



L'IBM A 500 SACS

Eh oui, tout fout le camp, ma pauvre dame ! Même le prix des IBM se casse la gueule : 5000 balles à un chouïa près. Quoi ? C'est pas IBM, c'est des compatibles ? Et alors ?

On trouve depuis peu des compatibles IBM PC à moins de 5000 balles. Intéressant, car avec cette baisse sensible, le PC rentre dans la catégorie du familial grand public, au même titre qu'un Commodore, un Apple ou un Atari. Après tout, un Amstrad 6128 couleur vaut 6000 balles, avec moins de mémoire, un drive trois pouces et un moniteur couleur en plus. L'un dans l'autre, ça se tient. Apparemment. Car il y a quand même un détail important : les options...

COMME LA PORSCHE, DIS !

Les options, c'est toujours la même chose. On achète une belle machine, bien rutilante, toute neuve, qui fait bien dans le salon, et puis on s'aperçoit rapidement qu'elle fonctionne, mais... qu'elle serait plus belle avec un boîtier en plaqué or, qu'elle irait plus vite avec un co-processeur X2 et qu'elle ferait plus de choses avec une interface Turbo. Là, il n'y a pas trente-six solutions : direction le revendeur le plus proche, bonjour monsieur je voudrais un boîtier plaqué or une X2 une Turbo et vite s'il vous plaît je suis très pressé c'est pour ma bécaïne s'il vous plaît vite merci. Arrivé à ce stade du récit, il nous faut appliquer une vieille méthode que vous connaissez bien : l'organigramme, puisqu'à ce moment précis plusieurs possibilités s'offrent.

Premièrement : vous avez un Amstrad, ou un Commodore, ou un Oric, ou n'importe quoi d'autre. Le monsieur va vous emballer votre X2 et le reste dans un petit sachet plastique et vous dira : voilà monsieur ça fait 122 francs mais vous avez une tête sympa et justement les prix viennent de baisser et c'est mon anniversaire alors je vous fais le tout à 53 francs.

Deuxièmement : vous avez un IBM ou un compatible. Le monsieur en question va soudainement s'affubler d'une cravate et

vous dire : certes monsieur, mais il faut que vous sachiez que la X2 ne tourne pas sans la X1 que la Turbo ne sert à rien si vous ne possédez pas le Starter Kick et que vous ne pouvez pas monter le boîtier sans les vis platines mais ne vous inquiétez pas j'ai tout ça en stock ça ne vous coûtera que douze milliards de dollars mais nous acceptons la carte bleue merci monsieur au revoir monsieur. Eh oui : alors que la guerre sur les prix de l'unité centrale fait rage, les périphériques et les programmes sont toujours vendus au cours de l'or...

C'EST QUOI, UN IBM ?

Il faut savoir plusieurs choses lorsqu'on envisage l'achat d'un compatible PC. D'abord, c'est une technologie très ancienne. Les premiers PC sont sortis en 81. A l'époque, l'Apple II n'était sur le marché que depuis trois ans. On peut légitimement considérer le PC comme une copie de l'Apple par IBM : même volonté d'expansion par les slots (ces connecteurs sur lesquels on peut enficher n'importe quelle carte), même principe de fabrication... Mais deux choses ont dès le début creusé un gouffre entre la politique Apple et la politique IBM.

D'abord, les compatibles : Apple a attaqué tous ceux qui s'étaient risqués à fabriquer des clones, alors qu'IBM a fortement encouragé cette pratique (bien qu'ils s'en défendent; mais on peut remarquer que le copyright IBM ne porte que sur 16 petits kilo-octets de BIOS, alors que la carte-mère est libre de tous droits. Chez Apple, tout sans exception est déposé). Bien entendu, le résultat ne s'est pas fait attendre : le PC est devenu un standard de fait. Bonne façon de s'introduire et de s'imposer sur un marché. Ensuite, le public visé. Alors qu'Apple a mis le paquet sur l'esprit "clan", en organisant des expositions, en distribuant

des gadgets à l'esprit "jeune", en mettant l'accent sur la facilité d'utilisation, IBM a pris le contre-pied et a proposé sa machine aux cadres qui désiraient continuer leur travail à la maison, aux petites entreprises, aux professions libérales. Par contre, un point commun : le prix, élevé dans les deux cas...

Je reviens sur la technologie. Aujourd'hui, on sait fabriquer des ULAs (Uncommitted Logic Array) et d'autres processeurs qui sur quelques centimètres carrés concentrent les fonctions

EUH... T'AS L'INTENTION DE PARLER DE LA MACHINE ?

Voyons un peu ce qu'il y a dans les tripes d'un PC. Tout d'abord, le processeur est un 8088, un faux 16 bits qui tourne à 4,77 Mhz. Il est assez rapide et surtout très performant en vitesse et en plus il speede. Il offre aussi l'avantage d'être compatible avec toute la série 80 d'Intel, ce qui veut dire qu'un programme tournant sur PC sera non seulement entièrement compatible mais s'exécutera aussi bien mais plus vite

n'importe quel basic à partir d'une disquette, et il en existe un paquet. Quelques problèmes de compatibilité se posent lorsqu'on utilise certains softs pros : le BIOS (système d'exploitation de la machine) étant protégé par IBM, les compatibles ne sont équipés que d'une copie, qui ne reproduit l'original qu'à 97, 95, voire 90%. Et chaque fois qu'un programme fait appel à certaines des routines contenues dans le BIOS, il plante... Et en plus, chaque compatible ayant un BIOS différent, il faut le choisir soi-

pour un prix à peu près équivalent.

Le premier, c'est le Starway. Prix de vente public : 4990 francs.

Le second est un SIE à 5900 francs en kit.

Tous deux offrent 256 Ko de Ram, une carte graphique couleur (qui permet une résolution de 640 x 200 points en 2 couleurs ou 320 x 200 points en 4 couleurs dans une palette de seize sans contrainte, plus une interface monochrome plus une interface parallèle pour imprimante), un clavier (bien sûr) et un lecteur de disquettes 5 1/4 double face (360 Ko au total). Pour la même configuration chez IBM, il faut compter... 19000 francs, près de deux briques !

La différence entre ces deux modèles tient en peu de choses : sur le Starway, le capot est en plastique (il est impossible de poser un moniteur dessus, surtout s'il est lourd (!) et c'est dommage car l'engin, comme tous les PC, est plutôt volumineux) et sur le SIE, il est en métal; ce dernier offre une garantie d'un an alors qu'elle n'est que de 3 mois sur le Starway, qui par ailleurs propose un drive un peu moins bon que l'autre. On comprend aussi la différence de prix en regardant les Rams : sur le SIE, ce sont des NEC de 64 Ko alors que sur le Starway ce sont des Rams de plusieurs marques différentes et de 16 Ko seulement, on sent qu'ils ont couru après les stocks pas chers.

