
870 DRAW"C9XNR$;"
880 PSET(X+48,Y),1
890 DRAW"C9XTR$;"
900 PSET(X+56,Y),1
910 DRAW"C9XER$;"
920 '-----------------------------
930 '-  DEGRADE " PRESENTE "    -
940 '-----------------------------
950 BB=0:YY=102:CC=8
960 FOR I=102 TO 166
970 IF POINT(I,YY)=9 THEN PSET(I,YY),
CC
980 NEXT I
990 IF BB=2 THEN 1000 ELSEBB=BB+1:YY=
YY+1:GOTO960
1000 IF YY=104THENBB=0:CC=6:YY=YY+1:G
OTO960
1010 FOR I=1 TO 700
1020 NEXT I
1030 '-----------------------------
1040 '-  REMONTE SPRITES * MSX * -
1050 '-----------------------------
1060 O=1
1070 X=121
1080 FOR I=75TO-12 STEP-1
1090 PUT SPRITE O,(X,I),5,O
1100 NEXT I
1110 O=O+1
1120 IF O=4 THEN 1150
1130 X=X+8
1140 GOTO 1080
1150 CLS
1160 LINE(20,10)-(245,13),7,BF
1170 LINE(242,13)-(245,186),7,BF
1180 REM ----------------------------
-872 REM - LECTURE DATA LINE  GRAMM
-873 REM ----------------------------
-
1190 RESTORE 7110
1200 FOR I=1 TO 135
1210 READ IX,IY,IZ
1220 IF I>47 THEN IX=IX+2
1230  IF I>82 THEN IX=IX+4
1240  IF I>113THEN IX=IX+50
1250 IF IZ=0 THEN PSET(IX+10,120+(IY*
1.335078534031#)),1:GOTO 1270
1260 LINE-(IX+10,120+(IY*1.3350785340
314#)),2
1270 NEXT I
1280 PUT SPRITE 4,(20,20),15,4
1290 REM ----------------------------
1300 REM - AFFICHAGE DE P.OLIVIER  -
1310 REM ----------------------------
1320 PSET(31,22),1
1330 DRAW"C15XPR$;"
1340 PSET(40,22),1
1350 COLOR 15
1360 PRINT#1,"."
1370 PSET(48,22)
1380 DRAW"C15XRO$;"
1390 PSET(56,22)
1400 DRAW"C15C15XLR$;"
1410 PSET(65,22),1
1420 DRAW"C15XIR$;"
1430 PSET(72,22)
1440 DRAW"C15XRV$;"
1450 PSET(81,22)
1460 DRAW"C15XIR$;"
1470 PSET(88,22)
1480 DRAW"C15XER$;"
1490 PSET(97,22)
1500 DRAW"C15XRR$;"
1510 A$=INPUT$(1)
1520 FOR I=0 TO 2
1530 PUT SPRITE I,(0,0),0,I
1540 NEXT I
1550 COLOR 7,1,1
1560 SCREEN 2
1570 A$=" "
1580 B$=" "
1590 C$=" "
1600 D$=" "
1610 VR$=" "
1620 REM ----------------------------
1630 REM - CADRE DU MENU          -
1640 REM ----------------------------
1650 LINE (20,20)-(236,20),2,BF
1660 LINE-(236,171),2,BF
1670 LINE-(20,171),2,BF
1680 LINE-(20,20),2,BF
1690 X=112
1700 Y=10
1710 REM ----------------------------
1720 REM - AFFICHAGE DE MENU      -
1730 REM ----------------------------
1740 PSET(X,Y),1
1750 DRAW"C11XMR$;"
1760 PSET(X+8,Y),1
1770 DRAW"C11XER$;"
1780 PSET(X+16,Y),1
1790 DRAW"C11XNR$;"
1800 PSET(X+24,Y),1
1810 DRAW"C11XUR$;"
1820 X=80
1830 Y=70
1840 REM ----------------------------
1850 REM  AFFICHAGE ANGLAIS-FRANCAIS
1860 REM ----------------------------
1870 PSET(X,Y+1),1
1880 DRAW"C7XAR$;"
1890 PSET(X+8,Y),1
1900 DRAW"C7XNR$;"
1910 PSET(X+17,Y),1
1920 DRAW"C7XGR$;"
1930 PSET(X+24,Y),1
1940 DRAW"C7XLR$;"
1950 PSET(X+32,Y+1),1
1960 DRAW"C7XAR$;"
1970 PSET(X+40,Y),1
1980 DRAW"C7XIR$;"
1990 PSET(X+47,Y),1
2000 DRAW"C7XSR$;"
2010 PSET(X+55,Y),1
2020 PRINT#1,"-"
2030 PSET(X+64,Y),1
2040 DRAW"C7XFR$;"
2050 PSET(X+72,Y),1
2060 DRAW"C7XRR$;"
2070 PSET(X+80,Y+1),1
2080 DRAW"C7XAR$;"
2090 PSET(X+88,Y),1
2100 DRAW"C7XNR$;"
2110 PSET(X+96,Y+1),1
2120 DRAW"C7XCR$;"
2130 PSET(X+104,Y+1),1
2140 DRAW"C7XAR$;"
2150 PSET(X+112,Y),1
2160 DRAW"C7XIR$;"
2170 PSET(X+119,Y),1
2180 DRAW"C7XSR$;"
2190 X=80
2200 Y=90
2210 REM ----------------------------
2220 REM AFFICHAGE FRANCAIS-ANGLAIS
2230 REM ----------------------------
2240 PSET(X,Y),1
2250 DRAW"C7XFR$;"
2260 PSET(X+8,Y),1
2270 DRAW"C7XRR$;"
2280 PSET(X+16,Y+1),1
2290 DRAW"C7XAR$;"
2300 PSET(X+24,Y),1
2310 DRAW"C7XNR$;"
2320 PSET(X+32,Y+1),1
2330 DRAW"C7XCR$;"
2340 PSET(X+40,Y+1),1
2350 DRAW"C7XAR$;"
2360 PSET(X+48,Y),1
2370 DRAW"C7XIR$;"
2380 PSET(X+55,Y),1
2390 DRAW"C7XSR$;"
2400 PSET(X+62,Y),1
2410 PRINT#1,"-"
2420 PSET(X+72,Y+1),1
2430 DRAW"C7XAR$;"
2440 PSET(X+80,Y),1
2450 DRAW"C7XNR$;"
2460 PSET(X+89,Y),1
2470 DRAW"C7XGR$;"
2480 PSET(X+96,Y),1
2490 DRAW"C7XLR$;"
2500 PSET(X+104,Y+1),1
2510 DRAW"C7XAR$;"
2520 PSET(X+112,Y),1
2530 DRAW"C7XIR$;"
2540 PSET(X+119,Y),1
2550 DRAW"C7XSR$;"
2560 X=83
2570 Y=110
2580 REM ----------------------------
2590 REM - AFFICHAGE AUTO-TRAVAIL -
2600 REM ----------------------------
2610 PSET(X-3,Y+1),1
2620 DRAW"C7XAR$;"
2630 PSET(X+5,Y),1
2640 DRAW"C7XUR$;"
2650 PSET(X+13,Y),1
2660 DRAW"C7XTR$;"
2670 PSET(X+22,Y),1
2680 DRAW"C7XRO$;"
2690 PSET(X+31,Y),1
2700 PRINT#1,"-"
2710 PSET(X+40,Y),1
2720 DRAW"C7XTR$;"
2730 PSET(X+48,Y),1
2740 DRAW"C7XRR$;"
2750 PSET(X+56,Y+1),1
2760 DRAW"C7XAR$;"
2770 PSET(X+64,Y),1
2780 DRAW"C7XRV$;"
2790 PSET(X+72,Y+1),1
2800 DRAW"C7XAR$;"
2810 PSET(X+80,Y),1
2820 DRAW"C7XIR$;"
2830 PSET(X+86,Y),1
2840 DRAW"C7XLR$;"
2850 PSET(80,130),1
2860 DRAW"C7XFR$;"
2870 PSET(88,130),1
2880 DRAW"C7XIR$;"
2890 PSET(94,130),1
2900 DRAW"C7XNR$;"
2910 Y=68:T=1
2920 REM ----------------------------
2930 REM -   CHOIX  DE L' OPTION   -
