



## 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 ultraviolet, 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-informatiques 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, Dai 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 commerçants 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 calu (latrice, lette, leuse, tante, tta mon amour, on ne sait plus ce qu'il faut dire, au secours, l'Anfor 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, tta mon amour, on ne sait plus ce qu'il faut dire, au secours, l'Anfor revient !

Et les PTT ? Qu'est-ce qu'ils foutent là, les PTT ? Ils présentent leurs nouveaux minitel. 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

On 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.

## CINOCHÉ-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 T07, T07/70, ET M05 •

## 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

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 maladroït l'avait arrachée,



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

à tout jamais, des griffes d'Hollywood. Curieuse comme c'est pas permis, les gentils Jan et Nick se projettent le film délirant qui avait vu Maxie débiter 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

## 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 remplit pour massacrer d'immenses 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 épataés et sobres, chose rarissime dans un film rata-

taboum (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 Boeing de la TWA par une bande de Chittes 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 décalé l'action au 19 juillet 1985, quand deux membres de la "Nouvelle Organisation Révolutionnaire" s'emparent du Boeing 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 émuees 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...

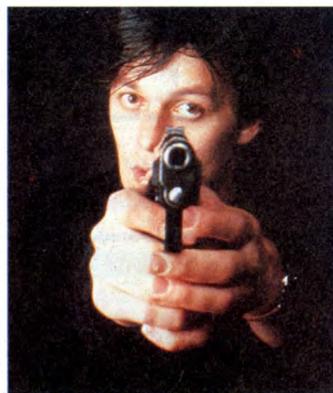


Bon, d'accord, les Américains sont une fois de plus les plus beaux, les plus intelligents, les plus forts ; du cinéma au garde-à-vous devant le père Reagan, le doigt sur la couture du treillis ! Mais cette fois, je veux bien fermer les yeux sur le parti pris guerrier, et me contenter de la superbe reconstitution 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 !

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.

La police ne veut pas le savoir ; il faut les coffrer. Et vite, pour rassurer les populations 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 !

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 croquignollette 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.

## PARIS MINUIT

de Frédéric ANDREI

12/20

avec Frédéric ANDREI himself (Serge), Isabelle TEXIER (Marie) et Gabriel CAT-TAND (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 Andrei 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

## 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 galeries 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 mous à force de faire briller ses yeux cornés 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, richeissime 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 empilage de morceaux rock (Roxby Music, Eurhythms, 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.

## 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 joyiment 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 voveurs sont suffisamment nombreux pour qu'on y prenne goût ! Sympa bis !

# MISSION F15

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"MI"
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=0T017
242 READC:POKE4183+T*22,C:FORM=1TO
200:NEXT
243 DATA16,1,18,32,13,1,18,20,9,14
,32,20,8,9,5,18,18,25
245 IFT=1THENRETURN
250 POKE36878,15
260 READA,B:POKE36875,A:FORT=1TOB:
NEXT:POKE36875,0:IFB=1501THENS10
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,CELI DE DROIT
E REPRESENTANT 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 CARBURANT 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"MI"
40 POKE36869,205
50 FORT=5120T06079: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 DATA37,1,254,194,60,44,216,24
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

```

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, liberté chérie, 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 foute 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 Pac-man 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 aux 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



CARALI

Vous êtes MAX, l'explorateur bien connu. Sur une carte, que vous avez déniché 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
15 PRINT FLASH 1 AT 10,4: "ARRÉ
TEZ LE MAGNETOPHONE": FOR I=1 TO
200: BEEP .01,50: NEXT I
30 GO SUB 9000
30 PRINT AT 10,4: "
50 PRINT AT 21,0: "QUELQUES REN
SEIGNEMENTS ? (O/N)": GO SUB 600
0
60 IF 0=-1 THEN GO TO 9190
100 CLS: INK 6: PLOT 0,50: DRA
W 43,0: PLOT 58,56: DRAW 197,0
101 GO SUB 1000
104 INK 2
109 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
230 LET PP=0
240 FOR I=30 TO 14 STEP -1
255 IF PP/2=INT (PP/2) THEN LET
PP="D": GO TO 260
255 LET PP="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: I-114,55:
DRAW OVER 1: INK 8: I-114,105: BE
EP .01,40: PLOT OVER 1: INK 8: I
4,55: DRAW OVER 1: INK 8: I-114,1
05
315 GO SUB 300+I
320 NEXT I
330 GO SUB 8000
335 GO TO 2000
339 INK 3: PLOT 70,152: DRAW 0,
1070: DRAW 0,0: DRAW 0,4: DRAW 16
0,0: DRAW 0,-4: DRAW -6,0: DRAW 0
,-12: DRAW -4,0: RETURN
394 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 16,0: DRAW 0,-12: DRAW 5,0: D
RAW 0,0: DRAW 0,16: DRAW 5,0:
DRAW 0,12: 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 16,0: 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:
467 PLOT 184,152: DRAW 0,3: DRA
W 3,0: DRAW 0,-3: DRAW -3,0: 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: 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 12,5,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 -20,-7,-PI/6
1150 PLOT 82,22: DRAW 8,0: PLOT
12,22: DRAW 8,0: PLOT 120,22: D
RAW 8,0: PLOT 96,28: DRAW 8,0: P
LOT 116,28: 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
LOREATEUR,ET VOUS AVEZ ENTENDU PA
RLER D'UNE GROTTTE MYSTERIEUSE SI
TUEE AU NORD-EST DU TENERE,VOUS

```

```

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 11000000
,BIN 11111110,0
9104 DATA BIN 00101001,BIN 10101
010,BIN 01100101,BIN 01001110,BI
N 00010100,BIN 11001011,BIN 0010
1100,BIN 00011000
9105 DATA 0,0,BIN 01101100,BIN 0
110101,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
001010
9107 DATA BIN 00011000,BIN 00011
000,BIN 01111110,BIN 01111110,BI
N 00011000,BIN 00011000,BIN 0001
1000,BIN 00011000
9150 RETURN
9160 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
9161 DATA A/2,7,A/2,9,A,11,A,11,
A,11,A/2,0,A/2,7,A,9,A/2,9,A/2,1
1,A,9,A/2,7,9,1.5*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:"
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:"
9195 INK AT 2,0:"
9196 INK 0
9200 LOAD "TENERE"
1520 PRINT BRIGHT 1: AT I,J:"F"
1525 NEXT J
1530 NEXT I
1550 FOR I=5 TO 18 STEP 5
1600 PRINT BRIGHT 1: INK INT (RN
D*2)+1: AT I,18,"0"
1610 NEXT I
1620 RETURN
1700 PRINT PAPER (J+3): AT q(I),r
(I):s(J): AT q(I),r(I)+1:s(J):A
T q(I)+1:r(I):c(J): AT q(I)+1:r
(I)+1:s(J): RETURN
1800 PRINT AT 19,1:"Cela vous co
ute ":" F": AT 21,1:"Il vous re
ste ":" 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 ":"u(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 8000
2003 IF SCREEN$ (y,x)="." THEN G
O TO 2100
2005 IF ATTR (y,x)=40 THEN LET n
U=1: GO TO 2500
2006 IF ATTR (y,x)=41 THEN LET n
U=2: GO TO 2500
2007 IF ATTR (y,x)=42 THEN LET n
U=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
3500
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 4500
2028 IF 0=-1 THEN GO TO 8200
2030 GO TO 1040
2105 PRINT AT 0,0:"VOUS ETES DAN
S LE REG": LET c=2: GO SUB 8420
2120 GO TO 1040
2150 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 3: 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:
*****
#
2520 PRINT AT 5,4:"NO
*****
#
2522 PRINT AT 6,4:"PO
*****
#
2524 PRINT AT 7,0: PAPER 2:"###
*****
#
2526 PRINT AT 8,0: PAPER 2:"#CC
*****
#
2528 PRINT AT 9,0: PAPER 2:"#CC,
*****
#
2530 PRINT AT 10,0: PAPER 2:"#CC
*****
#
2532 PRINT AT 11,0: PAPER 2:"###
*****
#
2534 PRINT AT 12,0:"S": AT 12,23:
*****
#
2536 PRINT AT 13,0:"U R A
*****
#
2538 PRINT AT 14,0:"I R NO"
*****
#
2540 PRINT AT 15,0:"C": PAPER
1: BRIGHT 1:"": PAPER 5: BRIGHT
0:"": PG R
3: *****
#
2542 PRINT AT 16,0:"I": AT 16,23:
*****
#
2544 PRINT AT 17,0:"D R A A
*****
#
2546 PRINT AT 18,0:"ER A": AT 18,
23: PAPER 3:"":
2548 PRINT AT 19,23: PAPER 3:"#
*****
#
2550 PRINT AT 20,2: "R A": PAPE
R 1: PAPER 5:"R"
2551 PRINT AT 21,0: INK 2:"DESER
T": PAPER 1: INK 0:"": PAPER 6
:"": PAPER 1: PAPER 5:"
*****
#
CIRCLE 27,51,8: RETURN
2555 LET U=0: GO SUB 8050: GO SU
B 8550: GO SUB 9040
2570 IF 0=-1 THEN GO TO 3600
2580 GO SUB 8400
2590 LET c=c: LET c=c+(INKEY$="n
" AND C<=30) - (INKEY$="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
8550
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

```

### LISTING 2

```

25 LET te=0: LET t=0: LET 0=0:
LET r=0: LET v=100: LET cb=4000
0: LET m=1000: LET 0=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
0=0
70 GO SUB 6500
75 GO SUB 1500
89 RESTORE 9200: DIM q(5): DIM
r(5): INK 0: DIM h(5): DIM u(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 f=5
95 IF J=2 THEN LET f=3
100 FOR I=1 TO FG
110 LET U(I)=INT (RND*17)+4: LE
T h(I)=INT (RND*20)+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 J=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
305 DIM K$(4,12): DIM H$(5,12)
307 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 U(4)
353 FOR I=1 TO 4: LET U(I)=INT
(RND*9)+1: NEXT I
356 LET code=w(1)*1000+w(2)*100
+w(3)*10+w(4)
1000 LET U=0: LET NCH=1: LET UC=
6: 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$="n
" AND X<=30) - (INKEY$="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 0
=-1 THEN GO TO 8200
1043 IF Z>X THEN LET U=1: GO TO
1045
1045 LET U=0
1046 GO SUB 8070
1048 LET te=te+1: GO SUB 8300: B
EEP .01,50: LET PP=PP+1
1050 IF 9=0 THEN GO TO 1050
1055 LET gh=INT (RND*10)
1057 IF gh<0 THEN GO TO 1400
1056 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 8000: LET AL=AL+1: GO TO 1401
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

```

# TRON

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\$EFO  
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).

CHÉRIE, JE VIENS DE VIVRE UNE AVENTURE QUI LAISSE DES TRACES!

ET C'EST RIEN À CÔTÉ DE CELLE QU'ON VA VIVRE ENSEMBLE!

ALLEZ!  
C'EST PROMIS!

# APPLE

COMME ON FAIT SON LIT, ON SE MOUCHE DANS SES DRAPS!