Alors que le Starway est vendu déjà monté, le SIE est vendu en kit, mais on peut aller le monter directement dans la boutique qui le vend pour bénéficier d'une assistance technique. Avantage : il est plus facile par la suite de savoir ce qui est en panne, puisqu'on l'a monté soi-même. En plus, il y a qu'à enficher des cartes qui sont fournies déjà montées.

Suite page 14



de plusieurs dizaines de portes logiques. Et du coup, une carte graphique comme celle qui équipe l'IBM, qui mesure 30 bons centimètres de long sur 8 de large, peut tenir sur quatre ou cinq centimètres carrés... On le voit, il ne faut pas s'attendre à une merveille de nouveauté en achetant un PC.

sur un autre processeur. Un autre avantage, réservé aux programmeurs en langage machine : tous les programmes sont automatiquement relogeables !

Alors qu'un PC de chez IBM comporte une ROM basic, il n'y en a pas dans les compatibles. On peut toutefois charger

gneusement pour que les programmes que vous voulez utiliser fonctionnent.

J'EN AI DEUX !

Les deux compatibles dont au sujet desquels je vais vous causer dans le poste offrent à peu près la même configuration

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 16

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 15

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35.

CONCOURS PERMANENTS

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

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • 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 •

JUSQU'A PLUS SOIF SUR LA CANEBIERE !!

JEUDI 8 MAI. Plein d'espoir et de poches sous les yeux (bonjour la nuit dans le train !) j'ai débarqué dans la belle ville de Cannes, en ce matin ensoleillé qui annonçait l'ouverture imminente du 39^e Festival du Film. A peine le temps de déguster goulument mon crème et mes deux croissants que l'enfer commençait. Et à quoi ça ressemble l'enfer ? Excellente question, je me remercie de me poser d'aussi remarquables questions ! Comme disait old chap Sartre "l'enfer c'est les autres !". Cette superbe sentence énoncée un soir de concert à Bercy s'applique parfaitement à mes pauvres petons écrasés quotidiennement par des milliers de pieds inconnus et souvent -quelle horreur !- étrangers ! Bref, ici c'est la foule, dedans avec les quelque 3000 journalistes qui s'arrachent à qui-mieux-mieux le scoop de dernière minute, plus les 15.000 gros plein de sous (ou qui font semblant) qui tentent d'arnaquer leurs chéerees confrères en leur fourrant leur camelote au meilleur prix (on appelle ça le Marché du Film, l'énorme face cachée de l'iceberg). Mais la foule c'est surtout dehors qu'elle s'agglutine, se colle, s'étripe, s'engueule. Quand le pauvre critique (oui c'est ça, plains-toi, pourri) croit enfin s'enivrer d'un peu d'air frais et marin,

le voilà-t-y pas happé, aspiré, renflé par les hordes de badauds en mal de star ! Or donc jeudi il a d'abord fallu se battre contre l'adversité : passer les 132 fouilles sensuelles et successives, dénicher la délicieuse hôtesse qui cache en son sein votre carte d'accréditation, le sésame miracle qui ouvre beaucoup de portes (hélas pas toutes !), puis repérer les lieux, ce qui, pour un bleu du palais, n'est pas une mince affaire. Enfin établir un planning dantesque... ou comment visionner six à huit films par jour quand on est seul et qu'il faut bien bouffer et dormir ! !

Mais, vous me connaissez et vous aurez déjà compris que tonton Jacq s'est dépêtré comme un chef de ces situations périlleuses. Remarquez le démarrage s'est fait en douceur : le premier jour il n'y avait que 2 films au programme (PIRATES et SALOME) et j'avais déjà vu le second à Paris. Journée relax qui m'a permis d'aller rendre visite à des potes et de tremper mes beaux doigts de pied dans la mer. Comment ? Qui vient de dire qu'il s'en tapait de mes potes et de la mer ? Je préviens, encore une remarque déplaçante et je vais me bronzer sur la plage au lieu de suer derrière ce boudin de machine à écrire !

SAMEDI 10 MAI. Re-réveil catastrophe, ajouté à une bagnole en panne... bonjour la panique matinale. Pfouhhh, j'arrive à l'heure à la proje de FOOL FOR LOVE et me rends vite compte que j'aurais pu profiter de mon pieu deux heures de plus sans scrupule aucun ! !

Mais les journées cannoises sont ainsi faites qu'on ne sait jamais à quelle sauce on va être mangé ! Une seule solution après deux navets consécutifs : la plage. Une glace au rhum, une starlette en mal de strip-tease commercial, un peu de sable dans les yeux me voilà régénéré, prêt à repartir à l'assaut du palais des chefs-d'œuvres maudits !

Résultat des courses : douze jours en plein pays du soleil et un visage d'une pâleur effrayante à l'arrivée... à quand les ultraviolets en salle de projection ? Pour le reste, à savoir les films, ce pour quoi je me brûle les paupières, plein de petites choses curieuses en ce samedi. "40 m2 Deutschland", un film allemand réalisé par un Turc autour de la vie d'un couple turc... en Allemagne ! Noir c'est noir, ils n'ont plus d'espoir, oh yeahhh ! "Le Déclin de l'Empire Américain" est un super film canadien autour des mœurs dissolues d'une bande d'intellos québécois (visez l'accent !). Une variation autour de la thèse : plus le plaisir individuel est satisfait dans une civilisation, plus cette société est en déclin. C'est très bavard, très marant et incroyablement juste, même si la fin est laborieuse à venir ! !

Petite gourmandise : Cactus, un film australien dans lequel on retrouve Isabelle Huppert en accidentée de la route. Son petit minois va bien, merci, c'est juste sa vue qu'à tout pris : elle devient, doucement mais sûrement aveugle, il ne lui reste plus

qu'à tomber amoureuse d'un aveugle. C'est chou comme tout, mais à force de rejeter tout sentimentalisme ça en devient maladroit et affecté. Dommage.

bien pire. Le bien pire se radine d'ailleurs rapidos, sous les traits burinés d'Eddie, cowboy moyen et donc nettement sale et vulgaire. Il vient chercher sa femme, mais où est May hurle-t-il !, mais que c'est pas seulement sa femme mais ça c'est pour la fin du film et je vous raconterai pas. Et vlan, dix lecteurs de perdus !

FOOL FOR LOVE

11/20

de Robert ALTMAN

avec Sam SHEPARD (Eddie), Kim BASINGER (May), Hary Dean STANTON (Le Vieux) et Randy QUAD (Martin).

Sam Shepard, je me rappelle pas vous l'avoir déjà confessé, c'est l'un de mes dieux. Acteur dans "L'Etoffe des héros", auteur de "L'Ouest le vrai", mari de Jessica Lange, auteur de "Paris Texas", rien ne semblait arrêter ce petit génie de texan branché. Mais comme disait Confucius (environ) : "Tout être mortel est mortel" ! Shepard a écrit Fool for Love, il l'interprète... et le résultat est suant, mortel quoi ! La pulpeuse May (Basinger sans le foutet de "9 Semaines et demi", mais toujours aussi bafouilleuse) coule des jours sans gloire dans un motel pourri au bord d'une route abandonnée. Le pied quoi ! Elle fait semblant de bosser, mais on nous fait bien comprendre qu'elle se cache dans ce trou profond pour éviter



Altman en fait des tonnes dans l'obsession du cadre le plus sexuel, le plus torride. C'est lourdingue, et surtout inintéressant ! Harry Dean Stanton en père largué de la réalité passe par là comme une illumination, un repère pour nous sauver de la noyade. Déception, quand tu nous tues...