2940 REM ----------------------------
2950 A$=INKEY$
2960 IF A$=" " THEN GOTO 3030
2970 IF A$=CHR$(31) THEN T=T+1:Y=Y+20
2980 IF A$=CHR$(30) THEN T=T-1:Y=Y-20
2990 IF Y>130 THEN T=T-1:Y=128
3000 IF Y<64 THEN T=T+1:Y=68
3010 PUT SPRITE 5,(68,Y),9,5
3020 GOTO 2950
3030 IF T=3 THEN COLOR1,1,1:SCREEN0:G
OSUB7070ELSE3050
3040 COLOR 2,1:GOTO 4210
3050 IF T=1 THEN COLOR 1,1,1:SCREEN0:
GOSUB7070ELSE3070
3060 COLOR 2,1:GOTO 3220
3070 IF T=2 THEN COLOR 1,1,1:SCREEN0:
GOSUB7070 ELSE 3090
3080 COLOR 2,1,1:GOTO 3740
3090 PUT SPRITE 5,(0,0),1,5
3100 REM ----------------------------
3110 REM -       ROUTINE FIN       -
3120 REM ----------------------------
3130 COLOR 2,1
3140 SCREEN 0
3150 COLOR 1,1,1
3160 DEFUSR=&HC9
3170 POKE &HF3DE,100
3180 L=USR(0)
3190 COLOR 2,1,1
3200 END
3210 GOSUB 7070
```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

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 95 100 105 110 114 118 122 126 130
COMMODORE -» 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126 130
ORIC -» 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128
AMSTRAD -» 111 115 119 123 127
APPLE -» 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128
SPECTRUM -» 112 116 120 124 127
THOMSON -» 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129
MSX -» 113 117 121 125 129

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

ARTICLE

Inutile de dire que je m'excuse auprès des lecteurs qui ne me lisent plus depuis longtemps et qui donc ne sauront pas que je m'excuse de commencer ce cours par quelques mises au point.

MISE AU POINT

Profitant de la puissance de leur groupe de presse (ils totalisent à eux deux au moins la moitié des articles de votre journal favori ce qui est contraire à la loi contre les monopoles de la presse. Inutile de vous dire qu'ils bénéficient de l'immunité par le menteur, je veux dire à cause de leur mauvaise foi permanente et latente, qui n'est pas mon oncle, encore moins binocle, que j'ai oublié sur la porte de petit chat qu'il va falloir allaiter d'oreiller ne m'en parlez pas dans le noir me font froid dans le dos, minot que tu es le père et coucher avec la mère patrie je ne sais pas où on va comme ça), Milou et Escapeneufgé ont lâchement tenté d'étouffer les minorités dont je suis. C'est un scandale. J'ai utilisé la voie démocratique pour me faire entendre, je vais désormais procéder par attentats anonymes et pures calomnies. Ces salauds sont juste capables de dilapider l'hermitage que m'a laissé tonton. Mon slogan sera : Milou je te hais, Escapeneufgé taille-toi.

DEBUT EFFECTIF DE L'ARTICLE

Nous avions la dernière fois fait à peu près le tour des magouilles sur la pile. J'en ai marre de parler de la pile, parlons donc des interruptions. Ouadsdat, les interruptions ?
Aillexplaigne, avec un exemple tiré de la vie de tous les jours, exemple que j'ai lu je ne sais où.

Vous êtes en train d'écrire un article, Milou vous téléphone, vous le traitez de superradasse au plutonium (il reste sans voix devant une telle haine), puis vous raccrochez et reprenez l'écriture de l'article où justement vous étiez en train d'expliquer le fonctionnement des interruptions ce qui vous a d'ailleurs donné l'idée d'utiliser cet exemple vécu.
Ce petit récit, d'apparence bien anodine, résume très bien, en fait, les différents ingrédients (la parabole de la cuisine fait toujours un effet bœuf) du fonctionnement du microprocesseur.
Mettons que vous êtes le 6502. Vous exécutez votre tâche principale qui est d'écrire un article. Votre contexte, c'est la feuille et votre stylo.

DRING !

Le téléphone sonne (c'est d'ailleurs la première fois depuis 10 ans qu'on vous téléphone alors que vous êtes ailleurs que sous la douche ou au



lit). La sonnerie, c'est le signal de l'interruption. Vous finissez le mot que vous étiez en train d'écrire, posez le stylo et décrochez le téléphone (et vous êtes glacé d'horreur à cause de la voix mielleuse de Milou, mais là n'est pas le problème).
Ecrire un mot, c'est, mettons, exécuter une instruction du 6502. Le signal d'interruption n'est en effet testé par le processeur qu'à la fin d'une instruction.
Vous avez posé le stylo à un endroit où vous saurez le retrouver. Ça s'appelle sauvegarder le contexte. Votre contexte c'est la feuille et le stylo. Il était inutile de ranger la feuille, puisque le fait de décrocher le téléphone n'est pas incompatible avec le fait de laisser une feuille sur le bureau.
Puis, vous avez "servi" l'interruption (en l'occurrence, insulter copieusement Milou), enfin vous êtes sorti de l'interruption et vous avez récupéré le contexte, c'est-à-dire repris le stylo où il était posé.