0800- A9 09 8D 17 03 A9 1D 8D (\$00)	0AF0- 37 60 20 6C 0C AD 00 03 (\$B9)	0DE0- 3A F5 A2 00 A9 00 A0 BF (\$DB)	1000- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0808- 18 03 A9 0F 8D 19 03 A9 (\$83)	0AF8- 8D 0D 03 AD 02 03 8D 0E (\$AC)	0DE8- 20 3A F5 A2 00 A9 00 A0 (\$44)	1008- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0810- 0F 8D 20 03 A9 01 8D E7 (\$63)	0B00- 03 AD 08 03 8D F9 00 20 (\$F1)	0DF0- 1A 20 3A F5 A2 01 A9 08 (\$F7)	10E0- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$08)
0818- 00 EA A9 00 8D 0F 03 8D (\$4F)	0B08- 75 0D 20 19 0D EE 10 03 (\$B1)	0DF8- A0 1A 20 3A F5 A2 01 A9 (\$5F)	10E8- 2E 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$03)
0820- 10 03 20 BF 0D A2 00 BD (\$9E)	0B10- AD 10 03 C9 0A F0 47 20 (\$EA)	0E00- 08 A0 BE 20 3A F5 A2 00 (\$5B)	10F0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0828- 00 40 9D 00 20 E8 D0 F7 (\$32)	0B18- 19 0D A9 40 85 E6 20 19 (\$A7)	0E08- A9 01 A0 BE 20 3A F5 A2 (\$FB)	10F8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0830- EE 29 08 EE 2C 08 AD 29 (\$81)	0B20- 0D A9 20 85 E6 4C 25 08 (\$86)	0E10- 00 A9 01 A0 1A 20 3A F5 (\$FD)	1100- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 00 (\$2D)
0838- 08 C9 60 D0 EA A9 40 8D (\$FF)	0B28- 20 6C 0C AD 01 03 8D 0D (\$6F)	0E18- A9 00 8D F9 00 8D 0D 03 (\$5E)	1108- 24 24 24 2D 2D 36 36 36 (\$12)
0840- 29 08 A9 20 8D 2C 08 A9 (\$A8)	0B30- 03 AD 03 03 8D 0E 03 AD (\$83)	0E20- A9 01 8D 0E 03 A9 1D 8D (\$11)	1110- 3F 27 2C 28 28 00 25 27 (\$36)
0848- 40 85 E6 20 19 0D A9 20 (\$9E)	0B38- 09 03 8D F9 00 20 75 0D (\$26)	0E28- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D (\$59)	1118- 25 27 24 04 00 25 27 25 (\$05)
0850- 85 E6 A9 00 8D 10 C0 8D (\$1A)	0B40- 20 19 0D EE 0F 03 AD 0F (\$74)	0E30- A9 D2 8D 0D 03 20 01 0D (\$04)	1120- 6F 2D 25 24 3F 3F 87 92 (\$66)
0858- 06 03 8D 07 03 8D 14 03 (\$16)	0B48- 03 C9 0A F0 11 20 19 0D (\$15)	0E38- A9 33 8D 0D 03 A9 07 8D (\$3A)	1128- 4A 2D 2D 00 2D 2D 25 27 (\$48)
0860- A9 FE 8D 05 03 A9 02 8D (\$FA)	0B50- A9 40 85 E6 20 19 0D A9 (\$17)	0E40- 0E 03 A9 0D 8D 0A 03 20 (\$0D)	1130- 25 3F 2F 48 24 3F 3F 07 (\$5E)
0868- 04 03 A9 69 8D 02 03 8D (\$C6)	0B58- 20 85 E6 4C 25 08 AD 0F (\$C6)	0E48- 51 0D 20 01 0D A9 15 8D (\$41)	1138- 00 49 25 27 24 2D 47 23 24 (\$26)
0870- 03 03 A9 19 8D 00 03 A9 (\$97)	0B60- 03 C9 0A F0 08 A9 0B 8D (\$17)	0E50- 0D 03 A9 13 8D 0E 03 A9 (\$9D)	1140- DF 33 36 2E 2D 00 74 2D (\$80)
0878- F3 8D 01 03 A9 14 8D 08 (\$44)	0B68- 0F 03 4C 72 08 A9 0B 8D (\$16)	0E58- 0C 8D 0A 03 20 51 0D 20 (\$04)	1148- 25 27 25 3F 3F 24 2C 2D (\$02)
0880- 03 A9 32 8D 09 03 A9 01 (\$B7)	0B70- 10 03 20 19 0D A9 64 8D (\$67)	0E60- 01 0D A9 E8 8D 00 03 20 (\$EE)	1150- 2D 00 2D 2D 2D 25 24 3F 3F (\$2C)
0888- 8D E7 00 2C 50 C0 2C 57 (\$AD)	0B78- 0D 03 A9 5F 8D 0E 03 A9 (\$D1)	0E68- 01 0D A9 5E 8D 00 03 A9 (\$D1)	1158- 36 27 24 24 2D 2D 35 06 (\$22)
0890- C0 2C 54 C0 A9 7D 8D 0D (\$21)	0B80- 18 8D 0A 03 20 51 0D 20 (\$C0)	0E70- 15 8D 0E 03 A9 19 8D 0A (\$A2)	1160- 00 29 3C 2C 64 0C 3C 3F (\$52)
0898- 03 A9 5F 8D 0E 03 A9 00 (\$DC)	0B88- 9C 0D 20 01 0D A9 0B 8D (\$92)	0E78- 03 20 51 0D 20 01 0D A9 (\$FA)	1168- 37 06 00 2D 2D 24 3C 3F (\$16)
08A0- 8D F9 00 A9 8D 0A 8D 0A 03 (\$53)	0B90- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D (\$59)	0E80- 6C 8D 0D 03 A9 1A 8D 0A (\$DB)	1170- 36 27 24 24 2D 2D 36 06 (\$21)
08A8- 20 51 0D 20 01 0D AD 00 (\$FD)	0B98- A9 00 8D 0F 03 8D 10 03 (\$B6)	0E88- 03 20 51 0D 20 01 0D A9 (\$FA)	1178- 00 30 2D 2D 3C 2C 3C 3F (\$23)
08B0- C0 C9 80 90 F9 20 01 0D (\$CC)	0BA0- A9 40 85 E6 20 19 0D A9 (\$17)	0E90- 8F 8D 0D 03 A9 1B 8D 0A (\$39)	1180- 27 24 2D 2D 36 06 00 25 (\$16)
08B8- AD 00 03 8D 0D 03 AD 02 (\$82)	0BA8- 20 85 E6 2C 10 C0 AD 00 (\$12)	0E98- 03 20 51 0D 20 01 0D A9 (\$FA)	1188- 24 24 27 24 3F 36 36 36 (\$0A)
08C0- 03 8D 0E 03 AD 08 03 8D (\$A8)	0BB0- C0 C9 80 90 F9 4C 1A 08 (\$BE)	0EA0- 9E 8D 0D 03 8D 0D 03 A9 (\$37)	1190- 36 FD 3F 3F 3F 27 24 24 (\$D3)
08C8- F9 00 20 B8 0B 20 B4 0D (\$F3)	0BB8- A9 09 8D 0A 03 20 51 0D (\$58)	0EA8- 1C 8D 0A 03 20 51 0D 20 (\$C4)	1198- 24 2C 35 36 2E 36 0D 24 (\$3A)
08D0- AD 01 03 8D 0D 03 AD 03 (\$82)	0BC0- 20 01 0D 20 DF 0B 20 01 (\$F9)	0EB0- 01 0D A9 0E 8D 0A 03 20 (\$0F)	11A0- 24 3F 26 20 35 25 2D 1E (\$3E)
08D8- 03 8D 0E 03 AD 09 03 8D (\$A9)	0BC8- 0D CE 0A 03 AD 0A 03 C9 (\$A7)	0EB8- 51 0D A2 0A 00 01 A9 07 (\$F5)	11A8- 36 36 6E 49 91 2D 24 24 (\$9B)
08E0- F9 00 20 B8 0B 20 B4 0D (\$F3)	0BD0- 02 0D EA A9 01 8D 0A 03 (\$14)	0EC0- 20 11 F4 AE 0B 03 AC 0C (\$C3)	11B0- 27 24 3C 37 2E 08 45 2B (\$40)
08E8- 20 B7 0C AD 00 03 8D 0D (\$B5)	0BD8- 20 51 0D 20 01 0D 60 A9 (\$99)	0EC8- 03 20 5D F6 60 1D 00 3C (\$C9)	11B8- B6 23 4E 40 43 33 36 36 (\$EB)
08F0- 03 AD 02 03 8D 0E 03 AD (\$82)	0BE0- 14 8D 11 03 A9 00 8D 30 (\$9F)	0ED0- 00 50 00 57 00 70 00 8F (\$F8)	11C0- D6 2E 8C 25 FC 45 24 24 (\$E8)
08F8- 08 03 8D F9 00 A9 01 8D (\$5A)	0BE8- C0 EE 30 C0 CE 30 C0 A2 (\$42)	0ED8- 00 B2 00 CB 00 DC 00 E9 (\$4C)	11C8- 3C 07 00 23 24 24 3C 3F (\$1B)
0900- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D (\$59)	0BF0- FF CA D0 F0 8D 30 C0 EE (\$8B)	0EE0- 00 F1 00 77 01 38 02 49 (\$F7)	11D0- 3F 36 36 36 25 AC DA 1B (\$41)
0908- AD 01 03 8D 0D 03 AD 03 (\$82)	0BF8- 30 C0 CE 30 C0 CE 11 03 (\$12)	0EE8- 02 50 02 5F 02 6C 02 79 (\$1A)	11D8- 3F 3F 27 25 27 E5 24 4D (\$A9)
0910- 03 8D 0E 03 AD 09 03 8D (\$A9)	0C00- D0 E2 A9 18 8D 12 03 A9 (\$B6)	0EF0- 02 85 02 94 02 9E 02 AC (\$23)	11E0- 89 92 52 49 2D 4D 2D 2D (\$60)
0918- F9 00 0A 01 8D 0A 03 20 (\$F5)	0C08- 00 8D 30 C0 EE 30 C0 CE (\$AD)	0EF8- 02 BA 02 FE 02 36 03 99 (\$EA)	11E8- 25 27 25 3F 3F 27 24 2D (\$09)
0920- 51 0D 20 01 0D AD 00 C0 (\$1D)	0C10- 30 C0 AD C8 8D 0D FD 8D (\$B0)	0F00- 04 49 05 1B 06 1A 07 D5 (\$9D)	11F0- 2D 6D 36 36 36 25 24 28 (\$5F)
0928- C9 8D 09 1A C9 C5 D0 19 (\$06)	0C18- 30 C0 EE 30 C0 CE 30 C0 (\$D0)	0F08- 07 25 25 27 3D 20 2C 3C (\$2D)	11F8- 6D 40 38 3F BF 92 52 29 (\$7F)
0930- AD 04 03 C9 02 F0 0F A9 (\$35)	0C20- CE 12 03 D0 E2 A9 2B 8D (\$E1)	0F10- 2C 47 38 37 37 35 AF 36 (\$FC)	1200- 2D 05 00 06 23 24 24 24 (\$F9)
0938- FE 8D 06 03 A9 00 8D 04 (\$56)	0C28- 13 03 A9 00 8D 30 C0 EE (\$2A)	0F18- 37 35 AF 05 00 2A 36 3F (\$RR)	1208- 24 2C 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$08)
0940- 03 A9 00 8D 08 03 4C 11 (\$71)	0C30- 30 C0 CE 30 C0 A2 8D CA (\$26)	0F20- 24 15 06 00 25 25 27 25 (\$35)	1210- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0948- 0A C9 D8 0D 19 AD 06 03 (\$7A)	0C38- 0D FD 8D 30 C0 EE 30 C0 (\$4E)	0F28- 27 25 27 25 27 3F 3E 2E (\$08)	1218- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0950- C9 FE F0 F2 A9 02 8D 06 (\$15)	0C40- CE 30 C0 CE 13 03 D0 E2 (\$D2)	0F30- 3E 2E 3E 2E 3E 2E 2E 20 (\$1E)	1220- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0958- 03 A9 00 8D 04 03 A9 1E (\$97)	0C48- A9 34 8D 12 03 A9 00 8D (\$25)	0F38- 24 24 24 04 00 25 25 25 (\$05)	1228- 2D 36 36 36 36 36 3F 3F (\$1B)
0960- 8D 08 03 4C 11 0A C9 03 (\$CB)	0C50- 30 C0 EE 30 C0 CE 30 C0 (\$B0)	0F40- 24 24 27 27 3F 3E 3E 36 (\$09)	1230- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0968- D0 19 AD 04 03 C9 02 F0 (\$58)	0C58- AD 64 8D 0D FD 8D 30 C0 (\$1C)	0F48- 36 2E 2E 2E 20 27 27 24 (\$1C)	1238- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0970- D5 A9 FE 8D 04 03 A9 00 (\$A1)	0C60- EE 30 C0 CE 30 C0 CE 12 (\$FC)	0F50- 25 25 0E 2E 3E 3E E6 3C (\$F2)	1240- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0978- 8D 06 03 A9 32 8D 08 03 (\$95)	0C68- 03 D0 E2 60 A9 14 8D 11 (\$70)	0F58- 2C 74 36 00 25 25 25 25 (\$6E)	1248- 3F 3F 3F 3F 3F 24 24 24 (\$1B)
0980- 4C 11 0A C9 C4 D0 19 AD (\$3E)	0C70- 03 A9 14 8D 12 03 A9 00 (\$8B)	0F60- 24 27 27 27 3F 3E 3E 3E (\$02)	1250- 24 2C 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$08)
0988- 04 03 C9 FE F0 B8 A9 02 (\$D3)	0C78- 8D 30 C0 EE 30 C0 CE 30 (\$9D)	0F68- 36 2E 2E 2E 2E 2E 27 27 (\$16)	1258- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0990- 8D 04 03 A9 00 8D 06 03 (\$AB)	0C80- C0 A2 A0 CA D0 FD 8D 30 (\$98)	0F70- 27 25 25 25 0E 2E 2E 3E (\$32)	1260- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0998- A9 14 8D 08 03 4C 11 0A (\$6C)	0C88- C0 EE 30 C0 CE 12 03 D0 (\$D1)	0F78- 3E E6 3C 2C 74 36 00 28 (\$A2)	1268- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
09A0- C9 C9 D0 19 AD 07 03 C9 (\$A9)	0C90- E5 A9 14 8D 13 03 A9 00 (\$6C)	0F80- 2C 24 3C 3C 3C 37 37 (\$18)	1270- 36 36 36 36 3F 3F 3F 3F (\$00)
09A8- 02 F0 66 A9 FE 8D 07 03 (\$4A)	0C98- 8D 30 C0 EE 30 C0 AD C8 (\$0B)	0F88- 37 36 35 35 45 23 27 27 (\$67)	1278- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
09B0- A9 00 8D 05 03 A9 00 8D (\$06)	0CA0- 88 D0 FD 8D 30 C0 EE 30 (\$06)	0F90- 25 25 0E 2E 3E E6 24 00 (\$DC)	1280- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
09B8- 09 03 4C 11 0A C9 CD 00 (\$89)	0CAB- C0 CE 13 03 D0 E8 CE 11 (\$F9)	0F98- 40 2B 2C 24 3C 3C 37 37 (\$63)	1288- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
09C0- 19 AD 07 03 C9 FE F0 49 (\$3E)	0CB0- 03 F0 03 4C 71 0C 60 AD (\$01)	0FA0- 36 35 45 23 27 25 0E 36 (\$5F)	1290- 3F 3F 44 23 24 24 2D 2D (\$67)
09C8- A9 02 8D 07 03 A9 00 8D (\$06)	0CB8- 03 A9 01 8D 11 03 AD 11 (\$88)	0FA8- 00 40 23 25 25 27 27 1E (\$7D)	1298- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
09D0- 05 03 A9 1E 8D 09 03 AD (\$7A)	0CC0- 03 F0 1D AA CA D0 FD EE (\$4D)	0FB0- 3E 2E 2E 20 04 00 40 43 (\$19)	12A0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
09D8- 11 0A C9 CA D0 19 AD 05 (\$79)	0CC8- 11 03 A9 FF 8D 12 03 CE (\$16)	0FB8- 23 25 27 1E 2E 00 24 24 (\$11)	12A8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
09E0- 03 C9 02 F0 2C A9 FE 8D (\$CE)	0CD0- 12 03 D0 FB 2C 30 C0 2C (\$CA)	0FC0- 24 2D 2D 35 36 3F 3F 36 (\$11)	12B0- 2D 2D 2D 35 36 36 3F 3F (\$19)
09E8- 05 03 A9 00 8D 07 03 A9 (\$8F)	0CD8- 30 C0 2C 30 C0 4C BE 0C (\$D2)	0FC8- 6E 09 E4 4D 36 25 E4 24 (\$1D)	12B8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
09F0- 32 8D 09 03 4C 11 0A C9 (\$2B)	0CE0- 88 D0 D6 60 CE 14 03 AE (\$99)	0FD0- 2C 2D 2D 95 DB 3F 57 92 (\$98)	12C0- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
09F8- CB D0 16 AD 05 03 C9 FE (\$91)	0CE8- 14 03 CA D0 FD A9 FF 8D (\$2B)	0FD8- 29 2D 00 24 24 24 2D 2D (\$2D)	12C8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0A00- F0 0F A9 02 8D 05 03 A9 (\$76)	0CF0- 11 03 CE 11 03 D0 FB 2C (\$C9)	0FE0- 36 35 36 FE 1B 24 44 2B (\$98)	12D0- 3F 3F 3F 27 24 24 2D 2D (\$18)
0A08- 00 8D 07 03 A9 14 8D 09 (\$B0)	0CF8- 30 C0 2C 30 C0 2C 30 C0 (\$F0)	0FE8- 6D 09 40 2B 2D 75 36 36 (\$57)	12D8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0A10- 03 18 AD 04 03 6D 00 03 (\$DF)	0D00- 60 AE 0D 03 A0 00 AD 0E (\$C3)	0FF0- 17 3F 3F 3C 3C 24 64 49 (\$0E)	12E0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0A18- 8D 00 03 18 AD 06 03 6D (\$53)	0D08- 0C 20 11 F4 AE 0B 03 AC (\$CC)	0FF8- 49 36 2E 35 36 25 44 2B (\$18)	12E8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0A20- 02 03 8D 02 03 18 AD 05 (\$3D)	0D10- 0C 03 AD F9 00 20 5D F6 (\$D0)	1000- 25 24 4D 29 35 3F 2E 35 (\$74)	12F0- 2D 2D 35 36 3E 3F 3F 3F (\$02)
0A28- 03 6D 01 03 8D 01 03 18 (\$FB)	0D18- 60 A9 15 8D 0D 03 A9 13 (\$E5)	1008- 3F 2E B5 3F 4D 21 24 24 (\$F7)	12F8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0A30- AD 07 03 6D 03 03 8D 03 (\$4A)	0D20- 8D 0E 03 AD 0F 03 18 69 (\$50)	1010- 24 3C 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$18)	1300- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0A38- 03 2D 4B 0A 0D 20 E3 0A 20 (\$8B)	0D28- 0C 8D 0A 03 A9 00 8D F9 (\$55)	1018- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)	1308- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0A40- E4 0C 20 E4 0C 20 90 0A (\$9A)	0D30- 00 20 51 0D 20 01 0D A9 (\$F9)	1020- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 36 (\$09)	1310- 27 24 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$03)
0A48- 4C 25 09 AE 00 03 AD 00 (\$6D)	0D38- E8 8D 0D 03 A9 13 8D 0E (\$52)	1028- 36 36 36 36 2D 2D 2D 2D (\$00)	1318- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0A50- AD 02 03 20 11 F4 AD 08 (\$CC)	0D40- 03 AD 10 03 18 69 0C 8D (\$4D)	1030- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)	1320- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0A58- 03 8D F9 00 AE 17 03 AC (\$61)	0D48- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D (\$59)	1038- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)	1328- 2D 2D 2D 2D 2D 35 3E 3F (\$19)
0A60- 19 03 AD F9 00 20 5D F6 (\$C5)	0D50- 60 AD 0A 03 0A AA BD CD (\$14)	1040- 2D 25 04 00 24 24 24 2D (\$05)	1330- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0A68- A5 EA 8D 15 03 AE 01 03 (\$78)	0D58- 0E 8D 0B 03 E8 BD CD 0E (\$1D)	1048- 2D 35 D6 2B 35 36 3F 3F (\$E6)	1338- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0A70- A0 00 AD 03 03 20 11 F4 (\$C8)	0D60- 8D 0C 03 18 AD 0B 03 69 (\$56)	1050- 24 4C 49 31 36 25 24 18 (\$3F)	1340- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)
0A78- AD 09 03 8D F9 00 AE 17 (\$6A)	0D68- 0C 8D 0B 03 AD 0C 03 69 (\$83)	1058- 24 2D 36 35 36 3E 40 (\$6F)	1348- 3F 27 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$18)
0A80- 03 AC 19 03 AD F9 00 20 (\$C1)	0D70- 0E 8D 0C 03 60 A9 01 8D (\$C9)	1060- 43 C3 3F 4F 09 36 36 (\$B0)	1350- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (\$00)
0A88- 5D F6 A5 EA 8D 16 03 6D (\$1C)	0D78- 0A 03 20 51 0D 20 01 0D (\$59)	1068- 25 24 C0 2C 2D 2D 15 36 (\$CE)	1358- 2D

# PIN BALL

# EXELVISION EXL 100

LES VOLEURS N'ATTENDENT PAS LE NOMBRE DES ANNEES DE TAULE!

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



CARALI

## SUITE DU N° 130

```

2607 DATA A46782B203259101EBCC4997C506222B3B42161899A8E808586CA432AB5365B72A79F6
2608 DATA A8A8CA9ACC4AA2CEAA4AE1F4AA3B8B6C4DCCB26AFA20611F58A1CF2203B2436EC8
2609 DATA BD14A85237A18B4422DA9CA6A242AACBB458CA4121A3324AAB6A4493AA2ABD1A75572C
2610 DATA 5C5B8AB78D4F43B72C9239DA8D031686569335689AA9151E4FAFF
2611 ! ATTENTION
2612 DATA AD2BA9CAC3E7ECFA54C5E799C79C5E5E0E1517552108DAB5AC66150206E19611B8153
2613 DATA 95AA508D125597A91EB547966D95A84F6E4556B9AC56B9154F8B24A9552265D4D6295
2614 DATA 52D589B382390ED55162CAA25800C7884B40003B3829E04C2709306065925217AFA669
2615 DATA A57B57FA9AD229AD5218A3CDA6D0487E51ABB199CE2E48AC5A6598BAECFF07
2616 ! PRET
2617 DATA 02082E39F54D4FB968EBCD695D029E2966BD3CAE2A354B3CE2D6E718A122D2CAACE2057
2618 DATA 598B9A64479955698A23D528CBFFD7F00
2619 ! FEUX
2620 DATA 0C28D68C0135464940021AD040728B7377933AC3C921D44CE76C7B38B9A889C494E2A7
2621 DATA 24AA1E57A9290AAA6308E9599256D6F299E2CF4659CC13FE3F00
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 128,36,202,252,128,36,45,90,226,32,45,0,226,240,142,199
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$="DDDDDDDDDDIDDDIDDDIDDDIDDDISISI":JI=1:DI=3:GOSUB 1900:RETURN
3200 ! RETOUR GD
3205 DR=1:SON=158:GOSUB 2200
3210 A=0:B=1:IF Y=6 THEN FORCE=10 ELSE FORCE=9:GOSUB 2000
3220 A=1:B=1:FORCE=2:GOSUB 2000
3230 A=1:B=0:FORCE=3:GOSUB 2000
3240 RETURN
3300 ! RETOUR GG
3310 A=0:B=1:FORCE=11:GOSUB 2000:SON=149:GOSUB 2200
3320 A=1:B=1:FORCE=6:GOSUB 2000
3330 NDT$="DDDDDDDDDDIDDDIDDDIDDDIDDDISISI":JI=1:DI=3:GOSUB 1900:RETURN
3300 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 1Mb,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,t,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
5000 ! PRESENTATION
5010 CALL COLOR("0Gb")
5020 X=17:Y=8:RESTORE 6200
5030 READ FORCE,A,B
5035 SN=INTRND(7):ON SN GOSUB 7000,7010,7020,7030,7040,7050,7060
5036 CALL POKE(258,SD,130)
5040 IF FORCE=-1 THEN GOSUB 6100:RETURN
5045 CALL POKE(126,104,1)
5050 GOSUB 2400
5060 LOCATE (Y,X):PRINT CHR$(1)
5070 GOTO 6030
5100 CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (22,1):PRINT "TAPEZ SUR UNE TOUCHE"
5105 CALL POKE(259,0)
5110 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 1,1,0,1,1,-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,-1,5,1,0,1,1,1,1,1,0,5,-1,0,1,1,0,5,1,0
6310 DATA -1,0,0
6500 ! PRESENTATION
6510 CLS "Bbb":CALL COLOR("OCLH"):LOCATE (5,6)
6520 PRINT "NNDDMMBRRRE DDEE JJDDUUUUURRSS ???"
6530 CALL COLOR("OMLH"):LOCATE (5,6)
6540 PRINT "NNDDMMBRRRE DDEE JJDDUUUUURRSS ???"
6550 CALL COLOR("OCLH"):LOCATE (9,10):PRINT "(( 11 OOUU 22 ))"
6560 CALL COLOR("OYLL"):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 ORB,1,21,GAME 1,1,1,0
10230 DATA 0MB,6,21,BALL N 0 BALL N 0,1,1,0
10240 DATA OCB,1,30,FREE GAME 0,1,1,0
10250 DATA OYB,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 4,1,1,1,0
10290 DATA 1CB,7,2,G,10,1,9,3,G,7,1
10300 DATA 17,3,G,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,*,*,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,*,*,1,1,0
10400 DATA 1CB,17,29,3 2 1,1,20,24,2,*,*,1,1,11,30,L,2,1
10410 DATA 10,30,K,1,1,0
10420 DATA OYb,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 Ocb,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

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 possesseurs 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.

# THOMSON TO7 70,MO5

I AM INDALNA TOM!



ENTRE LES ARABES ET LES CORSES, IL NE FAUT PAS METTRE LES NOIRS!



## LISTING 1

```

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```

## LISTING 2

```

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```

```

830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```

```

1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000

```

Suite page 26

# FUGITIF

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



IL N'Y A PAS DE FUMIER SANS BOEUF.



## 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
écouler les diamants que vous venez
de récupérer."
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 clients,vo
us avez perdu car vous ne pouvez
plus écouler 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 également découvr
ir une bombe derrière la porte...F
uyez avant qu'elle n'explode."
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:IF INKEY$:NEXT
i
2710 IF INKEY$="" THEN 2710
2720 tab1=2
2730 REM -----
2740 REM TABLEAU 2
2750 REM -----
2760 RESTORE
2770 MODE 1
2780 INK 0,13:INK 3,9:INK 2,13:BO
RDER 13
2790 DIM entree(10)
2800 entr=INT(RND(1)*9)+1
2810 entr=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<>entree 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$(n1+n0
+1);
3100 PEN 2
3110 FOR i=1 TO 7
3120 IF RND<0,5 THEN xp=0:yr=0:ELS
E xp=3:yr=1
3130 IF yr=0 THEN yv=7 ELSE yv=INT
(RND(2)*2)*5+12
3140 xv=INT(RND(1)*(4-xr))*7+10:xp
3150 LOCATE xv,yv:PRINT car2$;
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(x
m*16+13,401-y*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-y*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$="Z" AND ym<22 AND TEST(x
m*16-3,401-(ym+1)*16)<>1 THEN LOC
ATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,y
m:PRINT " ";:ym=ym+1:n0=0:n1=212
3260 IF n0=4 THEN n0=0
3270 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1+
n0);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+n0
+1);
3280 IF TEST(xm*16-3,369-ym*16)=2
THEN yv=ym+2:xc=xm:GOSUB 3350
3290 IF TEST(xm*16-3,353-ym*16)=2
THEN yv=ym+3:xc=xm:GOSUB 3350
3300 IF TEST(xm*16-3,449-ym*16)=2
THEN yv=ym-3:xc=xm:GOSUB 3500
3310 IF TEST(xm*16-3,465-ym*16)=2
THEN yv=ym-4:xc=xm:GOSUB 3500
3320 READ note:IF note=0 THEN REST
ORE:GOTO 3320 ELSE SOUND 2,note,5
3330 GOTO 3180
3340 REM -----
3350 REM Voitures traversent
3360 REM -----
3370 SOUND 1,200:LOCATE xc,yv:PRIN
T car2$
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$="/" THEN LOCATE xm,ym-1
:PRINT " ";:LOCATE xm,ym:PRINT " "
;:xm=xm-1:n1=208:GOTO 3430
3420 NEXT i
3430 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1)
;:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+1);
3440 FOR i=1 TO 4:SOUND 1,50,4
3450 LOCATE xc,yv:PRINT " ";:yv=yv
-1:LOCATE xc,yv:PRINT car2$;
3460 FOR g=1 TO 90:NEXT g
3470 NEXT
3480 IF xc=xm THEN 3630 ELSE LOCAT
E xc,yv:PRINT " ";
3490 RETURN
3500 SOUND 1,200:LOCATE xc,yv: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$(n1+1);
3570 FOR f=1 TO 4
3580 LOCATE xc,yv:PRINT " ";:yv=yv+
1:LOCATE xc,yv:PRINT car2$;
3590 FOR g=1 TO 90:NEXT g
3600 NEXT f
3610 IF xc=xm THEN 3630 ELSE LOCAT

```

```

E xc,yv: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$(213)
3800 trec=trec+1
3810 IF trec=1 THEN CLS#1:PRINT#1,
"Vous avez vendu la moitié des dia
mants. Vous devez trouver un autre
acheteur.":GOTO 3180
3820 CLS#1:PRINT#1,"Vous avez vend
u tous vos diamants.Vous pouvez q
uitter la ville."
3830 FOR ic=3 TO xm STEP 2
3840 LOCATE ic-2,ym:PRINT " ";
3850 LOCATE ic,ym:PRINT car4$;:SOU
ND 1,505,15,4,;10:FOR i=1 TO 100:
NEXT i:NEXT ic
3860 FOR i=1 TO 500:NEXT:SOU:ND 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