PIRATES

de Roman POLANSKI

13/20



VENDREDI 9 MAI. Les choses sérieuses commencent ainsi que les réveils difficiles ! Faut dire que la première projection de presse débute à 8H30 le matin, la galère quand on a beaucoup à faire en soirée... voire en nuit. Passons, passons... Juste un petit mot pour vous dire que Pirates a été fraîchement accueilli : presque tout le monde s'accorde à reconnaître que, même pour un film de pur divertissement, ça manque de souffle et d'ampleur. Un abordage trop mou, tout pareil que ma critique (cf. ci-dessus). Aujourd'hui vendredi on a eu droit, dès l'aube, à une catastrophe argentine : POBRE MARIPOSA (Pauvre Papillon). L'équivalent du film argentin de l'an dernier (L'Histoire officielle), mais en beaucoup moins réussi. L'Histoire officielle racontait la découverte des crimes de la junta militaire au pouvoir dans les années 70 par une bourgeoise bien comme il faut (Prix d'interprétation féminine pour Norma Aleandro), alors que "Pauvre Papillon" décrit l'intrusion des chefs nazis en Argentine après la capitulation de 45, Mengele et les autres comiques de la même espèce ! Sujet donc angoissant et original à souhait, mais lent,

lent, lent, lonlaire. Le genre de tartine où l'on te cache des "choses" exprès pour faire mûrir artificiellement le suspens ! Un feu d'artifice, le bonheur en moins ! Je vous passe sur Sleepwalk, un rêve de funambule new-yorkais sympa mais à décrypter d'urgence (on demande Mister Champollion à l'accueil), sur Laputa, le nouveau génocide de nerfs d'Helma Sanders (dont on peut voir en ce moment "L'Avenir d'Emilie") autour de l'union impossible d'un architecte français (Sami Frey) et d'une photographe polonaise (Krystyna Janda). A grimper aux rideaux ! ! Et surtout, surtout, vous ne me demandez pas ce que je pense de "Parlez-moi d'amour" présenté en Sélection officielle. Je suis parti au bout d'une heure, alors que la salle était presque entièrement vidée. C'est vous dire l'intérêt de cette farce brésilienne sur l'amour éternel but impossible, thème décidément très en vogue en ce début de festival ! Et les bons moments, où ils sont les bons moments ? Minute, ils sont dans l'escalier, ils passent la dernière fouille, je les aperçois, leur tends mon micro : "Chères bonnes surprises, pourriez-vous nous parler

DIMANCHE 11 MAI. Rien de bien terrible, à part la chaleur ! Mais non je ne me plains pas, au contraire, ça faisait bien 5 ans que le temps était humide (je reste poli, c'est le matin) alors vous pensez si les habitués sont ravis. Hier soir, il a encore fallu s'enfiler "La Dernière image" en sélection officielle, l'histoire cinémascopée de Claire Boyer, jeune institutrice envoyée en Algérie au début de 1940. Tous les personnages sont des stéréotypes ambulants, quand ils ne jouent pas faux, comme la désastreuse Véronique Jeannot qui écrase tout de son insignifiance ! A part ça, les images sont fastueuses, le désert est tout de même diablement photogénique. Et comme un bonheur ne vient jamais seul, re-désert (le Paris-Dakar pour être précis)

dans le nouveau Lelouch, qui a fait se torde de rire toute la salle sans que ça ait été voulu par le réalisateur ! !

Enfin, et pour prouver à quel point le cinéaste se renouvelle, re-re-désert dans le formidable film australien "Burke et Wills", qui retrace la première traversée de l'Australie Sud-Nord, à pied et à dos de chameaux ! Humain, pathétique et vrai, priez avec moi pour que le film trouve un distributeur en France, pour que vous ayez droit, vous aussi, à vos petits frissons caniculaires.

Pas un mot, par contre, pour "Ubac", film français tourné piteusement en Argentine : les roches des Andes sont atrocement sous-exploitées, et même le débit rauque de Richard Bohringer n'a pu m'empêcher de piger mon rouillon du jour ! Quand je me suis réveillé, j'ai voulu demander à quelqu'un de me raconter la chose... mais tout le monde dormait ! Sur ce, faites de beaux rêves en attendant mes aventures de la semaine prochaine. J'ai juste le temps et la place pour donner un dernier bon tuyau. Tchao !

UN HOMME ET UNE FEMME, 20 ANS DÉJÀ

10/20

de Claude LELOUCH

avec Anouk Aimée (Anne Gauthier), Jean-Louis TRINTIGNANT (Jean-Louis Duroc), Richard BERRY (himself), Evelyne BOUIX (Françoise Gauthier, qu'on la lapide ! !) et des tas d'autres, la famille à Lelouch et Thierry Sabine (ni fleurs, ni couronnes), Patrick Poivre d'Arvor, Robert Hossein, Marie-Sophie Pochat, etc. etc.

Pourquoi je vous fais une tartine du générique ? Devinez, hein essayez de comprendre... Là, c'est bien, y en a deux qu'on pigé : c'est à peu près le seul intérêt du film, de nous faire un tour rapide d'un nombre élevé de valeurs sûres (et bien mûres d'ailleurs) du cinéma français

bien-pensant. L'autre intérêt de cette bouillabaisse nostalgique est de nous faire un digest de tout l'éventail de l'art gras et fondant du Lelouch clairvoyant ! Les coulisses du cinéma, chabadabada, les courses de bagnole, chabadabada, le mythe "un homme et une femme", le Paris-Dakar, et j'en passe et des plus chiants. Les catalogues, en général, c'est beau mais froid et glacé. Idem pour ce catalogue-film : les fourre-tout, aussi brillants soient-ils, oublient toujours l'émotion et la nouveauté. Nous dirons donc que "...Vingt ans déjà" est un hommage à Lelouch PAR Lelouch lui-même (on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même) ! A cette condition-là, c'est drôlement. Sinon c'est nul et on peut siffler comme nombre de confrères à la fin de la projection ! !



MONA LISA

de Neil JORDAN

16/20

avec Bob HOSKINS (George), Cathy TYSON (Simone) et Michael CAINE (Mortwell).