EDIFIANT, NON ?

Cet exemple réunit donc les principales phases d'une interruption : (les esprits vifs auront remarqué qu'il est inutile de poser le crayon puisqu'on peut très bien prendre le combiné téléphonique avec l'autre main. Je précise donc que l'autre main était occupée à chercher sur le tuner une station FM qui passe autre chose que de la musique nulle 24 heures sur 24 et était donc indisponible depuis longtemps).
-Les boîtiers périphériques émettent une demande d'interruption en mettant à l'état bas la ligne nommée IRQ.
-Le 6502 termine l'instruction en cours ce qui peut prendre de 0 à 7 microsecondes, teste l'état bas, il vérifie que les interruptions sont bien autorisées (drapeau I sur registre d'état). Si non, il ne s'est rien passé. Si oui, il se branche à l'adresse contenue en # FFFE- # FFFF.
Il faut sauver le contexte pour pouvoir reprendre la tâche principale sans problème. Cette sauvegarde est en partie exécutée par le 6502 lui-même puisqu'il sauve au sommet de la pile l'adresse de son pointeur de programme (poids fort puis poids faible) ainsi que le registre d'état.
Le reste des sauvegardes doit être assumé par le programme de service des interruptions. Tout ce qui est modifié par le programme d'interruption doit être soit réservé à la seule gestion des interruptions soit sauvé au début et récupéré à la fin.
Dans un but d'optimisation et par clarté, il est conseillé de ne sauver que le strict nécessaire (rappelez-vous, la feuille de papier n'a pas été rangée).
En général, les registres A,X,Y sont modifiés plus éventuellement quelques variables système.
- Une fois le contexte sauvé, il convient d'exécuter le programme d'interruption. Récupérons le contexte que nous avions sauvé. La récupération de PC et de P est automatique par l'exécution de l'instruction RTI (ReTurn from Interupt).

EXEMPLE

Avant d'aller plus loin, voyons un exemple. Voici le listing commenté d'un deuligne paru il y a peu de temps : il affiche à l'écran, "cong !" chaque fois que vous pressez return ce qui est, ma foi, très drôle.

Fig 1

```
100 '
110 "          ORG $97D0
120 '
130 "DETIRQ:  PHA          ;sauver le registre A
140 "         LDA $02DF    ;lire clavier
150 "         CMP #$80+0D  ;Return ?
160 "         BNE SORIRQ   ;non, ok
170 "         TXA
180 "         PHA
190 "         TYA
195 "         PHA          ; sauver X et Y
200 "         LDX #$F9
210 "         LDY $0269    ;prendre coordonnée curseur
220 "LOOP:    INY
230 "         LDA MESSAG-F9 ;écrire le message
240 "         STA ($12),Y  ;à l'écran
250 "         INX
260 "         BNE LOOP
270 "         PLA
280 "         TAY
290 "         PLA
300 "         TAX          ;récupérer X et Y
310 '
320 "SORIRQ:  PLA          ;et A
330 "         RTI
340 '
350 "MESSAG:  ASC  ,CONG !
```

(NB : pour brancher la routine, faire DOKE # N 254 (# 229), # 97D0 : POKE # 24A (# 230), 76, entre parenthèses pour la V1.0)
Tout d'abord, notons une astuce dans la boucle : pour éviter un CPX quelconque pour sortir de la boucle, on décale l'index et la valeur de base de MESSAG ce qui permet de sortir quand X = 0. Ceci impose de connaître à priori la longueur de la boucle et n'est donc pas toujours applicable.
Donc, on sauve tout de suite A qui est utilisé à coup sûr et on teste si l'utilisateur a bien pressé Return. Non, on récupère A et on sort de l'IRQ illico presto.
Si c'est bien Return, on sauve X et Y qui sont utilisés et on écrit le message (très drôle et raffiné, putaing !). On récupère le tout et on se casse.
C'était votre première routine d'interruption. Instructive et (très, très) drôle. **Sincères considérations.**
Attardons-nous sur des considération théoriques. C'est la notion d'interruption qui permet d'avoir l'impression qu'un ordinateur exécute plusieurs tâches. Par exemple, sur l'Oric, on a l'illusion que la gestion du clavier est faite en même temps que l'exécution du programme : c'est faux.
A un instant donné, un processeur n'exécute qu'une seule tâche. Le clavier étant géré 100 fois par seconde, à l'échelle humaine, on n'est pas capable de s'en apercevoir puisqu'on ne peut frapper au maximum que 20 ou 30 caractères par seconde.
En revanche, à l'échelle de la vitesse du 6502 qui exécute environ 30.000 instructions par seconde, il se passe environ 3000 instructions entre chaque pression de touche. Bien entendu, une interruption ralentit le programme principal.
Supposons qu'une interruption soit générée 100 fois par seconde et qu'elle nécessite 1,8 milliseconde. Pendant une seconde (1000 ms), le 6502 va passer 1,8 * 100 = 180 ms de son temps à exécuter l'interruption et donc à ne pas exécuter le programme principal. Le 6502 l'exécute donc à environ 82% de sa vitesse maximale. Dur !

ET C'EST LA FIN !

Voilà, c'est fini pour cette fois. Juste la place pour une dernière calomnie à Milou et Escapeneufgé : censuré. (NDLA : il n'y a eu aucune NDLA cette fois, étonnant !) (NDLR : T'vas voir ta gueule à la sortie !).

Fabrice Broche
Alias Milou
Alias Esc9G
Alias Le Mégalo

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

A L'ATTAQUE DU JEU D'INSTRUCTIONS

Les choses véritablement sérieuses vont commencer avec ce cours, sérieuses ne voulant pas dire difficiles. C'est le moment de détailler le jeu d'instructions du Z80, et il ne comprend pas moins de 694 pièces. Cet ensemble peut se diviser en groupes d'instructions et, quand on en a assimilé une, les autres du même groupe ne posent aucun problème de compréhension. Après avoir divisé le jeu d'instructions du Z80 en dix familles, attaquons aujourd'hui la première d'entre elles.

INSTRUCTIONS DE TRANSFERT

Ce sont les plus nombreuses et les plus faciles à comprendre. Elles servent à transférer une ou plusieurs données d'un endroit à un autre. Leur mnémonique, que vous placez dans le champ opérations (ceux qui, le mois dernier, n'ont pas dormi au fond de la classe près du radiateur s'en souviennent !), est presque toujours **LD** diminutif de LOAD qui signifie charger dans la langue de Maggy. Dans le champ opérandes on met 2 trucs séparés par une virgule. Le premier truc indique la destination et le deuxième la source. Mais qu'est-ce que c'est que ces trucs ? Voici la réponse.