1380- 0D 0D 45 6B 0D 45 FB 1F (\$82)	1468- 43 69 0D 1C 1F 47 6B 0D (\$05)	1548- 1C 47 3B 38 38 E0 17 44 (\$D3)	1630- 1E 44 23 20 20 E0 16 16 (\$99)
1388- 1F 17 1F 1F 1F 1F 1F (\$08)	1470- 1C 1F 1F 47 6B 0D 1C 1F (\$3E)	1550- 8B 1E 44 8B 1E 1C 16 C0 (\$8E)	1638- 16 16 1E 44 23 20 20 20 (\$59)
13C0- 0C 0D 0D 0D 0D 0D 45 6B (\$2F)	1478- 1F 1F 1F 1F 1F 1F 0C 0D (\$01)	1558- 76 17 47 43 33 1E 30 0E (\$76)	1640- 40 2B 2D 20 25 36 36 36 (\$68)
13C8- 0D 0D 45 FB 1F 1F 1F 1E (\$BF)	1480- 0D 0D 0D 0D 0D 1C 1F 1F (\$11)	1560- 1F 30 15 1F B0 F1 0D DC (\$85)	1648- 36 36 36 36 36 36 36 36 (\$00)
13D0- 1F 1F 1F 1F 1F 0C 0D 0D (\$13)	1488- 1F 1F 1F 1F 0C 0D 0D 0D (\$01)	1568- 13 4D E1 D8 20 4D 11 4C (\$54)	1650- 3F 3F 3C 3C 3C 3C 3C 3C (\$00)
13D8- 0D 0D 45 49 49 F9 0F 1F (\$BC)	1490- 0D 0D 0D 15 0E 15 46 43 (\$06)	1570- 40 0D 0D 95 4A 11 4D 20 (\$E3)	1658- 3C 3C 3C 3C 3F 36 36 36 (\$09)
13E0- 1F 1F 1F 1F 1F 1F DE 36 (\$E8)	1498- C3 18 D8 1F 1F 1F 1F (\$1C)	1578- D8 D8 0B D8 98 45 68 49 (\$FF)	1660- 36 36 3F 3F 3F 3F 24 24 (\$00)
13E8- 36 2E 2D 2D 36 36 36 36 (\$18)	14A0- 1F 1F 36 36 36 2D 2D 2D (\$1B)	1580- 09 40 43 C3 D8 D8 0B 45 (\$87)	1668- 24 24 24 24 4C 0D 0D 0D (\$41)
13F0- 36 36 36 2E 2D 2D 2D 2D (\$18)	14A8- 2D 2D 75 0E 3F 3F 3F 3F (\$78)	1588- 68 0D 8D 68 15 15 15 15 (\$80)	1670- 0D 1C 1F 1F 1F 47 6B 0D (\$2F)
13F8- 2D 2D 24 24 24 24 24 24 (\$00)	14B0- 3F 3F 3F 3F 36 36 36 36 (\$08)	1590- 95 EA D8 43 C3 4D 09 E0 (\$80)	1678- 0D 1C 1F 1F 47 6B 0D 1C (\$2C)
1400- 24 2C 2D 2D 24 24 24 24 (\$08)	14B8- 36 36 2D 2D 2D 2D 24 24 (\$00)	1598- 47 3B 38 38 D8 D8 0B 49 (\$79)	1680- 1F 47 6B 1C 47 8B 92 92 (\$D3)
1408- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$00)	14C0- 24 8E 76 36 2D 2D 2D 2D (\$EA)	15A0- D3 1E 1E 1E DE 36 36 36 (\$25)	1688- 1A 24 24 24 24 24 2D 2D (\$3E)
1410- 3F 3F 3F 37 36 0D 2D 2D (\$3E)	14C8- 2D 2D 25 24 27 3C 24 27 (\$19)	15A8- 36 2E 36 35 25 35 25 2D (\$03)	1690- 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E (\$00)
1418- 3C 3F 27 2D 2D 3C 3F 27 (\$00)	14D0- 3C 2C 2D 25 24 24 DC 0D (\$C9)	15B0- 2E 2D 2D 2D 2D 2C 25 25 (\$02)	1698- 2E 2E 2D 24 24 24 24 24 (\$09)
1420- 2D 2D 3C 3F 27 2D 2D 3C (\$18)	14D8- 24 27 27 27 27 27 3F 3F (\$03)	15C0- 24 3C 3C 3C 3C 3C 3F 3C (\$1B)	16A0- 2D 0D 36 36 36 25 24 2D (\$37)
1428- 3F 27 2D 2D 3C 3F 6F 49 (\$3D)	14E0- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 36 00 (\$36)	15C8- 3F 3F 3F 3F 37 3F 37 37 (\$08)	16A8- 2D 24 3C 3F 6F 49 31 36 (\$2B)
1430- 35 2E 36 35 2E 36 35 2D (\$18)	14E8- 2D 2C 25 25 25 25 2C 2C (\$08)	15D0- 37 37 76 49 49 89 3E 36 (\$F7)	16B0- 36 2E 24 AC 12 2D 2D 0D (\$8F)
1438- 2D 2D 2D 3D 2D 27 3C 24 (\$0F)	14F0- 24 24 3C 24 27 27 27 (\$18)	15D8- 36 35 35 2D 25 25 25 24 (\$1A)	16B8- 25 27 E5 24 2C 2D 35 3E (\$C9)
1440- 27 3C 3C 3F 3F 3F 2E 36 (\$00)	14F8- 3F 3C 3F 3F 3E 37 37 37 (\$0A)	15E0- 3C 27 3F 7F 49 32 0D 2D (\$00)	16C0- 3F 4D 31 36 6E 09 25 27 (\$10)
1448- 35 2E 36 35 2D 2D 2D 47 (\$72)	1500- 37 37 3E 36 36 2E 36 35 (\$13)	15E8- 2D 3C 3F 27 2D 2D 3C 3F (\$0A)	16C8- 3C 27 24 4D 92 2D 24 6C (\$85)
1450- 23 37 3F 27 27 3C 24 27 (\$14)	1508- 35 35 35 2D 2E 2D 40 43 (\$18)	15F0- 27 2D 2D 3C 3F 27 2D 2D (\$03)	16D0- 36 36 36 25 24 28 2D C0 (\$F2)
1458- 2D 2D 2E 36 35 37 27 27 (\$1A)	1510- 43 2B 65 0C 24 24 3C (\$31)	15F8- 3C 3F 27 2D 2D 3C 3F 67 (\$40)	16D8- 18 2D 2D B5 92 DA 18 2D (\$D0)
1460- 3C 2C 15 36 40 43 43 43 (\$30)	1518- 38 38 38 3F 3F 1E 1E 1E (\$26)	1600- 0D 0D 0D 0D 55 0E 0E 0E (\$5B)	16E0- 2D 0D 25 27 25 27 24 2D (\$29)
	1520- 36 36 AE 15 15 2D 3E 3F (\$82)	1608- 0E 0E 0E 0E 0E 0E 24 24 (\$00)	16E8- 2D 35 36 3F 6F 72 36 00 (\$3A)
	1528- 3C 3C 3C 24 2C 37 35 76 (\$50)	1610- 24 24 3C 36 36 36 E6 3C (\$D0)	16F0- 38 (\$38)
	1530- 0E 0E 0E 2D 2E 2C 2E 24 (\$2B)	1618- 3C 3C 3C 3C 3C 0D 35 35 (\$31)	
	1538- 6F 2E 24 35 44 2B 26 28 (\$31)	1620- 35 35 44 23 27 6F 0D 20 (\$02)	
	1540- 66 3C 2C 25 3F 0C 1C 0D (\$71)	1628- 20 20 20 E0 16 16 16 16 (\$C0)	

LES JOURS SE SUIVENT ET ME DÉCOINVENT

En ces temps magiques et reculés, les grands prêtres CEI-KAHALDI partaient cueillir sur les murs sacrés d'HEIBDO-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 D8 D8 06C0
B6FF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B707 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B70F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B717 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B71F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B727 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B72F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B737 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B73F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
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 D8 D8 D8 D8 06C0
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 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B797 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B79F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7A7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7AF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7B7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7C7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7CF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7D7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7DF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7E7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7EF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7F7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B7FF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B807 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B80F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B817 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B81F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B827 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B82F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B837 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B83F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B847 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
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 D8 D8 06C0
B867 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B86F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B877 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0

```

```

B87F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B88F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B89F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B8AF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B8BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B8CF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B8DF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B8EF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
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 D8 D8 D8 D8 06C0
B917 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B91F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B927 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
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 D8 D8 06C0
B94F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B957 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
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 D8 D8 D8 D8 06C0
B977 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B97F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B987 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B98F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B997 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B99F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B9AF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B9BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B9CF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B9DF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B9EF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B9FF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA07 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA0F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA17 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA1F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA27 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA2F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA37 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA3F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA47 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA4F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA57 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA5F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA67 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA6F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA77 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA7F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA87 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA8F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA97 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BA9F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0

```

```

BAA7 FE FE FE D8 D8 D8 D8 D8 0732
BAAF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06EA
BAB7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BABF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
BAC7 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 0666
BACF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06EA
BAD7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 0736
BADF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BAE7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 0732
BAEF DC FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 073E
BAFF D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F8
BAFF D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 06EA
BB07 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BB0F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 0736
BB17 DC FE FE DC FE D8 D8 D8 0764
BB1F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 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 D8 D8 0760
BB3F D8 D8 DC FE D8 D8 D8 D8 06EE
BB47 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 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 D8 D8 078A
BB67 FE FE DC D8 D8 D8 D8 D8 0710
BB6F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06EA
BB77 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BB7F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
BB87 DC FE DC FE DC FE FE FE 079A
BB8F D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
BB97 D8 D8 DC FE D8 D8 D8 D8 06EA
BB9F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BBA7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BBAF D8 FE DC FE FE FE D8 D8 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 D8 D8 D8 D8 061E
BBD7 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
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
BBFF 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 D8 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 D8 D8 D8 06EA
BC47 FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
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 D8 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 D8 D8 D8 D8 0732
BC87 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
BC8F FE FE FE D8 D8 D8 D8 D8 07CA
BC97 FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06EA
BC9F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
BCA7 D8 D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 06E6
BCAF D8 D8 D8 D8 D8 DC FE D8 06EA
BCB7 D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
BCBF D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 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 DC FE D8 FE 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 074C
BD1F FE FE FE DC FE FE FE FE 07CE
BD27 FE D8 FE FE FE D8 D8 D8 0758
BD2F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
BD37 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
BD3F FE D8 FE FE FE D8 FE FE 0744
BD47 FE FE D8 FE FE FE FE D8 0744
BD4F FE D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 070C
BD57 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 D8 05F8
BD5F D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8 0528
BD67 D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8 05F4
BD6F 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 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 0744
BD8F FE FE FE D8 FE FE FE D8 070C
BD97 D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8 05F4
BD9F D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
BDAF D8 DC FE D8 D8 D8 D8 D8 0736
BDAF D8 DC FE D8 D8 D8 D8 D8 070C
BD87 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
BD8F D8 FE FE FE D8 FE FE FE D8 0744
BDC7 FE D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 0736
BDCF FE FE FE D8 D8 D8 D8 D8 0710
BDD7 FE FE D8 D8 FE D8 FE FE 077E
BDDF D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 0732
BDE7 D8 D8 D8 FE D8 D8 D8 D8 070C
BDEF FE D8 FE D8 D8 DC FE D8 075C
BDF7 D8 D8 D8 FE D8 D8 FE D8 070C
BDFf D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 0732
BE07 D8 D8 D8 D8 D8 FE D8 D8 06E6
BE0F D8 FE D8 D8 FE D8 D8 D8 0732
BE17 FE D8 DC FE D8 D8 D8 D8 0736
BE1F FE FE FE D8 FE FE FE D8 0744
BE27 FE FE FE D8 FE D8 FE FE 070C
BE2F D8 D8 FE FE D8 D8 D8 D8 070C
BE37 D8 D8 FE D8 FE D8 D8 D8 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 0744
BE5F FE D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 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
BEAF D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 06C4
BE87 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
BE8F 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
90
2993 IF X>=2 THEN LET X=X-2; GO
TO 2995
2994 LET X=X+2
2995 IF Y<=19 THEN LET Y=Y+2; GO
TO 9500
2996 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 2,25;"NO";AT 3,2;
R
PAPER 1;"PAPER 4;"
PAPER 1;"PAPER 4;"
N
O
3112 PRINT AT 4,1; PAPER 1;"
PAPER 4;"
PAPER 4;"
PAPER 1;"
3113 PRINT AT 5,2; PAPER 1;"
PAPER 4;"
PAPER 1;"
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
PAPER 1;"
PAPER 1;"
PAPER 1;"
3117 PRINT AT 9,7;"PO
PAPER 1;"
PAPER 4; INK
2;"
PAPER 1;"
3118 PRINT AT 10,5;"R NO
PAPER 1;"
PAPER 4;"
PAPER 1;"
3119 PRINT AT 11,2;"R
PAPER 1;"
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;"
PAPER 1;"
3123 PRINT AT 15,2; PAPER 1;"
PAPER 4;"
PAPER 1;"
PAPER 1;"

```

```

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;"
PAPER 1;"
PAPER 3;"
A
3126 PRINT AT 18,1;"R NO
PAPER 1;"
PAPER 4;"
PAPER 1;"
PAPER 3;"
PAPER 4;"
3127 PRINT AT 19,6;"PO; PAPER
1;"
NO; PAPER 4;"
3128 PRINT AT 20,11; PAPER 1;"
PAPER 4;"
PAPER 1;"
PAPER 4;"
R PO; PAPER 3;"
A"
3129 PRINT AT 21,0;"DESERT-"; P
APER 7;"
3130 LET L=9; LET K=16; PRINT OU
ER 1; PAPER 8; INK 8;AT L,K;"M"
3134 LET U=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 7900
3170 IF INT (RND*2)=0 THEN GO TO
3172
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;"CCCCC
CCCCCCCC"; INK 0;"NO"
3506 PRINT AT 3,19;"A RR PO"

```

```

3507 PRINT AT 4,1; PAPER 0;"
PAPER 4;" NO; PAPER 4;"
PAPER 1;"
3508 PRINT AT 5,1; PAPER 0;"
PAPER 4;"
R PO A A"; P
APER 1;"
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;"
PAPER 1;"
PAPER 1;"
PAPER 1;"
PAPER 1;"
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;"PO";
PAPER 1;"
3520 PRINT AT 17,10;"R"; PF
APER 1;"
3521 PRINT AT 18,13;"NO"; PAPE
R 1;"
3522 PRINT AT 19,5;"R NO PO
PAPER 1;"
PAPER 4;"
NO"
3523 PRINT AT 20,8;"PO
PAPER 1;"
PAPER 4;"
R
PO"
3524 PRINT AT 21,0;"DESERT-"; P
APER 7;"
3525 GO SUB 9000
3526 LET U=0; GO SUB 8050; GO SU
B 8500
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,er;"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)="0" 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)*6+
4; BEEP .005,50; PLOT OVER 1; IN
K 8;8*re+4,7; DRAW OVER 1; INK 8
;0,(21-d)*6+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>X THEN LET U=1; GO TO
3705
3702 LET U=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 1045
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 4896
4715 LET qt=1
4720 LET X$="statuettes"; GO SUB
4900
4721 IF O=-1 THEN GO TO 8200
4722 LET t=1; GO TO 4896
4805 PRINT AT 0,0;"GISEMENT MINE
RAL"; GO SUB 9020; GO SUB 8350
4812 IF O=-1 THEN GO TO 4896
4815 LET qt=q
4820 LET X$="quartz"; GO SUB 490
0
4821 IF O=-1 THEN GO TO 8200
4822 LET q=qt; GO TO 4896
4896 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