Ah ça pour une surprise, c'est une surprise ! Le cinéma anglais, je n'arrête pas de le hurler, est en pleine renaissance. D'inspiration et de style. Des histoires simples, émouvantes, belles et surtout marquant. L'humour ne gâte rien du bonheur de la chose, c'est vous dire le miracle ! George (prononcez Djoooodjee, comme dans Tex Avery) est un petit truand, moche, balourd et incroyablement naïf. Le pigeon en personne. Il sort de prison sans un et trouve un boulot sinistre de chauffeur pour son ex-patron, Mortwell, le salaud fait truand ! Son job : trimballer une sublime call-girl, Simone, de client en client, ou plutôt de cheikh en palace. Le haut du trottoir, en somme ! Petit à petit une chouette amitié va lier le bon gros

(sosie de Phil Collins, soit dit en passant) et la belle pute. Deux grands cœurs étaient faits pour se rencontrer ! Mais même Simone, la douce et tendre Simone, va mener George par le bout de son boudin de nez... La virée dans le Londres pauvre, sordide, véreux commence, le pigeon va y laisser bien des plumes ! ! Ça sent le polar, glauque, gluant et généreux. C'est tout ça mais en plus dans la boîte, y a un cadeau : des dialogues au cutter, une interprétation hors pair, et l'humour, l'amour, tout ce ramassis de trucs inutiles qui fait les bons films. Tout est subtilement dosé dans ce cocktail british qui part, déjà, dans les favoris pour la Palme d'Or. Le film sort sur les écrans dès cette semaine, ne soyez pas en retard d'un régal ! !

AFTER HOURS

16/20

de Martin SCORCESE

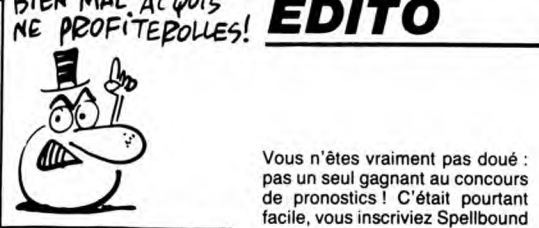
avec Griffin DUNNE (Paul Hackett), Rosanna ARQUETTE (Marcy, love), Verna BLOOM (June) et Teri GARR (Julie, re-love !).

Ce soir-là, Paul Hackett n'avait pas sommeil, la télé le faisait chier et son bouquin demandait d'urgence à boire. C'est donc

dans un troquet qu'il va être abordé par Marcy, petite blonde toute mignonne et toute malheureuse qui va entraîner Paul dans une nuit folle, délirante, déjantée et pour tout dire, dangereuse pour la santé fragile de notre héros !

De Marcy à Miki et ses immondes sculptures en plâtre, de June à Julie et sa choucroute sur la tête, toutes ne rêvent que d'une seule chose : attirer le plus d'emmerdes à Paulo. Martin Scorsese sort de son chapeau à malices un exercice de style brillantissime. Sa caméra court plus vite que son ombre, et laisse le spectateur aussi haletant que Griffin Dunne poursuivi par une milice urbaine menaçante... C'est hilarant, rapide, démoniaque et ne laisse place à aucun message lourdingue. Un plaisir pur bonbon, servi par une bande de comédiens à couper le souffle. Déjà un triomphe auprès des journalistes...

DOS PATCHER



Et pourquoi pas un DOS sur mesure, pour soi, personnellement...

Philippe PIERNOT

```

10 TEXT : HOME : SPEED= 255:A* =
   " : INVERSE : H
TAB 12: PRINT A$: HTAB 12: PRINT
   " DOS-PATCHER 1.0 " : HTAB 1
2: PRINT A$: NORMAL : PRINT
   : HTAB 6: PRINT "ECRIT PAR P
   .PIERNOT, (C) 1985": POKE 3
   4,7: UTAB 8
20 PRINT "CE PROGRAMME EST DEST
   INE A": PRINT : PRINT "AME
   LIORER LES PERFORMANCES DU D
   OS 3.3": PRINT : PRINT "--PR
   OTEGER VOS LOGICIELS CONTRE
   LA COPIE;": PRINT "--LIRE DE
   S DISQUETTES PROTEGEES;": PRI
   NT : PRINT "PESSEZ UNE TOUCHE P
   UR CONTINUER;": GET A$
30 HOME : PRINT "PATCH01;": PRI
   NT : PRINT "LE D.O.S. NE PERMET P
   AS LA SAUVEGARDE DE": PRINT
   "PROGRAMMES DE PLUS DE 32K."
   : PRINT : PRINT "VOULEZ VOUS
   CHANGER CETTE VALEUR ? ";
34 N
40 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 70
50 IF A$ < > "O" GOTO 40
60 PRINT A$: PRINT : INPUT "ENT
   REZ UN MULTIPLE DE 256;":A: P
   OKE 43364,A / 256
70 HOME : PRINT "PATCH02;": PRI
   NT : PRINT "POUR EXECUTER UNE COM
   MANDE DU D.O.S DANS": PRINT
   "UN PROGRAMME BASIC ON UTILI
   SE CTRL-D;": PRINT : PRINT "
   VOULEZ VOUS CHANGER CE CARAC
   TERE ? ";
80 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 110
90 IF A$ < > "O" GOTO 80
100 PRINT A$: HTAB 18: HTAB 15:
   PRINT "(CTRL-D=132)": PRINT
   : UTAB 16: INPUT "ENTREZ LE CODE
   CLAVIER DU CARACTERE;":A: POK
   E 43698,A
110 HOME : PRINT "PATCH03;": PR
   INT : PRINT "LE CATALOGUE EST SUR
   LA PISTE 17 (DEC);": PRINT
   : PRINT "VOULEZ VOUS CHANGER
   CETTE VALEUR ? ";
120 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 150
130 IF A$ < > "O" GOTO 120
140 PRINT A$: PRINT : INPUT "EN
   TREZ LE NO. DE LA PISTE;":A:
   POKE 44033,A : POKE 44741,A *
   A: POKE 44745,4 * A + 4: POKE 44
   764,A: POKE 46012,A
150 HOME : PRINT "PATCH04;": PR
   INT : PRINT "LA DISQUETTE CONTIEN
   T 35 PISTES;": PRINT : PRINT
   "VOULEZ VOUS EN RAJOUTER UNE 36 I
   EME ?": PRINT : HTAB 8: PRINT