1. **Registre (simple ou double)**

A, B, C, D, E, H, L, HL, DE, BC, IX, IY, SP
Exemple : LD A,L

2. **Le contenu d'une adresse pointée par un double registre**

(HL), (DE), (BC), (IX + IND), (IY + IND)
Exemple : LD B,(HL)

3. **Le contenu d'une adresse**

(# 8000), LABEL
Exemple : LD HL,(# 8000)

4. **Une valeur huit ou seize bits**

4F, # 4C0F
Exemple : LD DE, # 5000

Malheureusement, toutes les combinaisons ne sont pas possibles. Si *LD A,(DE)* est correct, en revanche *LD B,(DE)* ne l'est pas. Il est donc nécessaire (voire indispensable) de posséder une liste complète des instructions Z80, que l'on trouve dans tous les livres écrits autour de ce microprocesseur, et de connaître quelques principes de base.

1. Toutes les combinaisons de registre simple à registre simple sont possibles. Ce qui nous donne déjà 49 instructions.
Exemple : LD A,B; LD B,D; LD H,E; LD L,D; etc.

2. Seul le contenu d'une adresse pointée par les doubles registres HL, IX et IY peut être transféré dans n'importe quel registre simple et inversement.
Exemple : LD D,(HL); LD C,(HL); LD (HL),E; LD (HL),A; etc. Les registres d'index IX et IY seront examinés plus loin.

3. Le contenu d'une adresse pointée par les doubles registres DE et BC ne peut être transféré que dans l'accumulateur et réciproquement.
Exemple : LD A,(DE); LD (BC),A

4. Même principe pour le contenu d'une adresse.
Exemple : LD A,(# 65CD); LD (# ED67),A

5. Une donnée huit bits peut être transférée dans n'importe quel registre simple.
Exemple : LD A, # 34; LD E, # 56; LD C, # EF

6. Ou par l'intermédiaire d'un double registre, mais uniquement HL, IX ou IY.
Exemple : LD (HL), # 23 est permis, LD (DE), # FF est interdit.

7. Mais jamais dans une adresse directement !
Exemple : LD (# 7000), # 34 est formellement interdit.

8. Une donnée seize bits ne peut être chargée que dans un double registre.
Exemple : LD HL, # 34EF; LD DE, # E34A; LD BC, # 1E38; etc.

9. Le contenu de deux adresses peut être transféré dans un double registre et inversement (ce qui correspond à une donnée seize bits).
Exemple : LD DE,(# 30E0)
Cette dernière instruction correspond à la séquence :
LD A,(# 30E0)
LD E,A
LD A,(# 30E1)
LD D,A
Le contenu de # 30E0 va dans E et celui de # 30E1 dans D.

Sachez encore que toute parenthèse signifie *contenu d'une adresse*. Elle peut être directe (# 8000) ou pointée par un double registre (HL). Et souvenez-vous définitivement que le second opérande va dans le premier. Quand vous aurez assimilé ces quelques principes de base concernant les instructions de transfert et de chargement, vous connaîtrez déjà la majorité des instructions Z80. Pour terminer avec cette famille, il nous faut encore aborder les transferts de blocs, les échanges de registres et les registres d'index. Commençons par ces derniers.

LES REGISTRES D'INDEX IX ET IY

On peut faire avec eux tout ce que l'on peut faire avec la paire de registres HL. Il faut y ajouter un avantage et deux inconvénients, mais chacun a son rôle. Et le rôle de ces deux registres-là est de permettre l'adressage **indexé.** Nous avons vu que l'on pouvait transférer dans n'importe quel registre simple le contenu d'une adresse pointée par le double registre HL, avec les doubles registres IX et IY, nous pouvons y ajouter un index ou, si vous préférez, un nombre à ajouter ou à déduire de l'adresse. Mais exemplons !

```
EX:  LD HL,#8000
     LD A,(HL)
     LD HL,#8010
     LD E,(HL)
     LD HL,#7FF0
     LD D,(HL)
équivaut à
     LD IX,#8000
     LD A,(IX+#00)
     LD E,(IX+#10)
     LD D,(IX-#10)
```

N'est-ce pas suffisamment clair ? Le microprocesseur ajoute à la donnée seize bits, contenue dans le double registre IX ou IY, l'index huit bits précisé dans l'instruction. Il prend en compte ce résultat et non plus la valeur simple du double registre. Les inconvénients sont le temps d'exécution et la place mémoire. En effet l'instruction **LD A,(HL)** ne prend que 7 cycles d'horloge alors que **LD A,(IX + ind)** prend 19 cycles.

Parenthèse : avec les Amstrad, le temps réel s'obtient en divisant le nombre de cycles par 4, soit 1,75 microseconde pour 7 cycles.

Vous serez toujours fasciné par les temps d'exécution. Pour vous donner un ordre d'idées, sachez que le microprocesseur peut exécuter un million de LD A,B à la seconde ! La place mémoire varie de 1 à 3 : un octet pour **LD A,(HL)** et trois octets pour **LD A,(IX + ind).** Pour conclure, nous dirons que les registres d'index sont très utiles dans des cas spécifiques.

```
10        ORG   #8000       ;On commence en 8000
20        LD    HL,#8000    ;Adresse source
30        LD    DE,#C000    ;Adresse destination (écran)
40        LD    BC,#3FFF    ;Longueur du bloc
50        LDIR              ;Transfert
60        RET               ;Et c'est fini!
```

LES TRANSFERTS DE BLOC (LDD, LDI, LDDR, LDIR)

Ces quatre instructions sont de petites merveilles ! Elles permettent de déplacer, en une seule fois, un bloc allant jusqu'à 64 Ko ! Le **D,** placé après un LD, signifie *décrémenter* et le **I,** *incrémenter*. Le **R** signifie *répéter jusqu'à ce que le double registre* ***BC*** *soit à zéro.*

LDD prend le contenu de l'adresse pointée par HL, le transfère dans l'adresse pointée par DE, décrémente HL et DE, décrémente BC

LDI prend le contenu de l'adresse pointée par HL, le transfère dans l'adresse pointée par DE, incrémente HL et DE, décrémente BC

LDDR prend le contenu de l'adresse pointée par HL, le transfère dans l'adresse pointée par DE, décrémente HL et DE, décrémente BC et recommence jusqu'à BC = 0

LDIR prend le contenu de l'adresse pointée par HL, le transfère dans l'adresse pointée par DE, incrémente HL et DE, décrémente BC et recommence jusqu'à BC = 0

Chargez votre assembleur préféré et essayez ceci.