ORIC  
DE LA DISCUSSION  
JAILLIT L'ENNUI!



```

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
ressentent 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$(13)THEN140
141 CLS:PRINT:PRINT"COPIEUR-PRO (G
.GEMPP)"
142 PRINT"-----"
143 PRINT:PRINT"IMPORTANT : Consig
nes a suivre."
144 PRINT" L'utilitaire devant oc
cuper une zone";
145 PRINT"comprise entre #400 et #
E50, permet-
146 PRINT"tant ainssi la copie de
programme tres";
147 PRINT"long, il faudra reloger
celui-ci."
148 PRINT:PRINT" Il sera reloge a
partir de #6000."
149 PRINT"Un fois le chargement de
codes effec-
150 PRINT"tue, une sauvegarde du p
rogramme BASIC";
151 PRINT"ci contre est favorable."
152 PRINT:PRINT" Ensuite un CALL#
6000 permettra de"
153 PRINT"logger definitivement le
copieur a sa"
154 PRINT"place d'origine (#400-#E
50)."
155 PRINT:PRINT" Faire une sauveg
arde en tapant : "
156 PRINT"CSAVE"CHR$(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 demarr
er le copieur."
    
```

```

159 PRINT" APPUYEZ SUR 'RETURN' P
OUR LA SUITE"
160 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN160
161 CLS:PRINT:PRINT"COPIEUR-PRO (G
.GEMPP)"
162 PRINT"-----"
163 PRINT:PRINT" Patientez SVP, l
ecture des codes."
164 IFDEEK(##FFC)=##F42DTHENCALL#F9
60:R=DELSECALL#F9AA:R=1
165 READA$,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$):IFS<>CTHEN173
171 L=L+2:IFA+W<=BTHEN166
172 GOTO175
173 IFDEEK(##FFC)=##F42DTHENCALL#E8
07ELSECALL#E940
174 PRINT:PRINT:PRINT"ERREUR
EN LIGNE ";L:END
175 IFDEEK(##FFC)=##F42DTHENCALL#E8
07ELSECALL#E940
176 PING:PRINT:PRINT" Vous pouvez
sauvegarder le programme";
177 PRINT"BASIC ci-contre (dans le
quel vous etes";
178 PRINT"actuellement) en tapant
: "
179 PRINT"CSAVE"CHR$(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,0B,4B,29,FD,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,9D,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 02E8
10027 DATA D0,0A,A5,0B,91,05,E6,05
10028 DATA 0308
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,D0,01,6D,18,69,8D,91
10036 DATA 02F1
10037 DATA 05,CB,D0,F1,BD,1D,BD,18
10038 DATA 043D
10039 DATA 69,8D,9D,1D,BD,6D,A9,DC
10040 DATA 0375
10041 DATA 8D,05,BE,A9,0B,8D,1D,BE
10042 DATA 0369
10043 DATA A9,52,8D,1E,BE,A0,0B,A9
10044 DATA 0388
10045 DATA 20,99,7B,8D,8B,D0,F8,20
10046 DATA 045E
10047 DATA CA,E6,2D,96,E6,2D,30,E6
10048 DATA 0482
10049 DATA C9,24,D0,F9,A9,4C,8D,1E
10050 DATA 0456
10051 DATA BE,A2,09,2D,30,E6,9D,50
10052 DATA 038C
10053 DATA 08,CA,D0,F7,AD,56,0B,D0
10054 DATA 0474
10055 DATA 0F,A9,4E,8D,5C,8D,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 DATA7,7,7,7,7,199,199
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 DATA255,255,255,255,7,7,7,7
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# 10# 10"
1020 PRINT" (C)*,-,/"
1030 PRINT" [E]1+##%&"
1040 PRINT" ORSTUVWXYZ"
1050 PRINT" DEF<GHIJKL"
1060 PRINT" CB MN"
1070 PRINT" @A OP";
1080 FORT=0T022:POKE4108+T*22,61:N
EXT:PRINT"R"
1090 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN1090
1100 POKE36877,141:POKE36876,128:C
=-1
1110 FORT=0T022:POKE4109+2*2T,61:P
OKE4117+2*2T,61:NEXT:GOTO1140
1115 FORT=0T022:POKE4113+2*2T,32:N
EXT:RETURN
1120 C=-C:IFC>0THENGOSUB1115:FORT=
0T06:POKE4113+8*8T,61:POKE4135+8*8
T,61:NEXT:RETURN
    
```

```

1130 IFC<0THENGOSUB1115:FORT=0T06:
POKE4157+8*8T,61:POKE4179+8*8T,61:
NEXT:RETURN
1140 FORT=0T04-B:POKE4320+B*21+21*
T,68:NEXT
1150 FORT=0T01+2*B:POKE4299+B*21+T
,69:NEXT
1160 FORT=0T04-B:POKE4323+B*23+23*
T,70:NEXT
1170 FORT=0T09:POKE4272+T+B*22,32:
NEXT
1180 B=B+1:FORM=1T03:GOSUB1120:NEX
T:IFB>4THEN1310
1190 GOTO1140
1210 PRINT"#####";
":PRINT"
1220 POKE36877,0:POKE36876,176:POK
E36875,176:POKE36874,216
1230 GOSUB1115
1240 FORT=0T021:FORM=0T07:POKE4131
+M+2*2T,69:NEXT:POKE4131+8+2*2T,32
1250 FORT=0T08:POKE4109+2*2T+N,32:
NEXT:NEXT
1260 FORT=0T08:POKE4109+2*2T+N,32:
NEXT
1264 A1=0:Z=0:X=0:TT=0:ZX=0:XY=0:A
2=0:U=0
1265 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
1266 GOSUB2300:GOSUB2330:GOSUB2560
1270 D=0:X=INT(RND(1)*3+21)
1280 Z=INT(RND(1)*9+1):TT=0
1290 TT=D/X
1291 IFTT<6THENT1=97:T2=98:T3=99
1292 IFTT<3THENT1=32:T2=96:T3=32
1293 IFTT>5THENT1=71:T2=72:T3=73
1299 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+0+0,64:POKE4140+0+0,
65:POKE4162+0+0,66:POKE4184+0+0,67
1450 POKE4118+0+0-22,32:POKE4118+P
+R,62:POKE4140+P+R,63
1460 POKE4118+P+R-22,32
1470 IF4184+0+0+22>4601THENGOSUB23
00:S=0
1480 IF4162+P+R+22>4601THENGOSUB23
00:U=0
1490 O=22*INT(S):S=S+.5:R=22*INT(U
):U=U+1
    
```

```

1493 IFTS>300THENTS=0:GOTO3000
1494 IFCR=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=1T0100:POKE36877,220:NEX
T:POKE36877,0
2150 POKE4228+Z+D,32:POKE4229+Z+D,
32:POKE4230+Z+D,32
2160 PRINT"R":FORT=0T013:PRINT"
":NEXT
2170 GOTO1370
    
```

```

2200 IFPEEK(37152)=119THENR1=R1+1:
R2=-1:G=0+1:H=-1:GOTO2235
2210 IFPEEK(37151)=118THENR1=R1+22
:A2=-22:I=1+22:J=-22:GOTO2235
2220 IFPEEK(37151)=110THENR1=R1-1:
R2=1:G=0-1:H=1:GOTO2235
2220 POKE37154,127:IFPEEK(37151)=1
22THENR1=R1-22:A2=22:I=1-22:J=22
2225 IF4229+Z+D=4141+I+6THENZX=1:R
ETURN
2240 IFPEEK(4285+R1)>61ANDPEEK(428
5+R1)<64THENGOSUB2290:R=0:U=0
2250 IFPEEK(4285+R1)>63ANDPEEK(428
5+R1)<68THENGOSUB2290:O=0:S=0
2251 IFI>14*22THENI=14*22:A1=I+G
2252 IFI<1THENI=22:A1=I+G
2253 IFG>8THENG=8:A1=0+I
2254 IFG<0THENG=0:A1=0+I
2260 POKE4285+R1,08:POKE4285+R1+R2
,32
2270 RETURN
2280 SC=SC+50:GOSUB2500:GOSUB2330:
RETURN
2290 GOSUB2500:GOSUB2330:CA=CA+100
:RETURN
2300 POKE4118+0+0,32:POKE4140+0+0,
32:POKE4162+0+0,32:POKE4184+0+0,32
:POKE4096+0+0,32
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=0THEN2
340
2350 RETURN
2400 POKE4118+I,74:POKE4118+I+J,32
2410 POKE4097+G,75:POKE4097+G+H,32
2420 RETURN
2500 POKE4285+R1-23,76:POKE4285+R1
-22,77:POKE4285+R1-21,78:POKE4285+
R1-1,79
2510 POKE4285+R1,80:POKE4285+R1+1,
81:POKE4285+R1+21,82:POKE4285+R1+2
2,83
2515 POKE4285+R1+23,84
2520 POKE36877,220:FORT=1T0500:NEX
T:POKE36877,0
2530 POKE4285+R1-23,32:POKE4285+R1
-22,32:POKE4285+R1-21,32:POKE4285+
R1-1,32
2540 POKE4285+R1,32:POKE4285+R1+1,
32:POKE4285+R1+21,32:POKE4285+R1+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 effraieraient 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. Ciguez 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.

## VROOOOOOOOM

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 français 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 ? Ça 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 merciel 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.

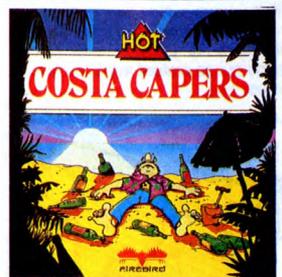


Allez, je n'en dirai pas plus, n'achetez pas Front Line de chez Electric Software pour MSX si vous voulez rester à l'état d'être humain.

## 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 tour-

nent 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, Waterloo, 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,

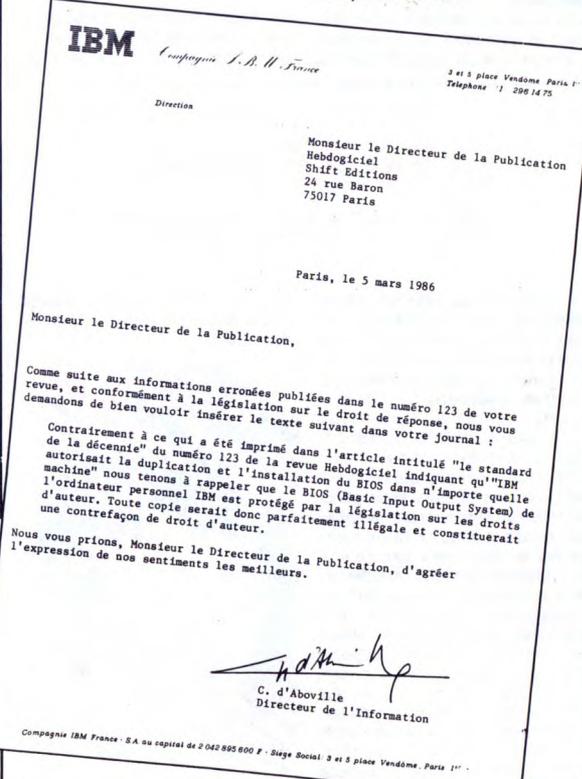


compatible avec les normes italienne, allemande, néerlandaise... mais pas française ! Deuxième point fondamental, la RTT (les PTT locaux) ne s'occupe que de la transmission des données (comme le fait Transpac) et n'ouvrira pas de centre serveur. Ceux-ci seront agréés par une boîte nommée Médiateil, filiale 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 miniteils) !

## IBM DÉMENT

Et même complètement dément. Jugez plutôt : s'appuyant sur un article paru dans le numéro 123 de l'HHHEBDO, 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.



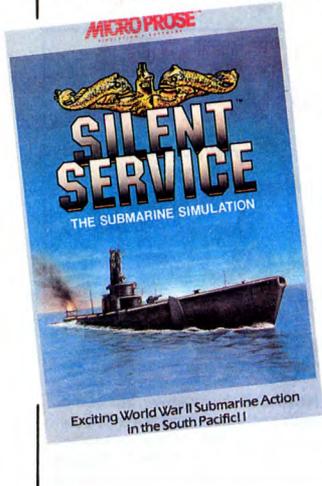
## CHUT ! SILENCE

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 cliquez votre thune dans un DX 21 de Yamaha (6500 balles), soit

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



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 adaptateur standard MSX (UCN01), qui va dans un des ports cartouche de votre micro.

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 fous. Donc, lors de cette conférence de presse, personne n'avait réussi à 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. Argk ! 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 pou-

REGARDE, C'EST LE TOUT DERNIER MODELE DES APPAREILS À DÉCOIFFER !



ET PAF !



vons 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

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



une exhibition des perchistes Quinon et Vigneron et du coureur Cristan lors du Sicob Printemps

leur sportif pour chaque discipline était présent sur le stand d'Epyx), mais c'est quand même pas mal.

## MINI 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.

Remarque, 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 signifié 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 badauds 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

Encore, nous aurions à faire à une société normale, comme les autres, le problème ne serait pas le même. Si votre livreur de coussins vous livre 2 coussins 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 vérification 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. Était-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.

Escapeneufg

## 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.



## 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 ?

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 toute bécane qu'est le ST. Ainsi soit-il.



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 toute 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 RIFI FI 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 célèbre 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'Asnières, 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 all-

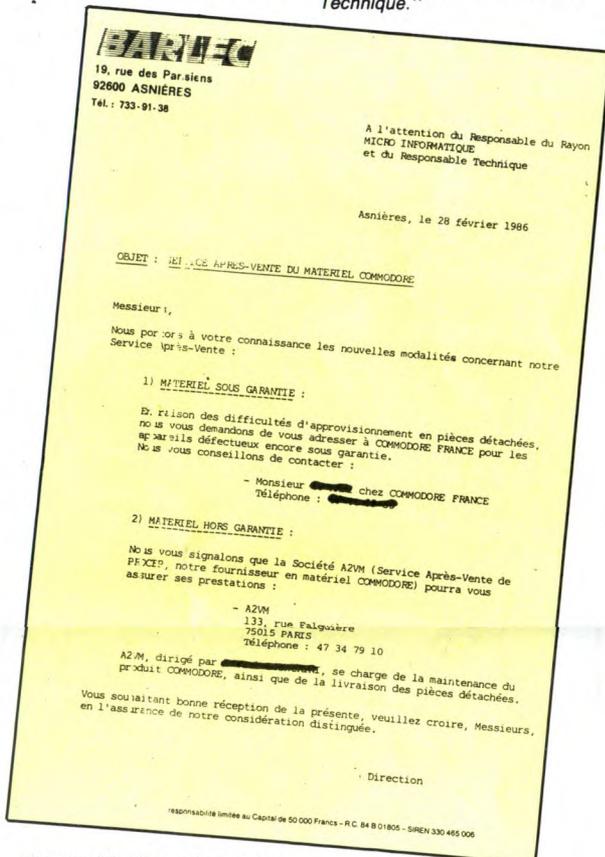
igner la tête d'un drive par exemple), tournait tant bien que mal jusqu'à pas plus tard que récemment. En effet, deux phénomènes nouveaux se sont enchaînés ces derniers mois : tout d'abord, après le départ fracassant de Tramiel de Commodore, une filiale officielle de la marque est créée en France. Malgré cela, Commodore France continue à faire confiance à Procep pour le SAV. Cette nouvelle structure n'a donc pas empêché les habitués 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 commença à donner des signes de fatigue, vous allez devoir vous mettre en chasse d'un réparateur indépendant qui accepte de vous bicoler 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."



## 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

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 néces-



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

saire 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 fantasmatiquement bien réalisé. Un bijou comme on en rencontre rarement. **Monolith Quake Minus One** de **Loading Edge Software** pour Commodore.

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 cla-

mons : **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.

## 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 faillettes, 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-lavanillesque. Commenter pour la millième fois, ce soft me semble être assez inu-

tile, 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**.



# 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 ??

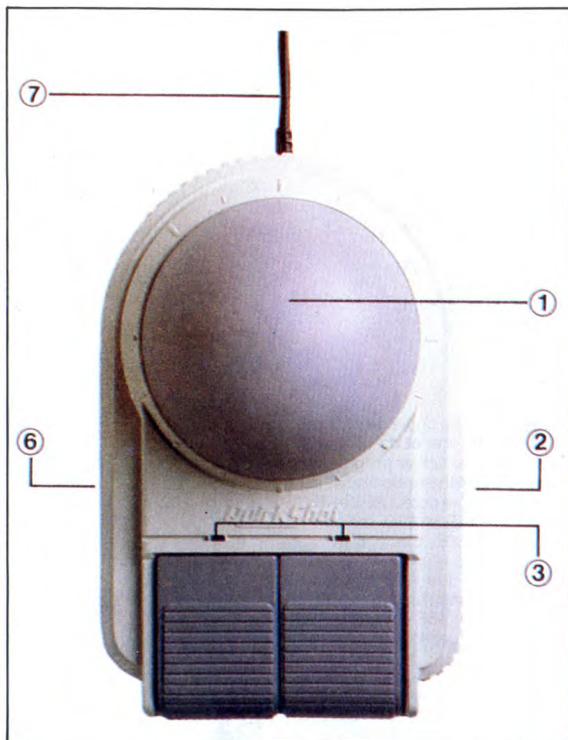
D'après Newsweek, hebdo d'informations générales américain, la France est leader sur le marché mondial du Videotex. En soi, ce n'est pas vraiment une performance, on peut aussi considérer qu'elle est le leader mondial du camembert. Ce qui est très drôle, c'est l'article de fond qui suit cette déclaration 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.

FONCTIONNE AVEC LES ORDINATEURS : ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. FONCTIONNE AUSSI SUR LES ORDINATEURS AMSTRAD SANS POSSIBILITE 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 :	1800 F
C 64	-
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 :	1300 F
MPS 801	-
MPS 1000	-
Moniteur :	890 F
Mono s/son	1100 F
Mono a/son	2100 F
Couleur CIAGI	2500 F
Couleur 1702	3500 F
Couleur 1901	450 F
Interface PAL RVB	410 F
Crayon optique	550 F
Souris	640 F
Synthétiseur	1990 F
MODEM	390 F
Emulateur Minitel	650 F
RS 232	490 F
POWER CARTRIDGE	390 F
Tablette graphique	620 F
Clavier musical	-

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

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



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 Sicob

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

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 : le 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, l'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

paill, 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 Astéroïde :

"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 chouettes. Je m'en voudrais 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 Téléstrat, tous mes synthés et mes boîtes à rythmes derrière, je loue le plus gros laser du monde et roule 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.

# BIDOUILLE GRENOUILLE

```

fm move.v # $e5e5-(sp)
move.l # $87654321-(sp)
move.v # 1, -(sp)
move.v # 0, -(sp)
move.v d5, -(sp)
move.v # 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.v # 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 mon Atari, mon Apple, mon Commodore et mon Téléstrat, tous mes synthés et mes boîtes à rythmes derrière, je loue le plus gros laser du monde et roule 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.

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 vitreaux commencent à éclater (là, je fous les basses à fond), les

```

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

```



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.

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 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-café avant lui.

"Pour Coco in the castle, charger l'original par LOAD "COCO". Attendez le Ok, prenez une cassette vierge et sauve le programme par SAVE "X". Remettez l'original et faites 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, &H8500

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 MOS. 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.

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 explications nécessaires.

```

10 CLEAR,39959:PRINT"PATIENCE S.V.P.":FO
RT=0T0758:A=PEEK(T+&HFC9E):B=A/2:C=B OR
A:POKE T+40159,C:NEXTT:FORT=39960T039988:
READH4:POKET,VAL("H"+H#):NEXT:POKE&H223
6,&H7E:POKE&H2237,&H9C:POKE&H2238,&H18:P
OKE&H2239,&H39
20 CLS:SCREEN7,0:LOCATE0,2,0:FORD=0T01:F
ORH=0T01:FORD=0T01:ATTRB A,B:PRINT"THOM
ON MOS":ATTRB0,0:PRINT: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'