```

```

" (GAIN DE 4KO SUR UNE FACE)": VTA
B 12: HTAB 39
160 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 19
0
170 IF A$ < > "O" GOTO 160
180 PRINT A$: POKE 44725,144: POK
   E 46063,36: POKE 48894,36
190 HOME : PRINT "PATCH05;": PR
   INT : PRINT "LORS DE LA LECTURE L
   E D.O.S EFFECTUE UNE": PRINT
   "CHECKSUM;": PRINT : PRINT "VOUL
   E Z VOUS LA SUPPRIMER ?": PRINT
   : PRINT " (PERMET LA LECTURE DE
   DISQUES PLOMBES)": UTAB 14: H
TAB 28
200 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 23
0
210 IF A$ < > "O" GOTO 200
220 PRINT A$: POKE 47426,24
230 HOME : PRINT "PATCH06;": PR
   INT : PRINT "PENDANT UN 'CATALOG'
   LE DOS 3.3 FAIT UNE": PRINT
   "PAUSE QUAND L'ECRAN EST REMPLI.
   ": PRINT : PRINT "VOULEZ VOUS
   S SUPPRIMER CETTE PAUSE ?": P
   RINT : HTAB 5: PRINT "(UTILISE SI L
   E CATALOGUE EST LONG)": UTAB
   14: HTAB 37
240 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 27
0
250 IF A$ < > "O" GOTO 240
260 PRINT A$: POKE 44596,96
270 HOME : PRINT "PATCH07;": PR
   INT : PRINT "DESIREZ VOUS QUE LE
   DOS ECRIVE ENTRE LES": PRINT
   "PISTES ?": PRINT : HTAB 10: PRINT
   "(PROTEGE LA DISQUETTE)": UTAB 1
   2: HTAB 10
280 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 31
0
290 IF A$ < > "O" GOTO 280
300 PRINT A$:A = 48730: POKE A,
   10: POKE A + 1,240: POKE A +
   2,7: POKE A + 3,168: POKE A + 4,2
   00: POKE A + 5,152: POKE A +
   6,234: POKE A + 7,234: POKE A + 8
   ,234: POKE A + 9,234
310 HOME : PRINT "PATCH08;": PR
   INT : PRINT "LE DOS RESERVE LES S
   ECTEURS 5 A 15 DE LA": PRINT
   "PISTE 2 MAIS NE LES UTILISE PAS.
   ": PRINT : PRINT "VOULEZ VOUS
   S LES LIBERER ?": PRINT : HTA
   B 7: PRINT "(GAIN DE 2.75K SUR UN
   E FACE)": UTAB 14: HTAB 27
320 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 35
0
330 IF A$ < > "O" GOTO 320
340 PRINT A$:A = 44748: POKE A,
   32: POKE A + 1,223: POKE A +
   2,188:A = 48351: POKE A,169: POKE
   A + 1,255: POKE A + 2,141: POKE A

```

```

+ 3,251: POKE A + 4,179: POK
   E A + 5,169: POKE A + 6,224: POKE
   A + 7,141: POKE A + 8,252: POKE A
   + 9,179: POKE A + 10,32: POK
   E A + 11,251: POKE A + 12,175: POK
   E A + 13,96
350 HOME : PRINT "PATCH09;": PR
   INT : PRINT "ON PEUT SUPPRIMER DE
   S COMMANDES DU D.O.S": PRINT
   "POUR PROTEGER UNE DISQUETTE;": PR
   INT : PRINT "VOULEZ VOUS EN SUPPR
   IMER ? ";
360 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 44
0
370 IF A$ < > "O" GOTO 360
380 PRINT A$: PRINT :A = 43140
390 READ A$:B = LEN (A$) : PRINT
   "VOULEZ VOUS SUPPRIMER 'A$' ? ";
400 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 43
0
410 IF A$ < > "O" GOTO 400
420 POKE A,7
430 PRINT A$:A = A + B: IF A <
   43268 GOTO 390
440 HOME : PRINT "PATCH10;": PR
   INT : PRINT "CERTAINES COMMANDES
   DU D.O.S NE SONT PAS": PRINT
   "ACCESSIBLES EN MODE DIRECT (OPEN
   ...)": PRINT : PRINT "DESIR
   EZ VOUS Y REMEDIER ? ";
450 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 48
0
460 IF A$ < > "O" GOTO 450
470 PRINT A$: POKE 40993,234: POK
   E 40994,234: POKE 40995,234
480 HOME : PRINT "PATCH11;": PR
   INT : PRINT "VOULEZ VOUS QUE LE D
   .O.S. REVECTORISE LE": PRINT
   "RESET ? ";
490 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 52
0
500 IF A$ < > "O" GOTO 490
510 PRINT A$: HTAB 16: HTAB 5: P
   RINT "(50688 POUR BOOTER DU SLOT
   NO.6)": UTAB 14: INPUT "NOUV
   ELLE ADRESSE (DEC) ? ";:A:B =
   40496: POKE B,169: POKE B + 1,A /
   256: POKE B + 2,234: POKE B + 11
   ,169: POKE B + 12,A - 256 *
   INT (A / 256): POKE B + 13,
   234
520 HOME : PRINT "PATCH12;": PR
   INT : PRINT "L'ORDRE NORMAL DES S
   ECTEURS LOGIQUES EST": PRINT
   "0 7 14 6 13 5 12 4 11 3 10 2 9 1
   8 15;": PRINT : PRINT "DESI
   REZ VOUS CHANGER CET ORDRE ?
   ": PRINT : HTAB 6: PRINT "(
   CHANGE LA VITESSE DE LECTURE
   )": UTAB 14: HTAB 34
530 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 56
0

```

```

540 IF A$ < > "O" GOTO 530
550 PRINT A$: UTAB 18: PRINT "L
   E NO. LOGIQUE DU SECTEUR PHY
   SIQUE NO. 0": PRINT "DOIT ET
   RE O POUR POUVOIR BOOTER;": P
   RINT : FOR A = 0 TO 15: PRINT "NO
   . LOGIQUE DU SECTEUR 'A;": INP
   UT " ";:B:C = 4 * A - 15 * INT
   (A / 4): POKE 46669 + C,B: POK
   E 49080 + C,B: NEXT
560 HOME : PRINT "PATCH13;": PR
   INT : PRINT "L'OCJET DE SELF-SYNC
   HRONISATION EST 255;": PRINT
   "DESIREZ VOUS CHANGER CET OCTET ?
   ": PRINT : UTAB 14: HTAB 3: P
   RINT "(252 REND LA COPIE PLUS DI
   FFICILE)": UTAB 12: HTAB 34
570 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 60
0
580 IF A$ < > "O" GOTO 570
590 PRINT A$: UTAB 16: INPUT "N
   OUVELLE VALEUR ? ";:A: POKE 4
   7166,A: POKE 48224,A: POKE 4
   8865,0
600 HOME : PRINT "PATCH14;": PR
   INT : PRINT "LE DOS UTILISE DES OC
   TETS POUR REPERER LA": PRINT
   "FIN DU CHAMP DE DONNEES;": PR
   INT : PRINT "VOULEZ VOUS QU'IL LES 16
   NORE ?": UTAB 16: HTAB 4: PRI
   NT "(PERMET DE LIRE UN DISQUE PRO
   TEGE)": UTAB 14: HTAB 32
610 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 64
0
620 IF A$ < > "O" GOTO 610
630 PRINT A$: POKE 47415,0: POKE
   47425,0: POKE 47426,24
640 HOME : PRINT "PATCH15;": PR
   INT : PRINT "LE DOS UTILISE DES OC
   TETS POUR REPERER LA": PRINT
   "FIN DU CHAMP D'ADRESSE;": PR
   INT : PRINT "VOULEZ VOUS QU'IL LES 16
   NORE ?": UTAB 16: HTAB 4: PRI
   NT "(PERMET DE LIRE UN DISQUE PRO
   TEGE)": UTAB 14: HTAB 32
650 GET A$: IF A$ = "N" GOTO 68
0
660 IF A$ < > "O" GOTO 610
670 PRINT A$: POKE 47507,0: POKE
   47517,0
680 HOME
10000 DATA INIT,LOAD,SAVE,RUN,C
   HAIN,DELETE,LOCK,UNLOCK,CLOS
   E,READ,EXEC,WRITE,POSITION,OP
   EN,APPEND,RENAME,CATALOG,MO
   N,NOMON,PRE,INE,MAXFILES,FP,
   INT,BSAVE,BLOAD,BRUN,VERIFY