RÉCRÉATION

Pour les quatre cent soixante-quatrards seulement :

CALL &BD3A

Et amusez-vous bien les enfants !

Patrick Dublanchet

TELOCHE

LE PISTONNÉ

Un titre pareil mérite un traitement de faveur. Le film de C. Berri (1970) vaut surtout pour la prestation de Guy Bedos. Lundi 21 à 20h35 sur FR3.



MARIAGES EN DÉROUTE

MADAME PORTE LA CULOTTE

Film de G. Cukor (1949) avec Spencer Tracy, Katherine Hepburn, Judy Holliday et Tom Ewell.

Adam Bonner (Tracy), procureur, et sa femme Amanda (Hepburn), avocate de renom s'aiment tendrement depuis des années. Le cas Doris Attinger (Holiday) va empoisonner leur vie, Adam l'accusant de meurtre au nom de l'état et Amanda la défendant de l'autre côté du prétoire. La presse s'empare de l'affaire, le procès y gagne en publicité mais les relations du couple s'enveniment. L'innocence de la pauvre Doris passe au second plan, le procès tourne à la querelle de ménage.

A force de roueries féminines, Amanda embobine le jury (fait minime) et obtient l'acquittement de la prévenue (fée Maxim). Hors de lui, ridiculisé, Adam Bonner (d'âne) se fâche avec Amanda. Son amour-propre l'emporte sur son amour tout court.

Excellente comédie de Cukor, un ton au-dessous quand même de celle de la semaine précédente. Pour la petite histoire, Tracy et Hepburn s'aimaient depuis 10 ans mais Spencer refusait de divorcer pour ne pas faire de peine à sa femme. Rêvées ou vécues, ces scènes de ménages ne manquent pas de sel.

Diffusion le vendredi 25 à 23h00 sur A2 en V.O.

L'AMI MAUPASSANT : BERTHE

Série de Claude Santelli avec Marie-Christine Barrault, Michel Duchaussoy, Pierre Vernier, Michel Aumont et Laure Marsac.

Henri (Duchaussoy), médecin parisien mais séducteur tout terrain, rend visite à de vagues cousins dans leur château normand. Thérèse (Barrault) et Paul (Vernier) de la Vallée cachent au fond de leur province leur misère affective. Peu verni, mal barré, le couple dissimule Berthe, leur enfant, jolie damoiselle de 15 ans complètement débile.



Henri s'occupe d'elle. Il la choie, la cajole, tente de la sociabiliser. Sans résultats. Il réussit beaucoup mieux avec la mère qui répond avec ferveur à ses tendres attentions. Et si la maternité rendait Berthe intelligente ? Vite fait, on trouve un coureur de dot pas difficile. Hélas, le gendre se révèle être une brute qui la rend complétement folle.

Encore une fois, Santelli capte à merveille la sensibilité de Maupassant qu'il nous retransmet très fidèlement.

Diffusion le mercredi 23 à 20h35 sur TF1.
Photo TF1-C. James

FRÉNÉSIES SEXUELLES

DU SANG POUR DRACULA

Film de Paul Morrissey (1973) avec Joe Dalessandro, Vittorio de Sica et Udo Kier.

Le comte Dracula se carapate hors des Carpathes, faute de vierges pour son élixir de vie. En cette fin du XX[e] siècle, seule l'Italie, patrie du pape, conserve dans la bigoterie ce genre de péronnelle.
Dracula, accompagné de son lit cercueil et de son serviteur, impressionne favorablement une famille noble mais ruinée. Le marquis (De sica) a justement quatre filles à marier, qu'il affirme vierge bien entendu, et qu'il pousse dans les bras du comte. Las, le sang des deux aînées rend malade le pauvre comte par faute de tromperie sur la marchandise. Il en est réduit à laper le sang de la cadette qui vient juste d'être violée.

Morrissey et Dalessandro s'offrent une histoire traditionnelle, une photo et des décors des plus classiques pour mieux les contourner. Délire baroque mais léché, éjaculation d'hémoglobine, diarrhée verbale. Résultat : un summum d'horreur postiche où un summum du pastiche selon les mauvais goûts.

Diffusion le samedi 26 à 23h00 sur C+

FRENZY

Film d'Alfred Hitchcock (1972) avec Jon Finch, Alec McCowen, Barry Foster et Barbara Leigh-Hunt.

Au bord de la Tamise, un officiel prononce un discours écologique lorsque au fil de l'eau passe un cadavre avec une cravate en guise de maillot de bain. L'intrusion de ce corps étranger à la cérémonie est excessivement *shocking* car elle révèle que a) la Tamise est mal tamisée b) que certains la confondent avec un dépôt d'ordures, c) que les détritus, nécessaires au cycle de la nature, altèrent, en ce cas présent, les efforts déployés par la municipalité, d) que le baigneur ne respecte pas 1) l'interdiction de faire trempette 2) la décence car si l'usage de la cravate est facultatif celui du maillot est obligatoire, e) que l'anatomie, qui vérifiant le théorème d'Archimède reçoit de la tamise une poussée lui permettant de flotter, est de sexe... FEMININ.

Encore une femme étranglée et violée par un maniaque de la cravate. Au *Globe*, le pub du coin, les consommateurs pratiquent la mise en bière de l'information (cadavre qui mousse amasse commentaires). Le serveur Richard Blaney (Finch) se dispute avec Forsythe, le patron du pub, embrasse son amie Babs (Leigh-Hunt), la barmaid et s'en va rejoindre son copain, Bob Rusk (Foster), marchand de fruits de son état, puis va voir son ex-femme, Brenda pour lui annoncer son licenciement.

Après avoir dormi à l'Armée du Salut, Richard retrouve Babs dans une chambre d'hôtel. Lorsqu'il apprend la mort de Brenda, il se cache chez des amis pendant que Babs enquête. Las, Babs se fait cravater par le sadique. Et Richard épinglé (sans cravate) par Scotland Yard.

Pour son 52[e] film, Hitchcock réussit encore à étonner les cinéphiles, à choquer le grand public, à effrayer le petit peuple des salles obscures. L'assassin est des plus sympathique au demeurant, excepté le fait qu'il a besoin de tuer pour éprouver l'orgasme (gasp !). Le dernier chef d'œuvre du père Alfred.

Diffusion le jeudi 24 avril à 20h35 sur FR3.

ECHANGES EST-OUEST

L'HOMME DE BERLIN

Film de Carol Reed (1953) avec James Mason, Claire Bloom et Hildegarde Neef.