```

```

1 MODE 1:PEN 2:PRINT"CALL &bc06,&4
0":PEN 1:PRINT"Sauvegarde d'une pa
ge écran dans la mémoire 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 MOS 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=40800T040
856:READH4:POKET,VAL("&H"+H#):NEXT:CLS:L
OCATE0,0,0:COLOR7,0:PRINT"CEST FANTASTI
QUE DANS UN PROGRAMME " :CONSOLE1,24:
POKE&H2061,&H9F:POKE&H2062,&H60:POKE&H20
63,&33:FORT=0T03500:NEXTT:POKE&H2063,0:L0
CATE0,0,0
2 PRINT"*MUPRES DE MA BLONDE , IL FAIT 80
N... * " :POKE&H2063,3:COLOR,1:BEPP:DAT
A 34,3F,B6,9F,5A,81,04,2E,06,7C,9F,5A,35
,3F,3B,7F,9F,5A,B6,A7,C0,3A,01,B7,A7,C0,
8E,00,00,A6,84,B7,9F,5B,5F,A6,01,A7,80,5
C,01,27,26,F7,B6,9F,5B,A7,80,8C,01,38,25
,E7,35,3F,3B
3 REM . CE PROGRAMME PEUT S'EXECUTER EN
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**

TU M'ABONNES À HEBDOGICIEL ET JE SUIS À TOI!

TU TE CASSES HORS DE MA VUE ET JE T'ABONNE!



572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonnez ? 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 DÉDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

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

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

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

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.

**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



### 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 .....  
prénom .....  
adresse .....

N° de carte du club .....

AMSTRAD		A B C		
* 1815	K7 180	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 121	109	85	
* 3D FIGHT	DSK 200	180	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	

ABC		A B C		
** 3D VOICE CHESS	DSK 147	132	90	
** 5 me AXE	K7 190	152	133	
** 5 me AXE	DSK 200	180	140	
** AFFAIRE VERA CRUZ	K7 180	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 8	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	286	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	

ABC		A B C		
* 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	

ABC		A B C		
*** 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 87	78	62	
*** CONFUZZION	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	286	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 189	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	110 99 77
***	PANZADROME	K7	98 88 68
***	RUNESTONE	K7	121 108 85
***	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

**SUPPORTS**  
DSK  
K7  
CAR  
S

**DISQUETTE**  
CASSETTE  
CARTOUCHE  
SOFTCARD

ABC			
**	AXIS ASSASSIN	195	175 90
**	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224 90
**	BARB'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
**	CENTPEDE	195	175 50
**	CHASSE AU MAGOT	272	245 50
**	CHOPLIFTER	269	242 90
**	COLOSSUS CHESSE 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
**	EPIDEMIE	195	176 127
**	EVOLUTION	195	175 50
**	FEMME NE SUPPORTAIT PAAS	195	175 127
**	GESTION PRIVÉE	800	720 640
**	GHOUSBUSTER	328	295 200
**	HACKER	375	338 227
**	HANSEL ET GRETTEL	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	175 50
**	MOVIE MAKER	200	180 140
**	MUR DE BERLIN	195	176 127
**	MUSIC CONSTRUCTION	290	261 232
**	OPERATION MERCURY	390	351 270
**	OURSONS COMPMENT	195	175 50
**	OURSONS S'AMUSENT	195	175 50
**	PARANOIAK	190	171 127
**	PINBALL CONSTRUCTION	200	180 140
**	PINFALL II	333	300 190
**	POOYAN	255	230 90
**	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305 1110
**	RUEE VERS L'OR	100	90 50
**	SKYFOK	430	387 301
**	SCOOPE	240	216 120
**	SKY BLAZER	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	353	291 120
**	WIZARDRY 3	340	322 140
**	XPER	920	855 650
**	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
**	BEACH HEAD	DSK	121 109 85
**	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	182 146 114
**	BOULDERDASH II	K7	121 109 85
**	BOULDERDASH II	DSK	180 162 117
**	BOUNTY BOB	K7	121 109 82
**	BOUNTY BOB	DSK	181 163 127
**	BRUCE LEE	DSK	180 162 90
**	CHOP SUEY	K7	109 98 76
**	CHOP SUEY	DSK	157 141 110
**	CHOPLIFTER	DSK	225 203 145
**	COLOSSUS CHESSE	K7	121 109 78
**	COLOSSUS CHESSE	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	90 80 62
**	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	121 108 81
**	HARD HAT MACK	DSK	126 112 98
**	JUMP JET	K7	114 103 75
**	JUMP JET	DSK	149 134 106
**	KARATEKA	DSK	380 342 228
**	KENNEDY APPROACH	K7	169 152 118
**	KENNEDY APPROACH	DSK	190 171 130
**	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330 297 208

## APPLE

**	7 CITIES OF GOLD	200	180 140
**	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180 140
**	A E	289	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

# ABC

***	BACK TO THE FUTURE	K7	114 103 71
***	BALLBLAZER	DSK	115 104 72
***	BALLBLAZER	DSK	180 162 109
***	BARRY MAC GUGAN BOXING	K7	130 117 81
***	BARRY MAC GUGAN BOXING	DSK	180 144 117
***	BATAILLE POUR MIDWAY	140 112 98	
***	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140 112 98
***	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147 151 110
***	BATTLE FOR BRITAIN	K7	121 109 79
***	BEACH HEAD	DSK	155 140 108
***	BEACH HEAD II	K7	121 109 79
***	BEACH HEAD II	DSK	170 153 122
***	BLACKWYCHE	K7	120 106 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	180 144 117
***	BOULDERDASH	K7	121 109 82
***	BOULDERDASH	DSK	182 146 110
***	BOULDERDASH II	K7	127 123 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	121 106 84
***	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360 324 252
***	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121 109 84
***	CALDRON	K7	130 117 70
***	CENTPEDE	CAR	150 135 95
***	CHARTBUSTER	K7	100 90 65
***	CHOPLIFTER	K7	121 109 84
***	CHOPLIFTER	CAR	165 148 90
***	COLOSSUS CHESSE 4	K7	119 107 82
***	COLOSSUS CHESSE 4	DSK	178 160 121
***	COMBAT LEADER	K7	180 144 117
***	COMBAT LYNX	K7	106 95 74
***	COMIC BAKERY	K7	109 98 76
***	COMMANDO	K7	90 81 70
***	COMMANDO	DSK	180 144 100
***	COMPUTER HITS 10	K7	121 108 85
***	COMPUTER HITS 10	DSK	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
***	DAM BUSTERS	K7	121 106 84
***	DAM BUSTERS	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
***	DUNDRACH	K7	120 108 83
***	DUNDRACH ADVENTURE	K7	110 99 88
***	EIDOLON	K7	121 106 84
***	EIDOLON	DSK	170 153 121
***	EIDOLON	K7	119 107 82
***	EIDOLON	DSK	196 176 119
***	ELITE	K7	155 140 115
***	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	180 144 115
***	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
***	FRIDAY THE 13 TH	K7	72 55 50
***	FRIDAY THE 13 TH	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
***	GHHETTO BLASTER	K7	105 95 77
***	GHHOUBUSTER	K7	124 112 77
***	GHHOUBUSTER	DSK	180 162 100
***	GOONIES	K7	115 104 77

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

***	4 Zzap! SIZZLERS	K7	121 108 8
-----	------------------	----	-----------

A B C			A B C			A B C			A B C			A B C											
***	TALES OF ARABIAN NIGHT	DKS	150	135	90	***	PLANETE BLEUE	K7	114	103	83	***	ARCHON	K7	129	116	90	***	STARION	K7	97	87	68
***	TAPPER	DKS	112	101	78	***	PLAYGROUND	K7	88	79	85	***	ART STUDIO	K7	180	144	110	***	STARQUAKE	K7	97	87	68
***	TERROR MOLINOS	DKS	170	153	115	***	POLYFICHIER	K7	168	151	120	***	ASTRO CLONE	K7	97	87	68	***	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
***	THE HOBBIT	DKS	167	150	98	***	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66	***	ATAC ATAC	K7	97	87	68	***	STONKERS	K7	64	58	30
***	THE LAST V8	DKS	107	100	83	***	RAT SPLAT	K7	95	86	66	***	B.C.'S QUEST FOR FIRE	K7	97	87	68	***	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
***	THE MUSIC STUDIO	DKS	129	116	94	***	SAGA	K7	150	135	105	***	BACK PACKERS	K7	104	94	73	***	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
***	THE MUSIC STUDIO	DKS	236	215	144	***	SCUBA DIVE	K7	48	43	33	***	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59	***	SUPER SILVER PACK	K7	142	129	94
***	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	***	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83	***	SUPERBOWL	K7	80	72	58
***	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	85	***	SECRET WALL	K7	76	68	57	***	BALLE DE MATCH	K7	124	112	47	***	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
***	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	85	***	STRESS	K7	120	108	83	***	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59	***	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	97	87	68
***	THEY SOLD A MILLION	DKS	182	169	127	***	SUPER JEEP	K7	80	72	56	***	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	96	***	TAPPER	K7	97	87	68
***	THEY SOLD A MILLION II	DKS	182	169	127	***	SUPER METEORS	K7	100	72	56	***	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	96	***	TAU CETI	K7	95	86	62
***	THING ON A SPRING	K7	96	87	67	***	SUPERCOPI	K7	120	108	83	***	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83	***	TERROR MOLINOS	K7	96	86	66
***	THING ON A SPRING	DKS	120	108	84	***	SUPERFRUIT	K7	62	56	48	***	BEACH HEAD	K7	97	87	68	***	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
***	TIR NA NOG	K7	114	103	80	***	TALISMAN	K7	107	96	67	***	BEAR BOVVER	K7	25	23	8	***	THE BUGGLE	K7	122	110	85
***	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53	***	TERMINUS	K7	120	108	84	***	BLADE RUNNER	K7	109	98	76	***	THE COVENANT	K7	97	87	68
***	TOURNAMENT TENNIS	DKS	198	178	120	***	THE QUILL	K7	107	106	128	***	BLOE MAX	K7	97	87	68	***	THE CUSTARD KID	K7	54	49	41
***	TOY BIZARRE	DKS	250	225	145	***	TITAN	K7	180	167	67	***	BORN ON THE RING	K7	84	76	59	***	THE DUKES OF HAZZARD	K7	87	78	63
***	ULTIMA III	DKS	170	153	115	***	TRESOR DU PIRATE	K7	94	85	69	***	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68	***	THE LEGEND OF AVALON	K7	45	40	31
***	UNDERWURLDE	K7	120	108	83	***	TRICK SHOT	K7	150	135	105	***	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85	***	THE RATS	K7	120	108	84
***	UNDERWURLDE	DKS	155	139	108	***	TYRANN	K7	165	149	118	***	BRUCE LEE	K7	97	87	68	***	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
***	UP AND DOWN	K7	112	101	78	***	ULTIMA ZONE	K7	80	72	59	***	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68	***	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
***	URIDIUM	K7	105	95	74	***	VORTEX	K7	270	243	89	***	CHESS THE TURK	K7	110	99	67	***	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
***	URIDIUM	DKS	150	135	95	***	WORLD WAR 3	K7	88	79	65	***	COMMANDO	K7	94	85	55	***	THINK	K7	97	87	68
***	VIRGULE	K7	350	315	245	***	XENON 1	K7	97	87	71	***	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85	***	TIR NA NOG	K7	121	109	83
***	VIRGULE SENIOR	DKS	750	675	525	***	XENON 3	K7	94	85	69	***	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85	***	TOMAHAWK	K7	112	101	72
***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68	***	ZEBBIE	K7	62	56	48	***	CONFUZION	K7	87	78	63	***	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
***	WAY OF EXPLODING FIST	DKS	170	153	115	***	ZODIAC	K7	31	28	23	***	CORN CROPPER	K7	25	23	8	***	TRASHMAN	K7	88	61	50
***	WHIRLWIND	K7	120	108	83	***	ZORGONS REVENGE	K7	97	87	71	***	COSMICS WAR TOADS	K7	97	87	68	***	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	88	61	50
***	WHO DARES WINS II	DKS	163	147	100	***	MSX					***	CRITICAL MASS	K7	121	109	84	***	UNDERWURLDE	K7	121	109	79
***	WHO DARES WINS II	DKS	163	147	100	***	A VIEW TO A KILL	K7	130	117	81	***	CROCKY	K7	84	76	59	***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	121	109	85
***	WILD WEST	K7	121	109	83	***	ADAPTATEUR SOFTCARD	K7	99	89	69	***	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	59	***	WINTER SPORT	K7	121	109	85
***	WILD WEST	DKS	157	141	110	***	ALLEN B	K7	110	99	79	***	DALLAS	K7	84	76	59	***	WINTERGAMES	K7	97	87	68
***	WINNIE THE POOH	DKS	150	135	95	***	ALPHA SQUADRON	CAR	248	223	148	***	DAMBUSTERS	K7	121	109	85	***	WIZARD LAIR	K7	85	77	60
***	WINTERGAMES	K7	110	99	71	***	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	199	189	149	***	DARK STAR	K7	96	86	67	***	WIZARD LAIR	K7	85	77	60
***	WINTERGAMES	DKS	185	167	141	***	ATHLETIC LAND	CAR	199	189	149	***	DARK STAR	K7	96	86	67	***	WORLD CUP	K7	72	65	50
***	WIZARD	K7	121	109	83	***	BACKGAMMON SOFTCARD	CAR	199	189	149	***	DEMOIS D'ARME	K7	121	109	85	***	WORLD SERIES BASEBALL	K7	84	76	59
***	WIZARD	DKS	157	141	110	***	BARNSTORY SOFTCARD	CAR	199	189	149	***	EMERALD ISLE	K7	84	76	59	***	WORLD SERIES BASKETBALL	K7	97	87	68
***	WIZARD	K7	121	109	83	***	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88	***	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83	***	XEL	K7	81	73	62
***	WIZARDRY	DKS	150	135	95	***	BEAMRIDER	K7	157	141	96	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	68
***	WIZARDRY	DKS	150	135	95	***	BINARY LAND	K7	96	86	68	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	WIZARDRY LAIR	DKS	120	108	80	***	BLAGGER	K7	81	73	52	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	67	***	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	WORLD SERIES BASEBALL	DKS	950	855	665	***	BOARDELLO	K7	64	58	43	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	XPER	K7	109	98	71	***	BOGABOO	K7	89	80	55	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	YIE AR KUNG FU	DKS	145	131	76	***	BOULDER DASH	K7	110	99	66	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	K7	145	131	76	***	BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103	71	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUCK ROGERS	K7	119	107	85	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7	121	109	85	***	Z	K7	145	131	76
***	Z	DKS	150	135	95	***	BUTAMARU	CAR	199	179	129	***	EVIL CROWN	K7									

# Petites Annonces



## 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 Hoefenlin 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. Tél. (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 Coqueclicots, 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. Hercules Minus, 15 rue d'Arion, 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. Jérôme Legendre, 17 rue Cyrano, 24100 Bergerac. (NDLJC : Vous avez vu ? Il habite rue Cyrano à Bergerac, ça fait "Cyrano de Bergerac". C'est marquant 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 Marcellly D'Azergues. Tél. (16) 78 43 69 16.

VENDS Apple IIe, 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 Applework, 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. Théate 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'avais l'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, Carnaval, 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, ou 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 Brossollette, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 62 41 82.

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

CHERCHE correspondant 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 Jœuf. 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 envoi les deux mêmes annonces. Faut pas déconner déjà qu'on a du mal à les passer toutes. C'est pas parce 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 Whyttot, Jack-Pot, Le Jeu de la féve, Exelabyrinth, le Jeu de l'oie, Dé, Truqué, 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 Hébdo, 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, 64600 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 Meynlé, 27 rue du Collège, 67430 Biemerling. 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 cocktail de 11 jeux. Manuel basic, Micro Game, Basic Dos, pour un prix de 2500F. Ecrire 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 joystick aux normes Atari/Thomson, 3 logiciels (Animatix, Cartoon Maker, Pilot), 10 bouquins sur le MO5, le tout en état neuf, valeur 5200F, rendu 3200F. Michel Soulier, 129 rue Rolland, Bat. B, 13008 Marseille.

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

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 43 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. Tél. (1) 46 80 23 06.

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

VENDS pour Spectrum, logiciels originaux Spectrum 48K : Knight Lore, Night Shade, Underwurdle, Doom-dark Revenge, Frankies goes to Hollywood, Hobbitt, 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 Teixeira 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). Echange-rat 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-Gratzen. Tél. (16) 88 67 14 21. (NDLJC : Bonjour le nom de la ville ! J'avais dis pas le temps qu'j'ai mis à l'écrire. Vous comprenez maintenant pourquoi tant 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, Bateau, Sous marin, Destruction (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, éritel. 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 automa-tiques, 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 hypyopost, 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'humour !). Boutevin L. 30 rue Elie-Raynal 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 échanges 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 micro-disquettes (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 électronique K7 616 Bontempi, 2 claviers, 3 octaves par clavier, 10 instruments, 6 rythmes, touches Memory, Single Finger Chods, Automatik, Sustain, Arpeggio, 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**  
Benoite PICAUD  
**Rédacteur en Chef Adjoint**  
Michel DESANGLES  
**Rédaction**  
Laurent BERNAT  
**Secrétariat**  
Martine CHEVALIER  
**Maquette**  
Jean-Marc GASNOT  
Jean-Yves DUHOOD  
**Dessins**  
CARALI  
**Editeur**  
SHIFT Editions  
24 rue Baron  
75017 PARIS  
Tél. (1) 42 63 49 94  
**Distribution NMPP**  
**Publicité au journal**  
Tél. (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 !!**



**EN CADEAU  
XYZOLOG (K7)  
LE JEU ★★**

**750 FR.  
POUR LES MEMBRES  
DU CLUB  
HEBDOGICIEL**

**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.

**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 PERMANENTS**

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

**Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !**

**Règlement :**  
 ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.  
 ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.  
 ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.  
 ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.  
 ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.  
 ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du con-

**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.**

**MER PRIX 20 000 FRANCS!**

**AVEC ÇA, JE POURRAI ALLER VOIR 800 FOIS 'LES DENTS DE LA MER'**



**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 robins 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 publiés 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 Schultheishsh. 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.

**MONSIEUR PROMO A UN Oeil QUI DIT MERDE A L'AUTRE MADAME PROMO, C'EST LE CONTRAIRE.**



- 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 RIGÉ 56,00
- MAESTER ET BOULES DE GOMME 45,00
- MORBUS GRAVIS 59,50
- PAS DE DEO GRATIAS POUR 33,00
- 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

**BON DE PARTICIPATION**

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

Je 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.

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

# B.D!

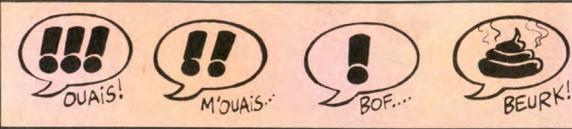
## EBDITO

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

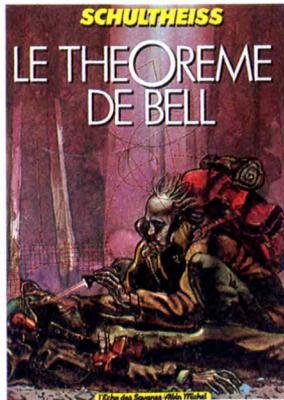


LES CHEVALIERS DE L'ENFER de MAZEL et CAUVIN chez DUPUIS, 33 licenciements (avec lettre recommandée avec accusé de réception).

## 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 Moebius 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 débattre deux heures, c'est absolument génial, fabuleux, beau, intéressant, nouveau, plein



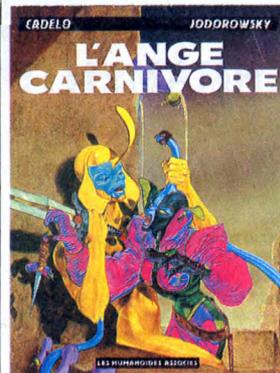
d'adjectifs valorisants. Voulà.

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

## 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

## COMBAT



Pepe Moreno, c'est la grosse artilerie, 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'énuciations (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.

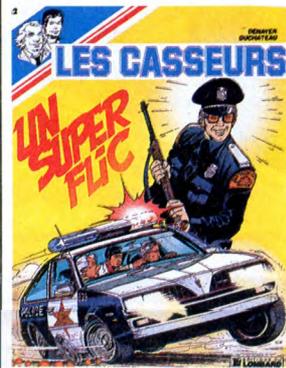
## BERLUE



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

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.

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



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

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 scénario 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

## 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



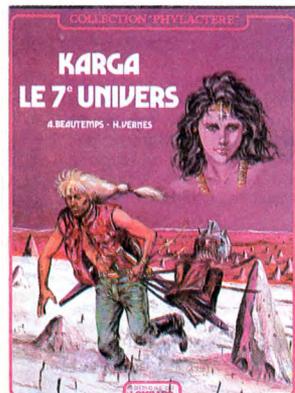
aux éternels petits neveux (il est intéressant que 80% du chiffre d'affaires des éditeurs de bd est réalisé par des petits neveux. Je serais éditeur, je ferais ma pub en conséquence : "un nouvel album pour les neveux !").

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

## 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 bain, 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 ?

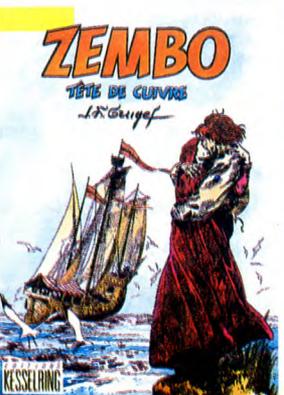
KARGA, LE SEPTIEME UNIVERS de VERNES et BEAUMONTS chez LOMBARD, 46 cilchés.

## ÉVOLUTION



Au début, on croirait presque qu'on est dans un Nasidine 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 nul au possible, le scénario inintéressant, allez hop, fin de l'article.

TETE DE CUIVRE de GRUGEF chez KESSELRING, 69 poubelles.





## 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<sup>e</sup>, est un glorieux casseur de prix, essentiellement sur le marché de l'import. Le fou très sympathique 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

MORY KANTE



## 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

### SHOW DEVANT

\* DON CHERRY, le 18/4 : Riom, le 19/4 : Montluçon, le 23/4 : Paris, le 24/4 : Bordeaux.

blabla". 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'avais t'dire, ils les ont bien planqués, parce que pour enten-



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'extraordinaire retour des Stones vers leurs racines...bla-

de autre chose que la gratte boueuse de Richards et les aboiements de Mick, doit falloir faire un stage Sonotone. Enfin voilà, ce disque va se vendre et c'est un peu triste, 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 !

## 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 calabasse 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

### SHOW DEVANT

\* JONATHA RICHMAN, le 19/4 : Toulouse, le 20/4 : Bordeaux, le 21/4 : Paris (Eldorado).

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 cla-

### SHOW DEVANT

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

viens 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...

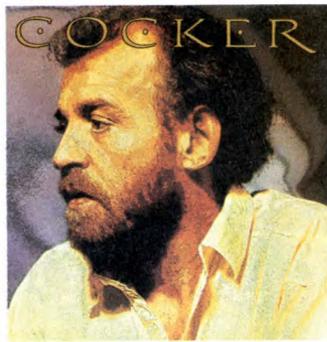
## JOE COCKER

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

### SHOW DEVANT

\* XALAM, les 24, 25 et 26/4 : Paris (Cirque d'Hiver).



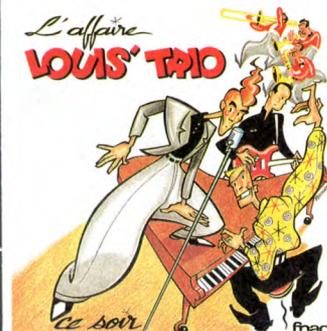
avec un disque bourré de pompes orchestrales dignes de la Streisand ! Et figurez-vous que ce look tout cuivres, tout chœurs, tout synthés ne lui va pas si mal au timbre - il a un timbre si unique ! Quand on s'aperçoit que les morceaux ont été enregistrés entre Londres, Antigua, Hollywood et New York, 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.

## L'AFFAIRE LOUIS'TRIO

Ce Soir 45 t.(Barclay)

Je peux vous dire sans me tromper qu'on va entendre parler de ces lascars. 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 déssoser 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".

## 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 (Môôôô ! 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 détruisait 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. Anecdote 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 tente 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 déche. Tous des salauds j'vous dis !

## 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.

### SHOW DEVANT

\* LUTHER ALLISON, les 21, 22 et 23/4 : Paris (Cirque d'Hiver).

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 (écouré par l'attitude des marchands de musique U.S., il décidait de s'expatrier en France pour y trouver

### 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.

"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 empreinte 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 Alli-

son l'un des grands héritiers de la tradition Blues-Rock-Rhythm & 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.

### SHOW DEVANT

\* H.F. THIEFAINE, le 19/4 : Evry, le 24/4 : Nevers.

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 là



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

\* CHICK COREA, le 21/4 : Paris (Mogador)

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 gran-

des 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'essaie 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 Haley 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

### SHOW DEVANT

\* DON CHERRY, le 18/4 : Riom, le 19/4 : Montluçon, le 23/4 : Paris, le 24/4 : Bordeaux.

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 !"

# L'HÉRITIER

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



ORIC



## 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=1T07
3460 CURSET90+I,157,1:DRAW0,10,1
3465 CURSET153+I,157,1:DRAW0,10,1
:NEXT
3500 PRINT"Vous estes 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=1T035: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=1T033:R

```

```

EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
3720 CURSET153,50,1:FORI=1T016:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
3725 CURSET120,103,1:DRAW-8,12,1:
DRAW2,4,1:DRAWB,-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 1
'accepte et s'en va..."WAIT150:GO
T03800
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=1T020:CURSET100+I/2,30+
I,1:DRAW60-I,0,1:NEXT
3830 CURSET160,31,1:FORI=1T09:REA
DX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
3835 CURSET239,165,1:FORI=1T018: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=102T0130STEP8
3965 CURSETI,177,1:DRAW0,-63,1:DR
AW1,-1,1:DRAW1,1,1:DRAW0,63,1:NEXT
3970 FORI=1T07
3975 CURSET100,88,1:CIRCLEI,1
3980 CURSET126,88,1:CIRCLEI,1:NEX
T
3985 FORI=1T014
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:DRWA5,2,0:DR
AW3,3,0:DRWA0,5,0:DRWA-3,3,0:DRWA-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"Vous
avez enfin trouve le parchemin"IS
Y=1
4090 PRINT"qui contient l'arbre g
enealogique de votre famille..."
4100 PRINT:PRINT"Les 10 000 000
de livres sterling sont"
4110 PRINT"presque a vous!"
4120 PRINT"Vous devez etre chez 1

```

```

e notaire avant midi... "
4200 INPUT"Que faites-vous ";AA$
4210 IFAA$=R$ORAA$=E$THEN3800
4220 GOSUB19000:CLS:GOTO4040
4200 END
5000 REM 6eme PIECE
5010 HIRES:INK5
5015 CURSET20,155,1:IFB$=AG$THEN
FILL20,1,DELSEFILL20,1,6
5016 !20100
5020 CURSET239,150,1:FORI=1T022:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
5025 CURSET130,160,1:FORI=1T08:RE
ADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
5030 IFB$=AG$THEN5070
5040 INPUT"Il y a un pied de bich
e par terre.Que faites-vous ";B$
5045 IFB$=AG$THEN5065
5050 IFB$=R$THEN700
5055 IFB$=G$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:FILL10,1,21
5150 CURSET80,160,1:DRAW,-112,1:
DRAW80,0,1:DRAW0,112,1
5155 FORI=90T0150STEP10
5160 CURSETI,50,1:DRAW0,110,1:NEX
T

```

Suite page 30

DOCTEUR, JE PUE DES PIEDS!