```

Vous n'êtes vraiment pas doué : pas un seul gagnant au concours de pronostics ! C'était pourtant facile, vous inscriviez Spellbound pour Amstrad, Skyfox pour Apple, The last V8 pour Atari, Master of Magic pour Commodore, Xyzolog pour MSX, The Hobbit pour Oric, Sword and Sorcery pour Spectrum, Sortilèges pour Thomson, Mission impossible pour Vic 20, Carotte malicieuse (Zig-zig ?) pour VG 5000 et c'était dans la poche, 10 bonnes réponses et 100 logiciels pour vous. Raté ! Et vous n'avez même pas trouvé 9, 8, 7 ou 6 bonnes réponses. Des nuls ! Qu'est-ce que j'ai fait au petit Jésus pour avoir des lecteurs comme ça ? Vous mériteriez que j'arrête ce concours, mais je suis bon prince, le mois prochain, on remet en jeu les logiciels à gagner, 200 logiciels pour le premier et les autres prix sont aussi doublés. Et cette fois, j'espère que vous allez trouver, on va quand même pas cumuler pendant 107 ans ! Encore que ça ferait un joli lot de 556.400 logiciels à gagner ! Bref, commencez à réfléchir dès maintenant, le bon de participation arrive à la fin du mois.

Les disquettes Amstrad ? Elles arrivent toujours au compte-goutte chez Amstrad France. Les autres n'en ont pas. Ni en Europe, ni au Japon. Ou alors juste quelques centaines à des prix que même les émirs arabes, ils ont pas les moyens. Mais ne désespérez pas, on finira bien par en trouver de ces putains de disquettes 3 pouces. Et à des prix normaux. Si Dieu le veut. Amen.

Gérard Ceccaldi.

PORTEUR

Où des tortues affamées et peu coopératives, occasionneront bien des tracas à un brave porteur courageux...

Thierry PAGES



```

10 REM ECRAN PAUSE 70*70*70*70
L13: PRINT "PORTEUR"
20 SAVE "PORTEUR"
30 LET G=320
40 GOTO 2730
45 REM INITIALISATION ET DECOR
46 REM *****
50 LET E1=PEEK 16398+256*PEEK
16399
55 RAND USR 16514
70 PRINT AT 14,23: "ILE"
80 PRINT AT 15,23: "CONTINENT"
90 PRINT AT 15,0: "CONTINENT"
100 PRINT AT 16,0: "CONTINENT"
110 GOSUB 1640
120 GOSUB 2190
130 LET CC=0
140 LET O=1
150 LET E3=E1+396
160 LET E2=E1+429
170 LET Y=11
180 LET H=5
190 LET S=0
200 LET FO=1
210 IF FO=1 THEN LET U=9
220 IF FO=2 THEN LET U=6
230 IF FO=3 THEN LET U=2
240 LET ZZ=6
250 IF FO=3 THEN LET ZZ=5
260 LET U=U
270 LET IN=0
280 LET E=0
290 LET N=0
300 LET L=24
310 LET K=5
320 LET X=0
330 LET T=0
340 PRINT AT 1,1: "SCORE = ";S;AT
   1,2: "HOMME = ";H;
350 IF S>G THEN LET G=S
360 PRINT AT 3,7: "MEILLEUR SCOR
   E : ";G
370 IF H=0 THEN GOTO 3250
380 GOSUB 0940
390 GOSUB 0900
395 REM PROGRAMME PRINCIPAL
396 REM *****
400 LET B=INT (RAND*Z)+1
410 IF B=1 THEN LET J=14
420 IF B=2 THEN LET J=14
430 IF B=3 THEN LET J=17
440 IF B=4 THEN LET J=20
450 IF B=5 THEN GOTO 3700
470 POKE E2+32+J,17
480 GOSUB 1430
490 IF K=20 THEN GOSUB 0990
500 IF K=2 THEN GOSUB 1190

```

```

510 IF O=1 THEN GOTO 0550
515 LET R=INT (RAND*Y)+1
520 IF R=1 AND T=0 AND K>8 THEN
   GOSUB 2110
530 IF R=2 AND T=0 AND K<23 THE
   N GOSUB 2150
540 IF R>=3 AND T<>0 THEN GOSUB
   0830
550 POKE E2+33+J,8
560 POKE E2+56+J,147
570 POKE E2+56+J,8
580 POKE E2+99+J,147
590 POKE E2+99+J,8
600 POKE E2+132+J,147
610 IF K=J THEN GOTO 0820
620 IF K=J THEN GOTO 0820
630 GOSUB 1430
640 IF K=2 THEN GOSUB 1190
650 IF K=J THEN GOTO 0820
660 IF K=20 THEN GOSUB 0990
670 POKE E2+132+J,8
680 POKE E2+99+J,147
700 GOSUB 1430
710 IF K=2 THEN GOSUB 1190
720 IF K=J THEN GOTO 0820
730 IF K=20 THEN GOSUB 0990
740 POKE E2+99+J,8
750 POKE E2+56+J,147
760 POKE E2+56+J,8
770 POKE E2+33+J,16
780 GOSUB 1430
790 GOTO 0400
795 REM AFFICHAGE DES TORTUES
796 REM *****
800 PRINT AT 14,11: "TORTUE";
810 RETURN
815 REM PORTEUR TOMBANT A L'EAU
816 REM *****
820 FOR I=13 TO 21
830 IF X=1 THEN PRINT AT I-1,J;
840 PRINT AT I,J; "
850 IF X=1 THEN PRINT AT I-1,J;
860 PRINT AT I,J; "
870 NEXT I
880 IF CC=1 THEN GOTO 0900
890 LET H=H-1
900 IF T<>0 THEN GOSUB 2030
910 IF CC=1 THEN GOTO 2450
915 IF H=0 THEN GOTO 0250
920 IF IN=CO THEN GOTO 1690
930 GOTO 0280
935 REM EFFACEMENT DES POISSONS
936 REM *****
940 PRINT AT 16,7: "
950 PRINT AT 17,7: "
960 PRINT AT 18,7: "