Dans Berlin, capitale touristique de l'après-guerre, Susan Malison (Bloom) vient passer ses vacances auprès de son frère, médecin militaire, marié à une allemande. La germaine qui s'appelle Bettina (Neef) se montre particulièrement nerveuse car son premier mari vient de réapparaître alors qu'elle se croyait veuve. Ivo Kern, tel est son nom, vit à Berlin-Est où il se livre au marché noir chez les rouges.

Ivo, soumis à un chantage, s'engage à livrer le responsable d'une filière de passage à l'ouest. Il oblige Bettina à l'aider. De plus Ivo Kern, qui aime les pépins (blague pour germanophones) séduit Susan, qui est toute gentillesse et toute innocence. Lorsque cette dernière se fait enlever, il la recherche désespérément.

Un film d'actualité à l'époque de la guerre froide. Très inspiré par les villes frontières, par les lieux de passage, Reed traite à nouveau le thème de la trahison et de sa rédemption : la mort du traître lorsqu'il redevient honnête.

LE JEU DU FAUCON

Film de John Schlesinger (1984) avec Sean Penn, Timothy Hutton et Pat Hingle.

Chris Boyce (Hutton) et Daulton Lee (Penn) sont des amis inséparables depuis leur plus tendre enfance. A 23 ans, leurs vies ont pourtant sérieusement divergé : Boyce a renoncé à la prêtrise pour occuper un poste important dans une firme d'électronique, Lee a renoncé au coca- cola pour plonger dans la dope , consommation et vente.

Comme il a toujours besoin d'argent, lorsque Daulton lit dans la presse la fonction stratégique de son vieux pote Chris, il le



persuade de vendre les renseignements auxquels il a accès. Chris refuse car le seul acheteur potentiel est l'Union Soviètique, dit le grand Satan. Mais écœuré par les actions de la CIA (meurtres, coup d'État...), il s'y résout.

Tout marche bien, lorsque Daulton, se prenant pour les Dalton, se lance en plus dans le trafic de drogue.

A partir d'une histoire vraie qui fit les choux gras de la presse américaine au milieu des années 70, Schlesinger retrace avec minutie la vie de ces deux espions pas ordinaires. Mi-thriller, mi-comédie noire, le film conte leurs aventures extraordinaires de banalité, du fait de l'incompétence respective de la CIA et du KGB.

Diffusion le dimanche 27 à 18h00 sur Canal +

JUSTICE POUR TOUS

L'INCONNU

Film de R. Thorpe (1951) avec Walter Pidgeon, Ann Harding et Barry Sullivan.

Bradley Masen, célèbre avocat du barreau, défend Rudi Wallchek, accusé de meurtre. Après avoir obtenu sa libération des barreaux (Rudi : " v'la le chèque "), il réalise que son client appartient au syndicat du crime.

Furieux car très probe sur lui, cet obsédé de justice, enquête et rencontre un des chefs du syndicat, Andrew Layford auprès duquel il se fait passer pour le chef suprême de la mafia, le mystérieux UNKNOWN. Ulcéré par la désinvolture de Layford vis-à-vis de la Justice et des *honnêtes gens*, Masen le trucide avec le revolver de Wallchek. Comme de juste Wallchek est inculpé et condamné.

Diffusion le dimanche 27 à 22h30 sur FR3 en V.O.

LA NUIT DU FLINGUEUR

Série Noire de Pierre Grimblat d'après un roman Pierre Siniac avec Victor Lanoux, Véronique Genest, Lazlo Szabo, Jean-Marie Rivière, Patricia Millardet, et Philippe Polet.

Kant (Lanoux) perce les coffres-forts en philosophe misanthrope. Lors d'un casse, il est blessé par un de ses complices qui essayait de le tuer. Soigné à l'hôpital pénitentiaire, il recueille la confession d'un vieux truand qui a dissimulé 300 kilos d'or. Il lui donne le code mais seule Marlène, l'infirmière de garde a entendu l'emplacement. Obligés de s'entendre, Marlène (toujours aussi belle plante, la Genest) aide



Kant à s'enfuir malgré l'irruption d'un tueur à gages qu'ils envoient ad patrès.

Pendant que Marlène effectue une reconnaissance aurifère, deux affreux , Paco et Carton (le tueur qui rate toujours sa cible), rôdent autour de la cache de Kant. Ce dernier s'en sort grâce à Marlène, encore une fois. Estomaqué, Kant, resté jusqu'ici sur son Kant-à soi vis-a-vis de Marlène, lui donne son corps et resté sur son quant-à-soi vis à vis des tueurs, passe à l'attaque. Il va se faire un Carton.

La meilleure Série Noire depuis bien longtemps; un souffle nouveau dans cette saga qui s'enlisait dans la surenchère sanguiviolente. Pierre Grimblat, surnommé Papy, vieux routier de la télé, démontre une fois de plus sa maîtrise éblouissante dans l'art du cadrage, le rythme de l'action et le choix du casting (parfait). Un film très mouvementé, axé sur un trésor plus une vengeance, avec une femme fatale, un sourd-muet, une déjantée, des références parodiques au monde du polar et j'en oublie et des biens bonnes.

Diffusion le samedi 26 à 20h30 sur TF1.
Photo TF1-C. Chevalier

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

SPIRIT OF THE STONES
de Commodore Computer pour C64

Il y a deux trucs intéressants dans ce logiciel que je qualifierai "de la semaine". Primo : c'est un soft techniquement fort bien réalisé. Deuxio : pour promouvoir la vente du programme, Commodore, pour une fois, a innové. Vous n'en croyez pas vos yeux, hein, et pourtant ! Attendez un peu que je vous raconte l'histoire.

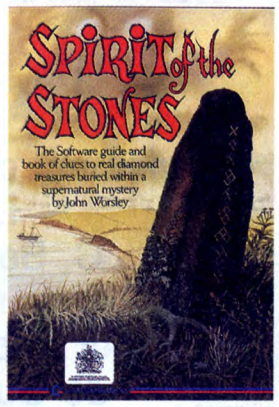
En octobre 1983, quarante talismans en diamant ont été cachés quelque part sur l'île de Wight (c'est en britiche, vous inquiétez pas, d'ailleurs ça date du temps des colonies comme tout ce qui est britiche et qui se respecte). Le plus gros d'entre eux, le "Great Wight Eye" fut également planqué quelque part dans l'île. Dans le livre de la taille d'une bande dessinée qui est donné avec le programme est cachée la procédure à adopter pour retrouver ces mystérieux joyaux.

Pour ajouter du piment et de la valeur à votre plaisir, pour chaque logiciel vendu, Commodore a mis l'équivalent de 5 francs dans une caisse dont le total reviendra à celui qui arrivera à dénicher chacun de ces bijoux. Pas mal comme idée, non ?