DÉSOLÉ, JE PEUX RIEN POUR VOUS!



## 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$="" THEN FOR m=300
TO 280 STEP -4:SOUND 1,m,5,(m-276)
/4,,1:NEXT m:LOCATE xm,ym-2:PRINT
" ";:LOCATE xm,ym-3:PRINT " ";:GO
TO 3180
4210 NEXT i
4220 LOCATE xm,ym:PRINT " ";:LOCATE
xm,ym-1:PRINT " ";
4230 GOTO 2480
4240 REM -----
4250 REM PRESENTATION 4
4260 REM -----
4270 MODE 2
4280 INK 0,1:BORDER 1
4290 LOCATE 34,4:PRINT "TABLEAU N.
2"
4300 LOCATE 3,7:PRINT "Vous etes p
arvenu a vendre vos diamants."
4310 LOCATE 1,8:PRINT "Vous avez m
aintenant assez d'argent pour vous
enfuir par les airs ..."
4320 LOCATE 1,9:PRINT "Vous entrer-
donc dans un aeroport ou vous att
end un avion."
4330 LOCATE 3,11:PRINT "Dernier ob
stacle: une rangee de tueur."
4340 LOCATE 3,12:PRINT "Vous pouve
z seulement avancer ou reculer et
vous devez bien sur eviter les
balles.Sachez tout de meme que l
e tueur qui s'apprete a tirer chan
ge de couleur auparavant."
4350 LOCATE 1,16:PRINT "La vicoin
e est au fond de l'aeroport.Mais pa
rviez-vous a l'avion?..."
4360 LOCATE 10,22:PRINT "Tapez une
touche pour continuer"
4370 FOR d=1 TO 30:d$=INKEY$:NEXT
d
4380 IF INKEY$="" THEN 4380
4390 tab1=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:DR
AW 568,280:DRAW 580,330:DRAW 592,28
0:DRAW 600,135:DRAW 581,100
4470 PLOT 568,280:DRAW 592,280:PLD
T 572,300:DRAW 588,300
4480 PLOT 560,170:DRAW 525,155:DR
AW 566,255:PLOT 600,170:DRAW 635,15
5:DRAW 594,255
4490 PLOT 580,220:DRAW 580,240:PLD
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 ";tab1
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

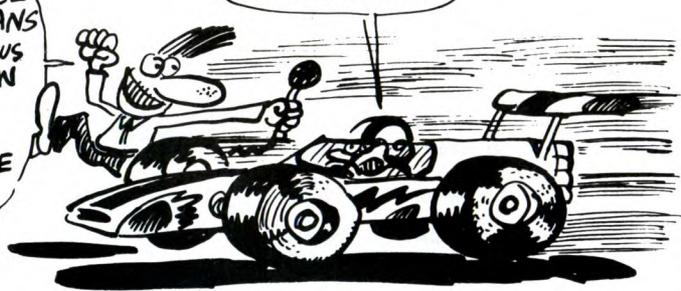
EN ANKIL LES 5  
TEASEUSES SONT A  
CHOMAGE

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

Alain FOUSSE

SI VOUS TENEZ CE RYTHME, DANS 5 MINUTES VOUS SEREZ CHAMPION DU MONDE! CA VOUS FAIT QUEL EFFET DE PENSER ÇA?

ÇA ME DÉPASSE!



## SUITE DU N°130

```

371 G#=#H#
372 IFRF<.8THENG#=#H#
373 IFRF<.6THENG#=#CHR#(157)
374 IFRF<.4THENG#=#CHR#(158)
375 IFRF<.2THENG#=#CHR#(159)
376 SC=SC+15*(I+1)*LEN(G#)+10*V
377 RETURN
378 REM Generation de position de debris a droite
380 X3=9+INT(RND(1)*10):IFX3>17ORX3<9THE N380
381 Y3=0
382 RETURN
384 REM Generation de position de debris a gauche
385 X3=2+INT(RND(1)*10):IFX3<1ORX3>10THE N385
386 Y3=0
387 RETURN
389 REM Verification des positions
390 IFLEN(G#)=1THENRETURN
391 K2=SCREEN(X3+1,Y3+1):IFK2=133ORX2=13 4THENGOSUB220
392 RETURN
399 REM Deplacement en virage gauche
400 M3=X3:N3=Y3:IFN3<3THEN402ELSEGOSUB38 5
401 GOSUB360:GOSUB370:LOCATEX3,Y3:PRINT# 1: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=133ORX1=134THENGOSUB450:GOSUB36 0:RETURN
408 GOSUB360
409 Y3=Y3+1:IFY3<4THENLOCATEX3,Y3:PRINT# 0#
410 RETURN
419 REM Heurt avec une autre voiture
420 OUT#HF4,0:FORI=1TO100:NEXT:OUT#HF4,2 55
421 SC=SC-100
422 HY=HY-1:IFHY<1THEN11000

```

```

423 RETURN
429 REM Affichage de la vitesse
430 LOCATE19,2:PRINTCHR$(139+V):
431 RETURN
439 REM Affichage de la voiture apres he urt
440 LOCATEB,2:PRINTMV#;
441 RETURN
449 REM Cas de la crevaison
450 IFCY=1THENCY=0:RETURNELSELOCATEB,2:P RINTVCS:FORI=1TO400:NEXT
451 LOCATEB,2:PRINTMV#;Y3=Y3+2
452 LOCATEX3,Y3-2:PRINT " "
453 LOCATEX3,Y3:PRINT0#;
454 SC=SC-90/V
455 RETURN
479 REM Impression de la voiture suppl e
480 LOCATEX2,Y2:PRINTV#;
481 RETURN
484 REM Impression de la voiture suppl e
485 LOCATEX1,Y1:PRINTV#;
486 RETURN
499 REM Deplacement en virage droite
500 M3=X3:N3=Y3:IFN3<3THEN502ELSEGOSUB38 0
501 GOSUB360:GOSUB370:LOCATEX3,Y3:PRINT# 1:RETURN
502 IFX3>13THEN505
503 IFRND(1)<.8THENX3=X3-1ELSEIFRND(1)>. 9THENX3=X3+1
504 GOTO506
505 IFRND(1)>.6ANDX3<15THENX3=X3+1ELSEX3 =X3-1
506 K1=SCREEN(X3,Y3+1):GOSUB390
507 IFK1=133ORX1=134THENGOSUB450:GOSUB36 0:RETURN
508 GOSUB360
509 Y3=Y3+1:IFY3<4THENLOCATEX3,Y3:PRINT# 0#
510 RETURN
999 REM Possibilite d'un heurt
1000 IFK1<>133ANDK1<>134ANDK2<>133ANDK2< >134THENRETURN
1001 GOSUB420
1002 RETURN
1099 REM Loterie de reanimation
1100 LOCATE0,0:PRINT " Impair Pair"
1101 PRINT," "CHR$(232);CHR$(233);" "
1102 PRINT CHR$(228);CHR$(229);CHR$(230)
1103 RT=INT(RND(1)*1000):LOCATE7,3:PRINT RT;
1104 IFSTRIG(0)THEN1105ELSE1103
1105 IFINT(RT/2)=RT/2THEN1120

```

```

1110 LOCATE6,2:PRINTCHR$(234):FORI=1TO7 00:NEXT
1111 CLS:GOSUB1200:LOCATE5,2:PRINT"Score :";SC
1112 IFCSC=H(L)THENH(L)GOSUB1300:LOCATE5,1:P RINT"High score !"
1113 GOSUB100
1114 GOTO1400
1120 FORI=1TO300:NEXT:LOCATE14,2:PRINTCH R$(231);
1121 FORI=1TO300:NEXT
1124 LOCATE14,2:PRINT " ":FORI=1TO300:NE X
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 AS="Game over":LOCATE5,1
1201 FORI=1TO10:PRINTMID$(AS,I,1):BEEP1 ,3:NEXT
1202 FORI=1TO400:NEXT
1203 RETURN
1299 REM Mise en fichier
1300 IFCSC=H(L)THENRETURN
1301 H(L)=SC:INIT#1,"CIR"
1302 FORLL=1TO10:PRINT#1,AS(LL),H(LL):NE XTLL
1303 RETURN
1399 REM Autre partie
1400 LOCATE0,3:PRINT " Autre tentative ? "
1401 AS=INKEY$:IFAS="O"THEN1405
1402 IFAS="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%(610),B%(610):CLS:DEF STK
5002 CONSOLE...0,0:VES=CHR$(135)+CHR$(13 6)
5005 MV#=#CHR$(133)+CHR$(134):VCS=#CHR$(13 3)+CHR$(137)
5006 H#=#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 TOKUN
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=5607THEN5067
5068 CLS:PRINT"Fichier incorret !!Recom mencez !":END
5070 INIT#1,"CIR":FORI=1TO10:INPUT#1,AS( I),H(I):NEXT
5075 CLS:BW=1
5079 REM Premier tableau d'options
5080 T=1:GOSUB150
5090 AS=INKEY$:I=VAL(AS):IFAS=""THEN5090 ELSEIFL>OANDL<6THEN5200
5099 REM Deuxieme tableau d'options

```

Suite page 27

## T07 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 TEI,6:PRINTB*(E):PLAY"05L4A0"+NB*(E):NEX T I
3670 VB=VB+2:NEXT E
3680 FORI=0 TO 5:FOR E=1 TO 7:COLORE:LOCA TE15,9:PRINTBONUS:PLAY"L3053I#":NEXTE#N E XT I
3690 ATTR0,0: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$(40)
3750 LOCATE3,4:PRINTGR$(39);GR$(40):LOC ATE3,5:PRINTGR$(41);GR$(42):LOCATE1,7:P RINTGR$(29);GR$(39);GR$(31):LOCATE3,6,7: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 $(37):LOCATE3,6,16:PRINTGR$(35);GR$(36);GR $(37)
3760 FOR I=4 TO 21:PRINTCHR$(27)CHR$(119 )+LOCATE7,1:PRINTGR$(54);GR$(55);GR$(56) :LOCATE3,1:PRINTGR$(54);GR$(55);GR$(56) :NEXT:GOSUB1900
3770 IFDIAMS=1 THEN LOCATE19,21:COLOR4:P RINTGR$(67):LOCATE19,20:COLORE:PRINTGR$( 66)
3780 FLE=12:FLEC=5:SAB=28:SBABR=7:FIN=0:P T=22
3790 IF PASSAGE=1 THEN LOCATEHPOS,VPOS:P RINT " :LOCATEHPOS,VPOS+1:PRINT " :LOCAT EHPOS,VPOS+2:PRINT " :HPOS=2:VPOS=19:MAX I=12:MINI=1:GOSUB1700:LINE(0,17)-(0,21)G R$(1):GOTO4600
3800 *****
3810 * 2eme TABLEAU... *
3820 *****
3822 ANTI50=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$(5 7)
3855 PLAY"L305AISISI#LALA#SOSO#FAFA#MIRE D0# "
3860 LOCATE FLE,FLEC:PRINT " :GOSUB 250 0:FLE=0:MORT=0:GOTO3700
3870 LOCATEHPOS,VPOS+2:COLOR1,0:PRINTGR$( 57)
3875 PLAY"L305AISISI#LALA#SOSO#FAFA#MIRE D0# "
3880 LOCATE SAB,SBABR:PRINT " :GOSUB 250 0:SAB=0:MORT=0:GOTO3700
3894 *****
3896 *****
3898 *****
3900 IF PASSAGE=1 THEN MINI=1:MAXI=12 EL SE MINI=0:MAXI=12
3901 ANTI50=0: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 * MONTE DESCENDRE *
4020 *****
4030 A=STICK(0)
4040 ON A GOSUB 4100,4090,4090,4090,4200 ,4090,4090,4090
4090 RETURN
4100 *****
4110 * MONTE... *
4120 *****
4130 IF MN0T=1 THEN MN0T=0:MN0P=49:MN0PE =51 ELSE MN0T=1:MN0P=52:MN0PE=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" L403A0D0SIRE "
4170 RETURN
4200 *****
4210 * DESCENDRE... *
4220 *****
4230 IF MN0T=0 THEN MN0T=1:MN0P=49:MN0PE =51 ELSE MN0T=0:MN0P=52:MN0PE=53
4240 VPOS=VPOS+1:IF POINT(HPOS*8,(VPOS+2 )*8)<>-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$(119):LOCATEHPOS-1 ,VPOS+3:PRINTGR$(54)GR$(55)GR$(56):PLAY" L403A0D0SIRE "
4270 RETURN
4300 *****
4310 * FLECHE *
4320 *****
4340 COLORE,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,SBABR:PRINT " :F IN=1
4450 SAB=SBAB+1:IF SAB=HPOS OR SAB+1=HPOS THEN MORT=2
4460 IF SAB=MAXI-3 THEN LOCATESAB,SBAB:P RINT " :FIN=0:SAB=MINI+3:RETURN
4470 LOCATESAB,SBAB:PRINTGR$(43);GR$(44) :RETURN
4500 *****
4510 * RECHERCHE DIAMANT *
4520 *****
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:GOSUB4000
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=8 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: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$(66)
4750 IF HPOS=MINI THEN LOCATE19,20:PRINT " :PLAY"L405A0D0DRESIFALA#":SCO=SCO+50 ELSE RETURN
4760 DIAMS=0:LOCATE1,1:COLOR7,4:PRINT"SC ORE :";SCO:COLOR,0
4770 RETURN
4800 *****
4810 * SOL BRULANT... *
4820 *****
4825 IF TROU=0 THEN TROU=TROU+1:GOTO 483 5
4830 TROU=TROU+1:IF TROU=3 THEN TROU=0:G OTO 4850 ELSE 4850
4835 PRINTCHR$(27)CHR$(113):LOCATEDT,PT: PRINTGR$(1);GR$(1):T=TRO-TRO:DT=INT(RND* T)+TR
4840 LOCATE DT,PT:COLOR1,0:PRINTCHR$(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$(1)
4950 FOR I= 7 TO 37 STEP 3:LOCATE1,15:P RINTGR$(39);GR$(40); " :LOCATE1,16:PRINT GR$(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:LOCATE4,1: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(1),HG:PRINTGR$(68):NEXT
4980 IF GRILLE=1 THEN HPOS=35:VPOS=7:PR INTCHR$(27)CHR$(113)+BOXF(35,3)-(37,4)GR $(1):GOSUB1700:GOTO5300
4990 HPOS= 36:VPOS=19:MAXI=39:MINI=5:GOSUB 1900
5000 *****
5005 * JEU 3eme TABLEAU *
5007 *****
5010 ANTI50=1:MINI=5:MAXI=39
5020 IF HPOS=5 THEN GOSUB4000:IF VPOS<19 THEN 5200
5030 GOSUB 5100
5035 GOSUB 2200
5036 IF BONUS=0 THEN MORT=1
5037 IF MORT=1 THEN GOSUB2500:MORT=0:GOT O4940
5040 GOSUB 1500
5050 IF HPOS=39 THEN PASSAGE=1:CONSOLE3, 24,0:CLS:GOTO 3740
5060 GOTO 5020
5100 *****
5112 * GRILLE *
5113 *****
5114 A=INT(RND*NGR)
5120 FOR I=1 TO 4:LOCATEGRI(A),HG+I:COLO R,0:PRINTGR$(70):PLAY"0L103D0SIRE#A "
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...