```

```

970 PRINT AT 15,10: "
980 RETURN
985 REM PORTEUR POSANT UN COLIS
990 REM *****
990 LET X=0
1000 LET X=0
1010 IF CC=1 THEN PRINT AT 6,9: "
1020 LET CC=0
1015 IF CC=1 THEN LET S=S+100
1020 LET M=3
1030 LET M=3
1040 LET E=E-1
1050 PRINT AT 1,8: S
1060 POKE E3+29,8
1070 IF ABS E/CO/2 THEN GOTO 110
0
1080 PRINT AT 14+E,31; "C"
1090 GOTO 1120
1100 LET N=N-1
1110 PRINT AT 14+N,30; "C"
1120 LET K=23
1130 POKE E2+20,8
1140 POKE E3+29,8
1150 LET L=23
1155 GOSUB 2030
1160 IF CC=1 THEN GOSUB 2450
1170 IF IN=CO THEN GOTO 1690
1180 RETURN
1185 REM PORTEUR QUI PREND UN
   COLIS *****
1187 REM COLIS (PIEGE ?)
1188 REM *****
1190 RETURN
1200 POKE E2+2,8
1210 LET W=U+1
1220 LET IN=IN+1
1230 IF IN=CO/2 THEN GOTO 1290
1240 POKE E3+2,8
1250 POKE E1+2+U+33,8
1260 POKE E3+2,40
1270 IF IN=CO/2 THEN POKE E3+2,8
1280 GOTO 1340
1290 LET U=U+1
1300 POKE E3+1,8
1310 POKE E1+U+33+1,8
1320 POKE E3+1,40
1330 IF IN=CO THEN POKE E3+1,8
1340 LET K=8
1350 POKE E3+8,139
1360 POKE E3+8,165
1370 LET M=8
1380 LET X=1
1390 IF O<3 OR CC=1 THEN GOTO 14
   200
1400 LET U=INT (RAND*G)+1
1410 IF U=1 THEN GOSUB 2420
1420 RETURN

```

```

1425 REM DEPLACEMENT DU PORTEUR
1430 REM *****
1430 IF X=1 THEN GOTO 1490
1440 POKE E2+K,8
1450 IF INKEY$="B" AND K<L THEN
   LET K=K+1
1460 IF INKEY$="5" AND K>M THEN
   LET K=K-1
1470 POKE E2+K,139
1480 GOTO 1550
1490 POKE E2+K,8
1500 POKE E3+K,8
1510 IF INKEY$="B" AND K<L THEN
   LET K=K+1
1520 IF INKEY$="5" AND K>M THEN
   LET K=K-1
1530 POKE E2+K,139
1540 POKE E3+K,165
1550 IF T=0 THEN GOTO 1600
1560 IF T=2 THEN GOTO 1590
1570 IF K=8 THEN GOTO 2230
1580 GOTO 1600
1590 IF K=23 THEN GOTO 2310
1600 IF CC=0 OR X=0 THEN GOTO 16
   30
1610 LET AA=AA+1
1620 IF AA=BB THEN GOTO 2460
1630 RETURN
1635 REM EFFACEMENT DES COLIS
1636 REM *****
1638 REM APRES CHAQUE TABLEAU
1639 REM *****
1640 FOR T=13 TO 14:CO/2 STEP -1
1650 PRINT AT 1,30: "
1660 NEXT I
1670 RETURN
1675 REM DIFFERENTS TABLEAUX
1676 REM *****
1680 LET O=0+1
1685 PRINT AT 1,22: "HOMME = ";H;
1690 GOSUB 2190
1700 GOSUB 1640
1710 IF O<3 THEN LET H=H+FO+1
1720 IF O<3 THEN LET H=H+FO
1730 IF O=4 THEN GOTO 1810
1740 IF O=5 THEN GOTO 1910
1750 IF O=6 THEN GOTO 1970
1760 IF O=7 THEN GOTO 2000
1765 LET ZZ=4
1770 LET O=2
1780 GOTO 0210
1810 LET BB=20
1820 LET Y=9

```



A SUIVRE...

CHEPHREN

Vous êtes un égyptologue "chébran", dont l'ambition est de découvrir au moyen d'un matériel sophistiqué l'inaccessible sarcophage de Chéphren, fils de Chéops...

Jean-Pierre MARIN

Mode d'emploi :

Ce jeu comporte 4 tableaux. Dans les tableaux 1 et 4, actionnez votre réacteur autonome par appui sur la barre d'espacement ou le bouton de tir du joystick. Usez de même de votre laser frontal dans les tableaux 2 et 3.

1er tableau : tout en évitant la morsure des cobras, tentez de ramener chaque diamant à la lumière du jour, puis suivez la flèche pour accéder au second tableau.

2ème tableau : bien que l'architecture des lieux ne le permette pas, vous devez récupérer deux coffres malgré la menace d'une redoutable chauve-souris. Le fait d'atteindre le monstre à la tête d'un tir de votre laser frontal permet la création progressive d'une première puis d'une seconde

échelle, qui vous donneront accès aux coffres et à la sortie (amenez ces derniers un à un vers la sortie).

3ème tableau : vous disposez d'un temps limité pour prendre deux amphores gardées entre deux grilles par un crâne plutôt hideux. Ce dernier doit être atteint plusieurs fois "en plein centre" pour être détruit.

4ème tableau : le fameux sarcophage de Chéphren se trouve à l'abri derrière une grille. Des petits cratères projettent des boules de feu dans le décor où parfois une clé apparaît. Vous devez à l'aide de celle-ci, ouvrir à chaque fois un peu plus la grille pour accéder au sarcophage. Sachez qu'il vaut mieux ne pas attendre tranquillement sur une échelle que la clé apparaisse : vous risquez d'attendre longtemps... A la fin de ce tableau, en route pour un nouveau parcours.

Vous disposez de quatre vies en début de jeu et en obtenez une supplémentaire à chaque tableau franchi. Lors du GAME OVER clignotant, vous pouvez rejouer par appui sur la barre d'espacement ou le bouton de tir.

Nota : la possibilité est offerte de choisir un des quatre tableaux comme tableau initial, en permutant les REM des lignes 460 à 490.

BONJOUR! MOI Y EN A ÊTRE ÉGYPTOLOGUE FRANÇAIS.

SALUT MON POTE. MOI, CHUIS FRANCO-ÉGYPTIEN.