Bien sûr, les symboles mystiques décrits dans le bouquin n'ont pas l'air franchement évidents à piger. C'est là que le soft entre en action. Après le chargement, vous vous retrouvez devant un écran représentant la carte de l'île avec les habitations du coin : tours, moulins, fermes, etc. Dans chacune de ses habitations réside un ou plusieurs diamant gardé par des fantômes et autres monstres qui vous désintégreront rien qu'au toucher.

Le jeu commence avec la pression sur le bouton de feu du manche à joie. Vous êtes représenté par un petit bonhomme sur la carte et vous vous baladez en faisant scroller le décor, bref, vous voyagez sur une carte. Histoire de dire que vous vous essoufflez quand même un peu, votre niveau d'énergie psi (me demandez pas ce que c'est, j'en ai aucune idée) diminue à chaque fois que vous heurtez un loup-garou ou un scorpion putride.

Pour vous permettre de découvrir la signification des symboles, vous



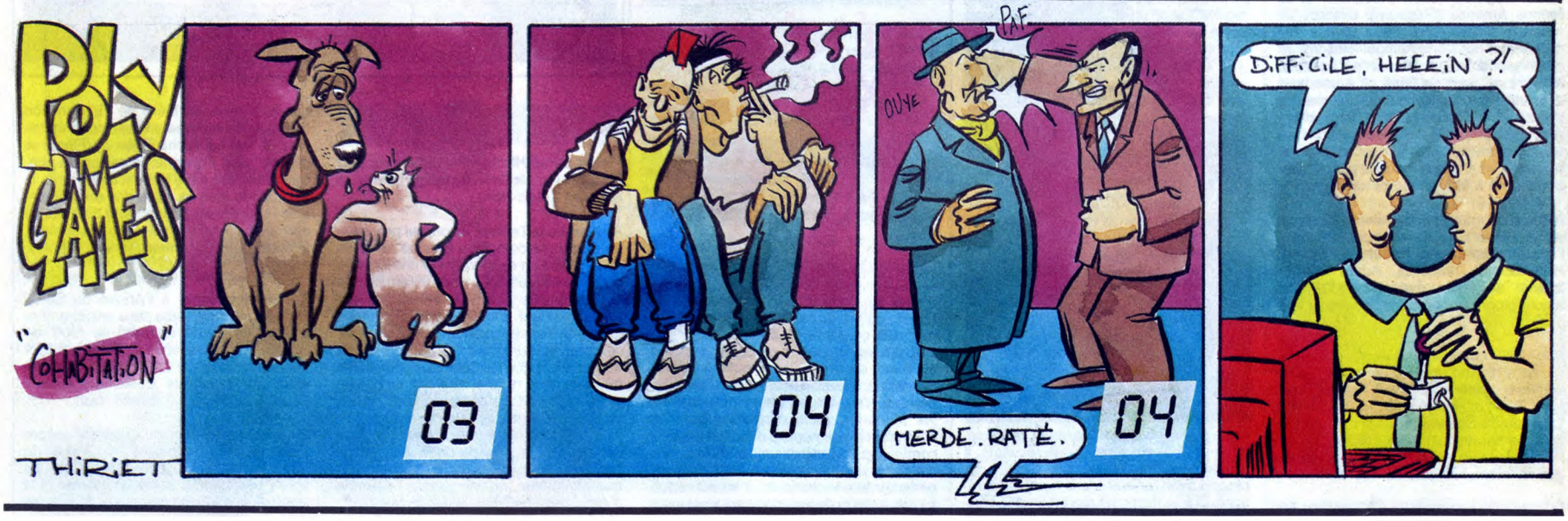
devez aller chercher tous les diamants en sachant que chacun d'entre eux vous aidera dans votre quête. A l'intérieur des maisons et des tours, le décor n'est plus le même. Certes les fantômes vous tournent toujours autour en vous jetant des poudres de perlimpinpin qui vous font perdre de l'énergie mais il existe toujours un chemin pour attraper l'objet de votre convoitise. A chaque nouvelle maison, la stratégie à adopter pour récupérer le diamant est plus compliquée. Une petite erreur dans le parcours et hop ! Vous êtes foutu.

Vous vous déplacez vers la droite, la gauche, le haut et le bas. C'est à vous de trouver les bons passages dans lesquels vous ne serez pas vulgairement éliminé par un quelconque scolopendre glaireux.

Le logiciel est vendu dans une grande boîte contenant le livre qui vous raconte l'histoire et dans lequel vous pouvez dénicher un certain nombre de renseignements sur les symboles à déchiffrer, un mode d'emploi de 4 pages d'un immense format et une cassette. Un bon investissement en perspective.

MENU

AMSTRAD Stéphane VALLOIS	Catacombes page 28
AMSTRAD Laurent BOUSQUET	Fugitif page 8
APPLE Yan CHRISTIEN	Tron page 5
CANON X07 Alain FOUSSE	Formule 1 page 26
CBM 64 Emerich FRENANDES	Wiltor page 30
EXL 100 Daniel COCHAUX	Pin Ball page 6
FX 702 P Xavier de BEAUCHESNE	Marche en Bullant page 32
MSX Philippe ILLOUL	Time Pilote page 31
ORIC Sylvain GAUTHIER	L'héritier page 25
ORIC Grégoire GEMPP	Copieur-Pro page 10
SPECTRUM Michel CHEVALIER	Tenere page 4
TI 99/4A (be) Sylvain PERUZZI	Ti Lode page 27
Thomson TO7-TO7/70 J.M. MASSON....	Hebdo Runner page 9
Thomson TO7/70-MO5 Yves KREICHER	Masque Graille page 7
VIC 20 Thierry MARTIN	Mission F15 page 3
ZX 81 Eric LECHAUDEL	Super Hot page 29



la Règle à Calcul

"BASIC ETENDU"
40 commandes supplémentaires indispensables pour une programmation avancée.
Manuel en français. Accès aux 32 Ko. Gère les couleurs, les sprites, les périphériques 800 F ☐

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

MODULE BASIC SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, éllipses, axes. diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K ou 128 K. Garde les fonctions du basic étendu dans son intégralité.
..... 1 200 F ☐

MÉMOIRE 128 K
Se comporte comme un ensemble de 4 32 K, utilisable sous Basic étendu, logo ou assembleur, se branche directement sur le côté droit du Texas, vivement conseillée aux possesseurs de systèmes à disquettes, en outre cette mémoire 128 K intègre une interface centronics parallèle.