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+B,NN+10):: CALL SOUND(1
0,440,0):: CALL LOCATE(#6,MM+13,NN+10)
1800 CALL HCHAR(INT(MM/B)+3,INT(NN/B)+2,
32)
1810 CALL DELSPRITE(#6):: GOTO 1930
1820 CALL SPRITE(#6,96,7,MM+5,NN+10):: C
ALL LOCATE(#6,MM+B,NN+10):: CALL SOUND(1
0,440,0):: CALL LOCATE(#6,MM+13,NN+10)
1830 CALL HCHAR(INT(MM/B)+3,INT(NN/B)+2,
32):: CALL DELSPRITE(#6):: GOTO 1930
1840 CALL GCHAR(INT(MM/B)+2,INT(NN/B)+1,
2):: CALL GCHAR(INT(MM/B)+2,INT(NN/B)-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/B)+2,INT(NN/B)+2,
K2):: CALL GCHAR(INT(MM/B)+2,INT(NN/B)+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(#1,116)
1920 CALL LOCATE(#1,MM+B,NN):: MM=MM+B :
: GOTO 1930
1930 II=II+1
1940 CALL GCHAR(INT(MO(II)/B)+2,INT(NO(II
)/B)+1,KL):: IF KL=32 THEN 2080
1950 IF KL=40 AND MO(II)<MM THEN 2080
1960 CALL GCHAR(INT(MO(II)/B),INT(NO(II)
/B)+1,KL):: IF KL=40 AND MO(II)>MM+10 TH
EN 2100
1970 CALL GCHAR(INT(MO(II)/B)+1,INT(NO(II
)/B)+2,KL):: IF KL<33 AND NO(II)<NN TH
EN 2130
1980 CALL GCHAR(INT(MO(II)/B)+1,INT(NO(II
)/B),KL):: IF KL>33 THEN 2160
1990 IOI(II)=IOI(II)+1 :: IF IOI(II)<6 T
HEN 2180 ELSE UI=INT(16*RND)+2 :: RY=IN
T(INT(25*RND)+2)
2000 CALL LOCATE(#II,DUI*8+1,RY*8+1)
2010 MO(II)=DUI*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" :: FD
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("OUI")BEE
P:C# :: IF SEG$(C#,1,1)="O" THEN 240 ELS
E CALL CLEAR :: END
2291 REM ++++++
2292 REM + SUB +
2293 REM ++++++
2300 SUB P(MM,NN,SC,PP)
2310 CALL GCHAR(INT(MM/B)+2,INT(NN/B)+1,
LL):: IF LL<98 THEN SUBEXIT
2320 CALL HCHAR(INT(MM/B)+2,INT(NN/B)+1,
32):: CALL SOUND(20,110,0):: SC=SC+150
2330 DISPLAY AT(23,6)SIZE(6):SC
2340 PP=PP+1 :: SUBEND
2350 SUB FH(SC)
2360 SC=SC+5 :: DISPLAY AT(23,6)SIZE(6):
SC
2370 SUBEND
2380 SUB K(LEVEL)
2390 FOR K=2 TO 20 :: CALL HCHAR(K,3,32,
28):: NEXT K
2400 DISPLAY AT(10,11):"LEVEL "&STR$(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,"00DFDFD000BF00BF",40,"
00DFDFD000BF00BF",38,"3C4299B1B199423C")
130 CALL COLOR(1,5,1,2,9,1)
140 CALL CHAR(34,"00C0E0F000BCBEF",35,"
00FCFC900A0C0B0",36,"0001050D0003F3FBF",
37,"003D1D000070301")
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,B)VALIDAT
E("1234")BEEP SIZE(1):CS
300 MEN=5
310 DIM NE(2),ME(2),MO(4),NO(4),DO(4),IO
I(4),AE$(40),KJ(2),JK(2),LJ(2):: L
EVEL=0
320 ON CS GOTO 330,330,760,950
330 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,4):"COMB
IEN VOULEZ VOUS CREER DE TABLEAUX?(1-2)"
:: ACCEPT AT(15,10)VALIDATE("12")SIZE(1
):TA
340 CALL COLOR(0,5,1)
350 GOSUB 1050
360 GOSUB 1120
370 GOSUB 1160
380 GOTO 640
390 TAF=0 :: A=1 :: KL=9 :: LK=17 :: CAL
L SPRITE(#8,36,9,9,17)
400 Y=0 :: X=0 :: CALL KEY(0,K,S):: IF S
<0 THEN 410 ELSE 400
410 IF K=ASC("D")AND LK<224 THEN Y=8 ::
Y=0 :: GOTO 470
420 IF (K=13 AND OPI=1)AND(ITY=1 AND UIY
=1)THEN RETURN ELSE 430
430 IF K=13 THEN CALL SOUND(100,440,0)
440 IF K=ASC("S")AND LK>17 THEN Y=-8 ::
Y=0 :: GOTO 470
450 IF K=ASC("E")AND LK>9 THEN X=-8 :: Y
=0 :: GOTO 470
460 IF K=ASC("X")AND LK<153 THEN X=8 ::
Y=0 :: GOTO 470
470 IF K=ASC("N")THEN A=1 :: GOTO 550
480 IF K=ASC("M")THEN A=2 :: G=88 :: GOT
D 550
490 IF K=ASC(",")THEN A=2 :: G=33 :: GOT
D 550
500 IF K=ASC(".")THEN A=2 :: G=40 :: GOT
D 550
510 IF K=ASC("B")THEN A=2 :: G=32 :: GOT
D 550
520 IF K=ASC("H")THEN 610
530 IF K=ASC("J")THEN 620
540 IF K=ASC("K")THEN 630
550 ON A GOTO 560,580
560 CALL LOCATE(#8,KL+X,LK+Y)
570 KL=KL+X :: LK=LK+Y :: GOTO 400
580 CALL LOCATE(#8,KL+X,LK+Y):: KL=KL+X
:: LK=LK+Y
590 CALL HCHAR(INT(KL/B)+1,INT(LK/B)+1,G
)
600 GOTO 400
610 OPI=1 :: CALL POSITION(#8,DD,FF):: C
ALL SPRITE(#1,128,16,DD-4,FF):: GOTO 400
620 UIY=1 :: CALL POSITION(#8,DD,FF):: C
ALL SPRITE(#3,104,11,DD,FF):: GOTO 400
630 ITY=1 :: CALL POSITION(#8,DD,FF):: C
ALL SPRITE(#4,104,9,DD,FF):: GOTO 400
640 FOR UI=1 TO TA
641 IF CS=4 THEN 646
645 IF CS=1 OR CS=2 THEN CALL H
646 GOSUB 390
650 FOR I=2 TO 20 :: FOR T=3 TO 30 :: CA
LL BCHAR(I,T,RJ):: AE$(I+(20*(U-1)))=AE$
(I+(20*(U-1)))&CHR$(RJ):: NEXT T :: NEXT
I
660 CALL POSITION(#1,ME(U),NE(U),#3,JK(U
),KJ(U),#4,JL(U),LJ(U)):: CALL DELSPRITE
(ALL):: NEXT U
670 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR
680 IF CS=2 THEN GOSUB 1120 :: GOTO 1280
690 DISPLAY AT(8,10)BEEP:"SAUVEGARDE"
700 DISPLAY AT(9,10)BEEP:"="
710 FOR UI=1 TO TA :: OPEN #UID:"CS1",F
IXED,OUTPUT,INTERNAL
720 FOR T=2 TO 20 :: PRINT #UID:AE$(T+(2
0*(UI-1))):: NEXT T
730 PRINT #UID:ME(UID),NE(UID),KJ(UID),J
K(UID),JL(UID),LJ(UID)
740 CLOSE #UID :: NEXT UID
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 B30
780 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,8):"RAPP
EL " :: DISPLAY AT(13,8):"="
790 OPEN #1:"CS1",FIXED,INPUT,INTERNAL
300 FOR T=2 TO 20 :: INPUT #1:AE$(T):: N
EXT T
810 INPUT #1:ME(1),NE(1),KJ(1),JK(1),JL(
1),LJ(1):: GOTO 910
830 FOR I=1 TO KC :: OPEN #1:"CS1",INTER
NAL,FIXED,INPUT
840 FOR UI=2 TO 20 :: INPUT #1:AE$(UI+(2
0*(I-1))):: NEXT UI
850 INPUT #1:ME(1),NE(1),KJ(1),JK(1),JL(
1),LJ(1):: 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(0,0,P):: IF O=13 T
HEN 900 ELSE 890
900 NEXT I
910 GOSUB 1050
920 GOSUB 1120
930 GOSUB 1160
940 TAF=0 :: 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
),#4)
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,"00DFDFD000BF00BF")::
CALL COLOR(1,5,1)
1100 CALL CHAR(40,"4242427E42424242")
1110 CALL CHAR(36,"FFB18181B181B1FF00000
000000000000000000000000000000000000
00000000"):: 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!0!" :: RETURN
1160 CALL MAGNIFY(3)
1170 CALL CHAR(112,"202C2C241F0404040C14
141414040000808080800000000000000000")
1180 CALL CHAR(116,"202626241F0404040605
050505040000808080800000000000000000")
1190 CALL CHAR(120,"000616120B0602020207
0D0B1800000040C080800000000000008080C0
")
1200 CALL CHAR(124,"101B0B0A060302020207
0D0808180000000404080000000000008080C0")
1210 CALL CHAR(128,"3030206B80A020302BEB
8B0800000000000000000000000000000000
00")

```

Le Justicier



OH NON! PAS CA!  
TENEZ BON! JE VIENS!



JE ME SUIS LEVÉ TROP TARD! J'AI RATE MON TRAIN!



Suite page 28

## CANON X07

Suite de la page 26

```

5100 T=2:GOSUB150
5110 AS=INKEYS:L=VAL(AS):IFAS=""THEN5110
ELSEIFL<1AND(L<6ORL>9)THEN5080
5200 EC=2:IFL=1ANDT=2THENL=10
5201 EC=2
5202 TL=L
5205 C3=VAL("&H"+MID$(AS(L),2,1)):CH=L:C
LS
5210 PRINT" Nombre de tours ? de 1
a 9:"
5211 AS=INKEYS:Q=VAL(AS):IFQ<10RQ>9THENS
211
5212 CLS:INPUT"Nombre de voitures desir
e "IH
5219 REM Mise en place du decor
5220 DATA1,1,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,4,1,1,1
5225 DATA1,1,1,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,5,1,1,1
5230 DATA1,1,2,11,11,11,11,11,11,11,11,1
1,1,1,11
5231 DATA11,11,11,4,1,1
5235 DATA1,1,3,0,0,8,9,0,0,6,7,0,0,8,9,0
,0,5,1
5240 RESTORE5220:CLS:FORI=1TO79:READT:IF
T=0THENPRINT "":NEXT:GOTO5260
5250 PRINTCHR$(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=9TOOSTEP-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$(138)::NEXT:T=-1
:8=9
5312 GOSUB200
5314 REM Ordre de depart (aleatoire)
5315 X1=0:X2=0:R=RND(0):R=RND(1):IFR>.25
THEN5325
5320 LOCATES,2:PRINTV$:" ":V$=X1=
S:X2=13
5322 Y1=2:Y2=2:GOTO5350
5325 IFR>.5THEN5335
5330 LOCATES,2:PRINTV$::X1=5:Y1=2:X2=IN
T((RND(1)+.5)*9):Y2=0
5332 GOSUB480:GOTO5350
5335 IFR>.75THEN5350
5340 LOCATE13,2:PRINTV$::X1=13:Y1=2:X2=
INT((RND(1)+.5)*9)

```

```

5342 Y2=0:GOSUB480
5350 LOCATE3,3:PRINT" "IMV$:"
"
5355 SC=SC+120
5360 FORI=1TO300:NEXT:LOCATE9,3:PRINT"
"
5365 LOCATE9,2:PRINTMV$;
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&CTHENGOTO6990
6100 V$=INKEYS:F=VAL(V$)
6200 IFV=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$=" Sortie de route"
10100 GOTO30000
11000 FORI=1TO700:NEXT:CLS
11010 OUT&HF4,0:GOTO1100
20000 FORI=3800TO3850:BEEP1,1:NEXT
20010 B$="La boite est cassee":CLS:GOTO3
0000
29999 REM Perte de la partie
30000 CLS:GOSUB1200:LOCATE0,0:PRINTB$:GO
SUB1300
30010 LOCATES,2:PRINT"Score "SC:
30020 GOTO1400
49999 REM Gain de la partie
50000 FORI=1TO800:NEXT
50005 GOSUB1300:CLS
50010 IFSC=H(TL)THENLOCATES,1:AS="High s
core":GOSUB1201
50020 LOCATES,2:PRINT"Score "SC
50030 RESTORE50040:FORI=1TO18:READA,B:BE
EPA,B
50035 NEXT:GOTO1400
50040 DATA1,8,6,8,0,1,6,8,8,0,1,8,8,13
,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=406ORERL=506THENRESUMENEXT
61000 PRINT ERRL:END

```



# SUPER HOT

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

Eric LECHAUDEL



ZX 81  
C'AVEUR N'AIEN  
PAS LE NOMBRE  
DE SABRES!



## SUITE DU N°130

```

718 NEXT J
719 NEXT I
720 LET F$(X,Y)="0"
721 LET X0=(Y-20)*500
722 LET Y0=(20-X)*500
725 LET F$(X-1,Y)="0"
726 LET F$(X+1,Y)="0"
730 LET X=INT (RND*40)+1
740 IF F$(X) <> " " THEN G
OTO 730
750 LET F$(X)="-----" (-
-----)
760 FOR I=1 TO 40
770 FOR J=1 TO 40
780 IF F$(I,J) <> " " THEN GOTO 8
50
790 IF RND < .25 THEN LET F$(I,J)
="0"
795 IF RND > .75 THEN LET F$(I,J)
=" "
800 IF F$(I,J)=" " THEN LET F$(
I,J)="0"
850 NEXT J
860 NEXT I
865 LET F$(20,20)="H"
870 SLOW
880 RETURN
900 LET X=20+INT (XA/500)
901 LET BT=0
902 LET TK=0
905 LET Y=20-INT (YA/500)
907 FOR F=-1 TO 1
910 IF DI<500 OR X<2 OR X>38 TH
EN GOTO 917
915 IF Y+F>0 AND Y+F<41 THEN LE
T O$=F$(Y+F,X-1 TO X+1)
916 PRINT AT 5+F,20;O$
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$>155
THEN LET AMI=(CODE O$-155)*100
925 IF O$=" " THEN LET AMI=50
930 IF AL<AMI THEN GOTO 8500
940 IF O$=" " OR O$="-" THEN GO
TO 999
950 RETURN
955 LET BT=0
1000 IF RND < .98 THEN GOTO 950
1002 IF O$=" " THEN LET TK=1
1003 IF O$="-" THEN LET BT=1
1004 LET E$="TANK"
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$;TAB 0;"ENNEMIS SIGNALE
S"
1008 IF INKEY$="T" THEN GOTO 150
0
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 BRAIN
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<>IN
T PA THEN GOTO 2005
2030 LET N=PA
2040 LET OK=2
2050 GOSUB 8900
2060 PRINT AT 12,12;Y$
2070 PRINT AT 20,0;"RESTRIZZ VOUS
CHANGER LA VITESSE DU ROTOR DE
QUELLE DONNEE"
2080 IF INKEY$="N" THEN GOTO 270
0
2090 IF INKEY$ <> "O" THEN GOTO 20
80
2500 PRINT AT 20,0;" CHANGEMENT
VITESSE ROTOR DE QUELLE ENT
REZ LA NELLE DONNEE"
3505 GOTO 2510
3506 PRINT AT 20,0;U$;AT 20,0;"
IMPOSSIBLE"
2510 INPUT P0
2520 IF P0<1 OR P0>1199 OR P0<>I
NT P0 THEN GOTO 2505
2525 IF P0=PA*2 THEN LET CG=1
2530 LET N=P0
2540 LET OK=3

```

```

2550 GOSUB 8900
2560 PRINT AT 12,10;Y$
2700 PRINT AT 20,0;U$
2701 GOTO 6000
2710 IF P0/PA=2 THEN RETURN
2720 PRINT AT 20,0;"ATTENT!
VOUS TOURNEZ SUR
VOUS MEME"
2730 LET PM=P0/2
2740 IF PM/PA<1 THEN LET CA=CA+3
60-(PM/PA*360)
2750 IF PM/PA>1 THEN LET CA=CA-3
60-(PM/PA*360)
2751 IF CA>360 THEN LET CA=CA-3
60
2752 IF CA<0 THEN LET CA=360+CA
2753 LET OK=2
2755 LET N=INT CA
2758 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;"S";INT CG
2830 RETURN
2900 PRINT AT 20,0;"LES G ENCAI
SRES SONT TROP IMPO
SSIBLES, RESTRIZZ PAS"
2910 GOTO 8500
3000 PRINT AT 20,0;"INCLINAISON
AVANT ROTOR PRINCIPAL ENTREZ
DONNEE (0-30)"
3005 GOTO 3010
3006 PRINT AT 20,0;U$;"IMPOSS
IBLE A REALISER REINTRO
DUISSEZ LA DONNEE"
3010 INPUT IA
3020 IF IA<0 OR IA>30 THEN GOTO
3005
3030 PRINT AT 16,25;INT IA;" "
3040 GOTO 2700
3500 PRINT AT 20,0;"INCLINAI
SON TRANSVERSAL ENTREZ LA
DONNEE (0-30)"
3505 GOTO 3510
3506 PRINT AT 20,0;U$;AT 20,0;"
IMPOSSIBLE A REALISER,
REINTRODUISSEZ LA DONNEE"
3510 INPUT RT
3515 IF RT<0 OR RT>30 THEN GOTO
3505
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="
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$="E VI
LLE"
4023 IF O$=")" OR O$="(" THEN LE
T X$="PONT"
4024 IF NOT BAD AND DI<100 THEN
LET X$="00"
4025 IF TK THEN LET X$="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-HO
T";RIEN A SIGNALER";TAB 1;"NE GR
CHEZ PAS VOS MISSILES";TAB 1;"
AUCUN MOUVEMENT ENNEMI SIGNALE"
4036 PAUSE 200
4037 GOTO 4910
4040 PRINT AT 3,1;"CENTRE DE CON
TROLE A SUPER-";TAB 1;"HOT.VOUS
RUEZ UN";X$;"DEVANT";TAB 1;"VOU
S..."
4041 GOSUB 4990
4042 IF NOT TK AND NOT BT THEN L
ET F$(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$="00" THEN GOTO 4500
4052 IF F$(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$(Y,X)>128 THEN L
ET F$(Y,X)=" "
4104 LET MIS=MIS-1
4150 PAUSE 5
4155 PAUSE 5
4160 PAUSE 5
4500 GOTO 4910
4510 PAUSE 500
4520 LET BAD=1
4510 LET X0=0
4520 LET Y0=0
4530 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=P0
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 1
6,13;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
4935 FOR T=1 TO 10
4991 PRINT AT 20,12;"TARGET"
4993 LET QUERTY=0
4993 PRINT AT 20,12;"TARGET"
4994 LET QUERTY=NOT QUERTY
4995 NEXT T
4996 PRINT AT 20,0;"MISSILE
HOT LARQUE"
4997 RETURN
5000 LET DI=50R (XA*XA+YA*YA)
5001 IF DI>100 THEN GOTO 5040
5005 PRINT AT 20,0;"ATTERRISSAGE
PARAIT"
5010 IF BAD THEN PRINT "MISSILE
ENNEMI EN TROIS SECONDES"
5020 IF NOT BAD THEN PRINT "MIS
SILE EN MISSION"
5030 GOTO 5050
5040 PRINT AT 20,0;"RISTE MANO
LE"
5050 FOR H=1 TO 100
5060 NEXT H
5070 CLS
5071 PRINT "VOUS RUIEZ DETRUIT:"
5072 IF BAD THEN PRINT "LE 00"
5073 IF NOT BAD THEN PRINT "LE PONT"
5075 PRINT "VILLE";VIL;"BATEA
UX";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
2000"
5501 GOTO 5050
6000 GOSUB 62
6001 IF NOT DE AND P0>50 THEN LE
T DE=1
6010 GOSUB 90
6020 RETURN
7000 PRINT AT 20,0;"SECROCHAS
"
7001 PRINT AT 6,9;P0;" "
7010 GOTO 8500
8400 PRINT AT 20,0;"ALPTE
SAUVEZ
MISSILE ENNEMI
SAUVEZ"
8405
8405 LET UD=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$="1" THEN GOTO 844
7
8417 NEXT T
8419 NEXT H
8420 PRINT AT 4,3;" "
8421 PRINT AT 5,3;" "
8425 PRINT AT 20,0;U$
8426 GOTO 8450
8447 GOSUB 3500
8448 IF UD=AG+AD THEN GOTO 8450

```

```

8449 RETURN
8450 PRINT AT 20,0;"TOUCHE
5000 HELICO
LOURDENT
8500 LET N=AMI
8501 LET OK=3
8502 GOSUB 8900
8505 FOR I=1 TO 10
8510 PRINT AT 3,6;" ";AT 3,8;
Y$
8520 NEXT I
8530 PRINT AT 20,0;"CRASH...
IL NE RESTE PLUS RIEN"
CE 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 P0=0
9013 LET UA=0
9014 LET PA=500
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
9024 LET XA=0
9025 LET YA=0
9030 CLS
9031 LET CG=1
9032 GOSUB 9035
9034 GOTO 9071
9035 PRINT AT 0,1;"RADARS DE POS
ITION 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;"ALT";TAB 14;" "+D$
9043 PRINT TAB 0;A$;TAB 12;"M";
A$;"DIST";" ";C$(1 TO 3);" "
9045 PRINT A$;TAB 14;A$;TAB 27;B
$
9046 PRINT A$;"PORT ";A$;TAB 2
4;"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$(
1 TO 5);" ";TAB 23;"UAR"
9050 PRINT TAB 25;"M/S"
9051 PRINT "CAP";TAB 14;"ROTOR
S"
9052 PRINT AT 11,14;C$;TAB 27;"F
UEL"
9053 PRINT TAB 3;"N";TAB 10;"P";
TAB 17;"0";TAB 31;"L"
9054 PRINT TAB 3;" ";TAB 11;"TOU
RS/MINUTE"
9055 PRINT TAB 3;" ";
9056 PRINT "0-+-+--E INCLINAISON
ROTOR IDEG"
9057 PRINT TAB 3;" ";TAB 9;"G/D;
";TAB 22;"AU:"
9058 PRINT TAB 3;" ";TAB 13;"(1)
";TAB 23;"(2)";
9059 PRINT TAB 3;"S";TAB 28;"H";
TAB 9;"VITESSE KM/H"
9060 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 3,6;"0000";AT 4,22
;"NNNN";AT 9,23;"000";AT 11,2;"0
00";AT 16,13;"00";TAB 25;"00";AT
19,17;"000"
9105 PRINT AT 12,27;"200"
9109 PRINT AT 12,12;"300";TAB 19
;"0500";AT 8,9;"50"
9130 RETURN
9955 SAVE "SUPER-HOT"
9956 RUN

```

```

10057 DATA BD,A9,4F,8D,5D,BD,DD,OF
10058 DATA 043B
10059 DATA A9,4F,8D,5C,BD,A9,55,8D
10060 DATA 0429
10061 DATA 5D,8D,A9,49,8D,5E,BD,A9
10062 DATA 045D
10063 DATA 46,85,07,A9,8D,85,08,20
10064 DATA 02E5
10065 DATA 45,07,2D,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,FD
10076 DATA 0276
10077 DATA 05,E8,DD,02,E8,E8,8E,78
10078 DATA 0495
10079 DATA BD,A2,00,20,30,E6,FD,0D
10080 DATA 0392

```

```

10081 DATA 9D,1D,BD,E8,E0,11,DD,F3
10082 DATA 0513
10083 DATA 20,30,E6,DD,FB,86,03,A9
10084 DATA 0433
10085 DATA 20,9D,1D,BD,E8,E0,17,DD
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,DA
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 DD,F9,20,27,04,C6,09,C6
10102 DATA 03A9
10103 DATA 0A,A5,0A,20,03,04,A5,0A
10104 DATA 01BF
10105 DATA DD,E9,20,07,E8,A9,08,8D
10106 DATA 04D6
10107 DATA 05,8E,A9,20,8D,1E,8E,AD
10108 DATA 03A2

```

```

10109 DATA 78,BD,C9,42,FD,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 A0,0D,B1,05,C9,2E,FD,06
10118 DATA 0343
10119 DATA 99,78,BD,08,DD,F4,60,A9
10120 DATA 0563
10121 DATA 01,85,00,A9,0C,8D,55,8E
10122 DATA 02D8
10123 DATA A9,52,8D,71,8E,A9,08,8D
10124 DATA 03F5
10125 DATA 7D,8E,20,CA,E6,20,96,E6
10126 DATA 049A
10127 DATA 20,30,E6,C9,24,DD,F9,A9
10128 DATA 0495
10129 DATA 4C,8D,71,8E,A2,09,20,27
10130 DATA 02FA
10131 DATA 04,BD,5D,08,C5,08,DD,05
10132 DATA 02BE
10133 DATA CA,DD,F3,FD,05,AD,31,4C
10134 DATA 049F
10135 DATA 58,06,A2,00,20,27,04,A5
10136 DATA 01FD

```

```

10137 DATA 0B,FD,18,BD,1D,BD,C5,0B
10138 DATA 037A
10139 DATA 0D,0C,E8,E0,11,DD,ED,20
10140 DATA 0492
10141 DATA 30,E6,DD,FE,FD,05,AD,32
10142 DATA 04A8
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 8D,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,DD
10152 DATA 02A1
10153 DATA 2D,20,36,04,C6,09,DD,FD
10154 DATA 0316
10155 DATA 20,27,04,B1,05,C5,0B,DD
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,DD
10160 DATA 0255
10161 DATA D7,A9,20,8D,71,8E,A9,08

```

### A SUIVRE...





# MARCHE EN BULLANT !!

FX 702 P

TOUTE VERITE N'EST PAS BONNE A MENTIR!

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 succès.

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 bancaire.

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.

ALORS, ÇA MARCHE LES AFFAIRES?



BOF, PAS TERRIBLE! J'AI JAMAIS EU LE SENS DU COMMERCE!