PROMOTION
..... 1750 F ☐

PROGRAMMATION Modules
Extended basic manuel français 800 F ☐
Super extended basic graph manuel français 1 200 F ☐
Extension mémoire externe 128 K 1 750 F ☐
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F ☐
MINI MÉMOIRE manuel en français 895 F ☐

AIDE PROGRAMMATION
Introduction au TI 99 n° 1 et 2, les deux 100 F ☐
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F ☐
Jeux et progammes pour le TI (shift tome 2) 75 F ☐
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F ☐
Basic par soi-même... 75 F ☐

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1 090 F ☐
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F ☐
Imprimante EPSON LX 80 friction 3 660 F ☐
Tracteur pour LX 80 285 F ☐

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F ☐
Machine à écrire imprimante à mémoire
BROTHER EP 44 2 390 F ☐

MANETTES DE JEUX
Manettes de jeux Texas U.S.A. la paire ..... 250 F ☐
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 1..... 200 F ☐
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 2 ..... 220 F ☐

KIT BASIC SUPERGRAPH
Ce kit permet de transformer le basic étendu mechatronic en basic supergraph. Cette transformation se fait directement sur votre module de basic étendu qu'il est nécessaire de rapporter au magasin.
L'utilisation de ce module transformé n'est possible qu'avec une extension mémoire de 32 K ou 128 K. Garde les fonctions du basic étendu, dans son intégralité.
..... 495 F ☐

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Câble liaison magnéto/cassettes ..... 95 F ☐
Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble ..... 370 F ☐
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL. 1 100 F ☐
Modulateur Secam/France ..... 400 F ☐
Modulateur Péritel/france . 500 F ☐
Synthétiseur de paroles ... 600 F ☐

TI WRITER
Le traitement de texte TEXAS : un module, deux disquettes.
Permet la mise en page simple et rapide de vos textes avec sortie sur imprimante : . . 1 500 F ☐

PASCAL
Nécessite le boîtier périphérique. Nouveau langage de programmation structurée. Comporte l'éditeur, l'assembleur, le linker, et la carte P. code qui contient toutes les routines nécessaires à l'élaboration de votre programme. Nécessite la 32 K.
OFFRE EXCEPTIONNELLE : ..... 3.500 F ☐

BOITIER PERIPHERIQUES AVEC CONTROLEUR DE DISQUE.
Disque simple face – simple densité. Raccords à l'ordinateur.
OFFRE EXCEPTIONNELLE : ..... 4 950 F ☐



MASH



POLE POSITION



MUSIC MAKER



FOOTBALL



ADVENTURE



BUCK ROGERS





RUBIS SACRE :
JEUX D'AVENTURE EN BASIC ETENDU ; PARTEZ A LA RECHERCHE DU PLUS GROS JOYAUX DU MONDE. (EN FRANÇAIS).
7 SORCIERS :
NOUVEAU JEU D'AVENTURE EN BASIC ETENDU, 4 EPREUVES POUR RECUPERER 7 DIAMANTS ET VAINCRE LES SORCIERS ;
JEU DE DES, TIR AU PIGEONS, PARACHUTAGE, BILLARD, ACTION ET STRATÉGIE. 90 Frs.

LOT N° 2
MODULE BASIC ETENDU
MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS
LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX
K 7 HEBDOGICIEL N° 1
L'ENSEMBLE ..... 895 F ☐

HEBDOGICIEL SOFTWARE
HEBDOGICIEL N° 1 .... 50 F ☐
HEBDOGICIEL N° 2 b.e. . 90 F ☐
HEBDOGICIEL N° 3 b.e. . 90 F ☐
HEBDOGICIEL N° 4 b.e. . 90 F ☐

LOT N° 3
PROGRAMMATION LOGO.
MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS.
EXTENSION 128 K INDISPENSABLE.
MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS
L'ENSEMBLE ..... 2 300 F ☐

LOT N° 4
INTERFACE SERIE EXTERIEURE IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL)
..... 2 830 F ☐

BON DE COMMANDE PROMO
AVRIL 86
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code Postal .....
Ville .....
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 43.25.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange

MODULES TEXAS ORGANISATIONS

Gestion de fichiers	260 F ☐	Gestion de rapports	375 F ☐
Gestion privée	360 F ☐	Statistiques	350 F ☐
Multiplan microsoft	1150 F ☐	Editeur assembleur	690 F ☐

MODULES D'ACTION

Parsec	250 F ☐	Jaw breaker●	150 F ☐
Congo Bongo	250 F ☐	Moonmine	250 F ☐
Munch mobile	250 F ☐	Adventure land	150 F ☐
Buck rogers	350 F ☐	Burger time●	250 F ☐
Retour du pirate	250 F ☐	Star treck	250 F ☐
Mash	250 F ☐	Treasure Island	250 F ☐
Hopper●	250 F ☐		

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219 F ☐	Defender	219 F ☐
Jungle hunt	219 F ☐	Picnic Paranoia	250 F ☐
Pole position	250 F ☐	Donkey Kong	250 F ☐
Protector II	250 F ☐	Miss Pacman	250 F ☐

MODULES LOISIRS

Connect Four	120 F ☐	Jeux vidéo 2	174 F ☐
Jeux rétro 1 ou 2	120 F ☐	The attack	120 F ☐
Invaders	206 F ☐	Othello	206 F ☐
Car wars	120 F ☐	Munch Man	206 F ☐
Football	250 F ☐	Chasse aux wumpus	120 F ☐
Zero zap	120 F ☐	Video Chess	350 F ☐
Alpiner	206 F ☐	Music maker	250 F ☐
Rotor raider	120 F ☐	Frogger	250 F ☐
Tombston city	120 F ☐	Chrisholm trail	120 F ☐
Hangman (le pendu)	120 F ☐	Q-Best	120 F ☐

MODULES EDUCATION

Addition-Substraction I	120 F ☐	Early Reading	120 F ☐
Addition-Substraction II	120 F ☐	Meteor multiplication●	120 F ☐
Addition-Canon	120 F ☐	Multiplication I	120 F ☐
Division-démolition	120 F ☐	Alligator mix	120 F ☐

SERIE JEUX D'AVENTURE

Adventure pirate	350 F ☐	Savage island K7	150 F ☐
Voodoo castel K7	150 F ☐	Pyramide of doom K7	150 F ☐
Glaost town K7	150 F ☐	Demon attack K7*	250 F ☐
Count K7	150 F ☐	Streech odyssée K7	150 F ☐
Mistery fun house K7	150 F ☐		

Pour l'achat de 2 modules, un 3e gratuit parmi ceux marqués d'un● sauf pour les modules en promotion à 50 F.

LIVRE TI 99 INTERNE
Ouvrage en anglais contenant le listing de la ROM désassemblée ..... 195 F ☐