```
LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 26 PRG: 1680
P0: 1680 STEPS
1 VAR: PRT "MARCH
E EN BULLANT!!"
;"RECORD":S;B
=2E3
20 WAIT 34:A=A+1:P
RT A;"E JOUR","
CRAISSE":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 "TAKE 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":;"0:P;0;R;S
;T:STOP
530 Z=3*AND(RAND,-3
);I=2+.83;J=2*1
;.67;K=1+1;7;L=1
-.95;M=L*2
6
680 IF I>.63;H=1.1;
G#="SOLEIL":J=4
3;K=9;L=18;M=5
700 I=INT ((E/H)/.
3+D
1100 INP "PRODUCTION
":G;LACE":D;IF
D<0;P)/2 THEN
1100
1120 INP "HOT":E;IF
E>0;R)/2 THEN
1120
1140 INP "CHOCO":F
;IF F>T THEN 11
40
1160 Q=INT Q-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>2;I=1/
1.4
1230 IF H>5;J=0
1240 IF N>2;I=1/1.4
1250 IF N>4;K=0
1280 IF U>6;I=1/1.1
1290 IF U>35;L=0
1300 IF V>5;I=1/1.1
1310 IF V>25;M=0
1400 PRT "METEO":;6$
;INT I;" CLIENT
S":Z=1E2
1420 J=INT (I*/Z;K=
INT (I*/Z;L=IN
T (I*/Z;M=INT
(I*/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
*H
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":;"CRAISSE":;
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
D;.4;PRT "AU VO
L":;B=B-2E3
1900 IF A*10 THEN 20
2000 G=(O+P+R+S+T)
*2
2100 PRT CSR 6;"** F
IN "**
2200 PRT "STOCKS":;
```

```
0:P;0;R;S;T;"="
;6;" F"
2205 PRT "CRAISSE":;
B
2300 PRT "BANQUE":;
C;IF C<0;PRT "A
MENDE:500F":C=C
-500
2350 G=B+B+C
2400 PRT "TOTAL":;IN
T G;" FRS":;IF G
>S;SAC :STAT G
;PRT "RECORD!!
"
2500 PRT "MERC":;"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
```

```
4.93 1.95
+ACHATS:
?
10
?
12
?
25
?
20
?
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...
EXEMPLE
MARCHE EN BULLANT!!
;RECORD 230702.85
1E JOUR
CRAISSE 2000
BANQUE 0
PLAGE?
2
TAKE PLAGE 00
BANQUE:
SOLDE -
PUBLICITE?
1
+STOCKS:
0 0 0 0 0 0
+COURS:
2.9 3.9 2.07 3.4569
READY.
```

## VIC 20

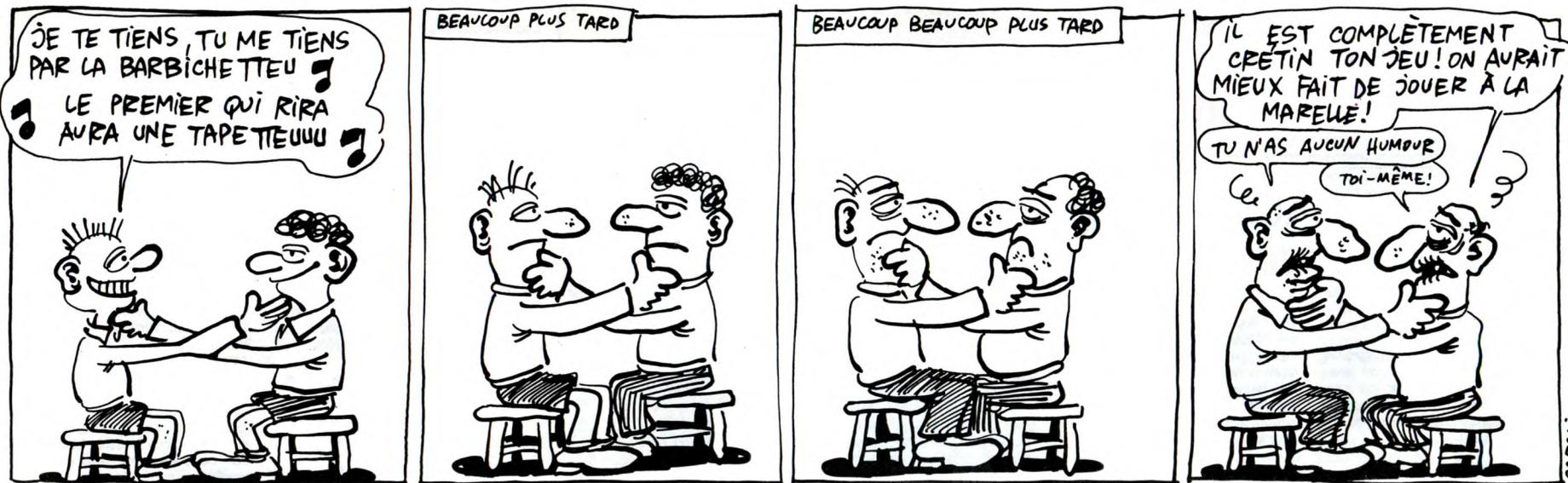
Suite de la page 10

```
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:GOTO300
60
2640 GOSUB2560:GOTO2050
2700 POKE36869,192:POKE36874,0:POK
E36876,0:POKE36877,0:POKE36875,0
2710 PRINT"J"
2720 POKE36879,8
2730 PRINT"*****"
;
2740 PRINT"*** MISSION F.15 ***"
;
2750 PRINT"*****"
M";
2760 IFVA=7THENEND
2770 A(11,VA)=9C: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
```

```
2940 IFC=26.5THENC=0
2950 GOTO2790
2960 FORT=0TO6
2970 FORM=0TO10
2980 POKE4228+T*44+M,A(M,T)
2990 NEXT:PRINT"*****ESC"A(1
1,T):PRINT"*****ICA"A(12,T):
NEXT
2991 PRINT"00 PRESSEZ UNE TOUCHE"
2995 GETB$:IFB#=""THEN2995
2996 SC=0:CA=0
2997 VA=VA+1:POKE36869,205:TS=0:TY
=0:CA=100:VI=2:M=0:B=0:C(K)=0:POKE
36878,15:GOTO1005
2998 FORT=0TO2:POKE4111+T,32;NEXT:
FORT=0TOVI:POKE4111+T,96;NEXT:RETU
RN
3000 PRINT"J":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=0TOR
3030 B(T)=INT(RND(1)*3+21)
3040 C(T)=INT(RND(1)*18+2):D(T)=10
1
3050 NEXT
3060 FORT=0TOR
3065 PRINT"*****"SC
3070 POKE4118+C(T)+B(T),D(T):POKE4
118+C(T),32
3080 NEXT
3085 GOSUB4740
3090 FORT=0TOR
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)
```

```
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<4332THENE=E+F
4830 NEXT:RETURN
4900 FORT=0TOR: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 IFR=20THENTR=0:GOTO5030
4970 IFR=-628THEN3000
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=255THENS=SC+500:POKE3687
9,9:R=0:POKE36877,0:POKE36878,15:G
OTO3000
5050 T=T+1:GOTO5030
```

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=6HC9
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$="R4F1H1L4D1R1L2D1R2D1L2D1R2D1
L2R1D1R4E1U2L2":REM B
300 TR$="R6L2D6L1U6L1D6":REM T
310 DR$="D6R1U6R1D6R2E2U2H2L1":REM D
320 NR$="D6R1U6R1D6U6D1R1D1R1D1R1D1R1
D2U6":REM N
330 COLOR 2,1,1
340 VR$="R2D1L2R1D1R1D4R1U4D4R1U4R1E1
U1":REM Y
350 CLS
360 POKE &HF3DE,&H0
370 POKE &HF7C4,&H0
380 COLOR 2,1,1
390 L=USR(0)
400 SCREEN 2,0,0
410 REM -----
420 REM - LECTURE DATA SPRITES -
430 REM -----
440 DIM V$(40)
450 RESTORE 7460
460 FOR I=1 TO 5
470 FOR O=1 TO 8
480 READ SP$
490 A$(I)=A$(I)+CHR$(VAL(SP$))
500 NEXT O
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,&H0
590 REM -----
600 REM - DESCENTE SPRITES * MSX * -
610 REM -----
620 O=1
630 X=121
640 FOR I=-12 TO 75 STEP 1
650 PUT SPRITE O,(X,I),5,0
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:VV=102:CC=8
960 FOR I=102 TO 166
970 IF POINT(I,VV)=9 THEN PSET(I,VV):
CC
980 NEXT I
990 IF BB=2 THEN 1000 ELSE BB=BB+1:VV=
VV+1:GOTO960
1000 IF VV=104 THEN BB=0:CC=6:VV=VV+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=75 TO 12 STEP 1
1090 PUT SPRITE O,(X,I),5,0
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 -----
1182 REM - LECTURE DATA LINE GRAMM
1183 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>113 THEN IX=IX+50
1250 IF I=20 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$=""
1620 REM -----
1630 REM - CADRE DU MENU -
1640 REM -----
1650 LINE (20,20)-(236,20),2,BF
1660 LINE-(236,171),2,BF
1670 LINE-(20,171),2,BF
1680 LINE-(20,20),2,BF
1690 X=112
1700 Y=110
1710 REM -----
1720 REM - AFFICHAGE DE MENU -
1730 REM -----
1740 PSET(X,Y),1
1750 DRAW"C11XMR$;"
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(88,130),1
2860 DRAW"C7XFR$;"
2870 PSET(88,130),1
2880 DRAW"C7XIR$;"
2890 PSET(94,130),1
2900 DRAW"C7XNR$;"
2910 V=68:T=1
2920 REM -----
2930 REM - CHOIX DE L' OPTION -
2940 REM -----
2950 A$=INKEY$
2960 IF A$="" THEN GOTO 3030
2970 IF A$=CHR$(31) THEN T=T+1:V=Y+20
2980 IF A$=CHR$(30) THEN T=T-1:V=Y-20
2990 IF V>130 THEN T=T-1:V=128
3000 IF V<64 THEN T=T+1:V=68
3010 PUT SPRITE 5,(68,Y),9,5
3020 GOTO 2950
3030 IF T=3 THEN COLOR 1,1,1:SCREEN=0:G
OSUB7070ELSE3050
3040 COLOR 2,1:GOTO 4210
3050 IF T=1 THEN COLOR 1,1,1:SCREEN=0:
GOSUB7070ELSE3070
3060 COLOR 2,1:GOTO 3220
3070 IF T=2 THEN COLOR 1,1,1:SCREEN=0:
GOSUB7070 ELSE 3090
3080 COLOR 2,1: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=6HC9
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

<b>LA REVOLUTION CONTINUE I</b>	90 95 99 104 109 114 118 122 126 130
Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cpurs conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.	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 98 103 108 113 117 121 125 129 130 MSX -> 113 117 121 125 129
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	

## 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 aller 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'héritage que m'a laissé tonton. Mon slogan sera : Milou je te hais, Escapeneufgé taille-toi.

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 boeuf) 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 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 som-

met 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

```
100 '
110 '
120 '
130 'DETIRG: PHA ;sauver le registre A
140 ' LDA #02DF ;lire clavier
150 ' CMP #80+0D ;Return ?
160 ' BNE SORIRG ;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 'SORIRG: PLA ;ret A
330 ' RTI
340 '
350 'MESSAG: ASC ,CONG !
```

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 Interrupt).

**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

(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 a 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, putain !). 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 considérations 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 x 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 aucune NDLA cette fois, étonnant !) (NDLR : T'as 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 mnémotechnique, 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 examinons !

```
EX: LD HL, #8000
LD A,(HL)
LD HL, #8010
LD E,(HL)
LD HL, #7FFF
LD D,(HL)
équivalent 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.

```
20 'ORG #8000
30 'LD HL,#8000
40 'LD DE,#C000
50 'LD BC,#3FFF
60 'LDIR
RET
```

### 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.

```
;On commence en 8000
;Adresse source
;Adresse destination (écran)
;Longueur du bloc
;Transfert
;Et c'est fini!
```

### RÉCRÉATION

Pour les quatre cent soixante-quatre seulement :  
**CALL &BD3A**  
Et amusez-vous bien les enfants !  
Patrick Dublanquet

## MARIAGES EN DÉROUTE

### MADAME PORTE LA CULOTTE

Film de G. Cukor (1949) avec Spencer Tracy, Katherine Hepburn, Judy Holiday 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 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'acquiescement 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 adoussé 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. Révées 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 nor-

mand. 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 choye, 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 amoureux de dot pas difficile. Hélas, le gendre se révèle être une brute qui la rend complètement 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

## ECHANGES EST-OUEST

### L'HOMME DE BERLIN

Film de Carol Reed (1953) avec James Mason, Claire Bloom et Hildegard 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 pépines (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 Soviétique, dit le grand Satan. Mais écœuré par les actions de la CIA (meurtres, coup d'État...), il s'y résout.

## 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.

## 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<sup>e</sup> siècle, seule l'Italie, patrie du pape, conserve dans la bigoterie ce genre de péronnelle. Dracula, accompagné de son lit cerceuil 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 le 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+

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 +



### FRENZY

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

Au bord de la Tamise, un officier 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 dépot d'ordures, c) que les détritiques, 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 tremper 2) la décence car si l'usage de la cravate est facultatif celui du maillot est obligatoire, e) que l'anatomie, qui vérifie 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 prati-

quent 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<sup>e</sup> 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 sympathiques 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.

## 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 trucidé 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 patres.

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-à-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 sanguinolente. Pierre Grimblat, surnommé Papy, vieux routier de la télé, démonte 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

# 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 Bretagne, vous inquiétez pas, d'ailleurs ça date du temps des colonies comme tout ce qui est britannique 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 bijoux.

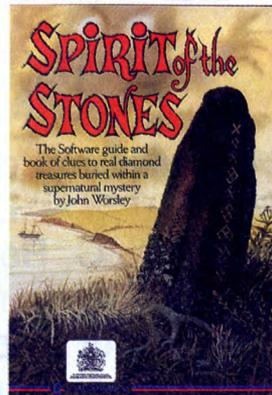
Pour ajouter du piment et de la valeur à votre plaisir, pour chaque logiciel vendu, Commodore a mis l'équivalent de 5 francs dans une caisse dont le total reviendra à celui qui arrivera à dénicher chacun de ces bijoux. Pas mal comme idée, non ?

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 diamants gardés par des fantômes et autres monstres qui vous désintègreront 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 essouffez 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

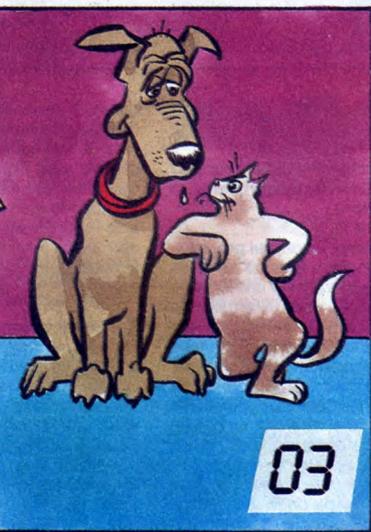


devez aller chercher tous les diamants en sachant que chacun d'entre eux vous aidera dans votre quête. A l'intérieur des maisons et des tours, le décor n'est plus le

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 glorieux. 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.

AMSTRAD	Catacombes	page 28
Stéphane VALLOIS	Fugitif	page 8
AMSTRAD	Tron	page 5
Laurent BOUSQUET	Formule 1	page 26
APPLE	Witor	page 30
Yan CHRISTIEN	Pin Ball	page 6
CANON X07	Marche en Buliant	page 32
Alain FOUSSE	Xavier de BEAUCHESSNE	page 32
CBM 64	Time Pilote	page 31
Emerich FRENANDES	L'héritier	page 25
EXL 100	Copier-Pro	page 10
Daniel COCHAUX	Tenere	page 4
FX 702 P	Ti Lode	page 27
Marche en Buliant	Sylvain PERUZZI	page 27
Xavier de BEAUCHESSNE	Thomson T07-T07/70	page 9
MSX	Hebdo Runner	page 9
Philippe ILLOUL	J.M. MASSON	page 9
ORIC	Thomson T07/70-M05	page 7
Sylvain GAUTHIER	Masque Graille	page 7
ORIC	Yves KREICHER	page 7
Grégoire GEMPP	VIC 20	page 3
SPECTRUM	Thierry MARTIN	page 3
Michel CHEVALIER	ZX 81	page 3
TI 99/4A (be)	Eric LECHAUDÉL	page 29
Sylvain PERUZZI		
Thomson T07-T07/70		
Hebdo Runner		
J.M. MASSON		
Thomson T07/70-M05		
Masque Graille		
Yves KREICHER		
VIC 20		
Thierry MARTIN		
ZX 81		
Eric LECHAUDÉL		



### 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

### 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

### 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

### MASH

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

### POLE POSITION

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

### MUSIC MAKER

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

### 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 - Téléc : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

### MINI-MÉMOIRE

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Il a aussi :

- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants : - accès possible à l'extension 32 K en TI basic ; - changement de programmes objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ; - utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ; - programme de recherche d'erreurs (Easy Bug-De-bug). Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

### MODULE BASIC SUPERGRAPH

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

### AIDE PROGRAMMATION

Introduction au TI 99 n°1 et 2, les deux 100 F

Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F

Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F

Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F

Basic par soi-même . . . 75 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

### FOOTBALL

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

### ADVENTURE

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

### BUCK ROGERS

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

### PASCAL

Nécessite le boîtier périphérique. Nouveau langage de programmation structurée. Comporte l'éditeur, l'assembleur, le linker, et la carte P. code qui confient toutes les routines nécessaires à l'élaboration de votre programme. Nécessite la 32K. OFFRE EXCEPTIONNELLE : . . . . . 3 500 F

### LE RUBIS SACRE

HEBDOGICIEL SOFTWARE

### LES 7 SORCIERS

HEBDOGICIEL SOFTWARE

### RUBIS SACRE

JEUX D'ADVENTURE EN BASIC ETENDU. PARTIEZ A LA RECHERCHE DU PLUS GROS JOYAU DU MONDE. (EN FRANÇAIS). 7 SORCIERS : NOUVEAU JEU D'ADVENTURE EN BASIC ETENDU, 4 EPREUVES POUR RECUPERER 7 DIAMANTS ET VAINCRE LES SORCIERS. JEU DE DES, TI AU PI-GEONS, PARACHUTAGE, BILLARD, ACTION ET STRATÉGIE. 90 Frs.

### MODULES TEXAS ORGANISATIONS

Gestion de fichiers 260 F

Gestion privée 360 F

Multiplan microsoft 1 150 F

Gestion de rapports 375 F

Statistiques 350 F

Editeur assembleur 690 F

### MODULES ATARISOF POUR TI 99

Moon patrol 219 F

Jungle hunt 219 F

Pole position 250 F

Protector II 250 F

Defender 219 F

Picnic Paronola 250 F

Donkey Kong 250 F

Miss Pacman 250 F

### MÉMOIRE 128 K

Se comporte comme un ensemble de 4 32K, 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 128K intègre une interface centronics parallèle. PROMOTION 1 750 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 128K. Garde les fonctions du basic étendu, dans son intégralité. 495 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

### BOITIER PERIPHERIQUES AVEC CONTROLEUR DE DISQUE

Disque simple face - simple densité. Raccords à l'ordinateur. OFFRE EXCEPTIONNELLE : . . . . . 4 950 F

### LOT N° 2

MODULE BASIC ETENDU MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX K7 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). 2 630 F

Pour l'achat de 2 modules, un 3° 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