ON VA S'EN JETER UN ?



```
10 / Chéphren
20 /
30 / écrit par Jean Pierre MARIN
40 / 33 - GRADIGNAN
50 / 1986
60 /
70 /
80 COLOR,1,1
90 SCREEN2,2,0
100 DEFINTA=2
110 OPEN"grp:"AS#1
120 /
130 / enregistrement des sprites
140 /
150 FORX=14336T016288STEP32
160 FORY=1T032
170 READA:VPOKEX+Y-1,A:ZZ!:=ZZ!+A
180 NEXT: NEXT
190 IFZZ!<>105109!THENSREEN0:PRINT"e
rreur dans les datas des sprites":END
200 /
210 / presentation
220 /
230 TA=1:GOSUB7880
240 COLOR1
250 A=0:B=4:C=8:D=0
260 X=0
270 GOSUB8680
280 Y=146
290 AS=" 1- CLAVIER"
300 BS=" 2- JOYSTICK"
310 FORPX=4T0118STEP4
320 PR=PR+1
330 IFPR=2THENPR=0:LO=LO+1:PSET(PX,14
8),1:PRINT#1,MID$(AS,LO,1):PSET(PX,1
58),1:PRINT#1,MID$(BS,LO,1)
340 GOSUB1100
350 FORT=1T080
360 NEXT: NEXT
370 CS=INKEY$
380 IFVAL(CS)<>1ANDVAL(CS)<>2THEN370
390 JS=VAL(CS)-1
400 GOSUB1450
410 FORZ=1T036:GOSUB1100:FORT=1T0100:
NEXT: NEXT
420 FORT=1T01000: NEXT
430 GOSUB8850
440 AN=4
450 FORT=0T017:PUTSPRITET,(0,209):NEX
T
460 TA=1:GOSUB5720
470 TA=2:GOSUB6030
480 TA=3:GOSUB6510
490 TA=4:GOSUB7330
500 YB=83:EC=0
510 XD=8:YC=125
520 IG=0
530 FL=35:S1=37
540 XF=-1:SR=0
550 Y6=139
560 A=0:B=4:C=8:D=0
570 E=12:F=16:G=20:H=12
580 I=25:J=28:K=31:L=25
590 IG=0:IFTA=3THENGOSUB6750
600 COLOR3:INTERVALOFF:GOSUB8960:FORT
=1T050: NEXT
610 /
620 / interruptions
630 /
640 ONTAG0T0650,710,770,840
650 X=0:Y=12:TB=4:X1=0:Y1=76:P1=2:L1=
240:D1=4:S1=37
660 GOSUB1090
670 ONSPRITEGOSUB3470
680 ONSTRIGGOSUB1480,1480
690 ONINTERVAL=4GOSUB2160
700 GOTO890
710 X=20:Y=12:TB=9:NE=0:P3=1:XS=212:Y
S=156:IX=-4:O2=39:O1=44
720 ONSPRITEGOSUB3860
730 ONSTRIGGOSUB3520,3520
740 ONINTERVAL=5GOSUB3730
750 GOSUB1090
760 GOTO890
770 X=0:Y=100:TB=12:X3=130:Y3=100:P3=
1:Y6=77:N3=0
780 GOSUB1090
790 ONSPRITEGOSUB4370
800 ONSTRIGGOSUB3550,3550
810 ONINTERVAL=20GOSUB4120
820 GOSUB1210
830 GOTO890
840 X=0:Y=144:TB=16:X4=16:Y4=120:P4=2
:L4=232:D4=6:N4=55:C4=9:X5=232:Y5=76:
P5=2:L5=16:D5=-8:N5=56
850 GOSUB1090
860 ONSPRITEGOSUB4910
870 ONSTRIGGOSUB1480,1480
880 ONINTERVAL=9GOSUB4670
890 IFAN<>1THENGOSUB6910
900 SPRITEON:STRIG(JS)ON:INTERVALON
910 /
920 / déplacements
930 /
940 ONSTICK(JS)+160SUB960,1210,1090,1
090,1090,1330,970,970,970
950 FORT=1T05: NEXT: GOTO940
960 RETURN
```

```
970 IFPOINT(X+4,Y+30)<8THEN1900
980 SWAPE,F:SWAPE,G:SWAPG,H
990 X=X-4:DS=-4
1000 ONTBGOSUB2300,2350,2400,2620,283
0,2730,2790,2830,2830,3140,3140,3140,
3140,3140,3310,3310,3330,3330,3310
1010 SPRITEOFF
1020 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,F
1030 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,F+1
1040 PUTSPRITE12,(X,Y),3,F+2
1050 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,F+3
1060 FORT=1T017: NEXT
1070 SPRITEON
1080 RETURN
1090 IFPOINT(X+10,Y+30)<8THEN1900
1100 SWAPA,B:SWAPA,C:SWAPC,D
1110 X=X+4:DS=4
1120 ONTBGOSUB2530,2500,2450,2340,285
0,2810,2970,2920,2870,3170,3170,3170,
3170,3190,3370,3390,3350,3370,3370
1130 SPRITEOFF
1140 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,B
1150 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,B+1
1160 PUTSPRITE12,(X,Y),3,B+2
1170 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,B+3
1180 FORT=1T017: NEXT
1190 SPRITEON
1200 RETURN
1210 IFPOINT(X+7,Y+26)<8THENRETURN
1220 SWAPI,J:SWAPI,K:SWAPK,L
1230 Y=Y-4:DS=0
1240 TB=(Y=144)-2*(Y=100)-3*(Y=56)-4
*(Y=12)-(TA=2)*5-(TA=3)*10-(TA=4)*15
1250 SPRITEOFF
1260 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,24
1270 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,J
1280 PUTSPRITE12,(X,Y),3,J+1
1290 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,J+2
1300 FORT=1T017: NEXT
1310 SPRITEON
1320 RETURN
1330 IFPOINT(X+7,Y+34)<8THENRETURN
1340 SWAPI,J:SWAPI,K:SWAPK,L
1350 Y=Y+4:DS=0
1360 TB=(Y=144)-2*(Y=100)-3*(Y=56)-4
*(Y=12)-(TA=2)*5-(TA=3)*10-(TA=4)*15
1370 SPRITEOFF
1380 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,24
1390 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,J
1400 PUTSPRITE12,(X,Y),3,J+1
1410 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,J+2
1420 FORT=1T017: NEXT
1430 SPRITEON
1440 RETURN
1450 /
1460 / sp on strig tab 1 et 4
1470 /
1480 STRIG(JS)OFF:INTERVALON
1490 SR=(DS=4)*8-(DS=-4)*12
1500 XF=(DS=4)*1-(DS=-4)*9
1510 ONDS+5GOTO1530,,,,,1520,,,,,1530
1520 STRIG(JS)ON:RETURN
1530 IFSTICK(JS)=0THEN1680
1540 FL=35
1550 FORM=YTOY-12STEP-4
1560 X=X+DS:GOSUB1770
1570 NEXT
1580 FL=34
1590 FORM=Y-12TOYSTEP4
1600 X=X+DS:GOSUB1770
1610 NEXT
1620 STRIG(JS)ON
1630 PUTSPRITE14,(0,209)
1640 IFPOINT(X+7,Y+30)<8THENX=X-2*DS:
GOTO1900
1650 A=0:B=4:C=8:D=0
1660 E=12:F=16:G=20:H=12
1670 RETURN940
1680 FL=35
1690 FORM=YTOY-12STEP-4
1700 GOSUB1770: NEXT
1710 FL=34
1720 FORM=Y-12TOYSTEP4
1730 GOSUB1770: NEXT
1740 STRIG(JS)ON
1750 PUTSPRITE14,(0,209)
1760 RETURN
1770 IFX<0ORX>240THENX=X<0>*0-(X>240
)*240
1780 SPRITEOFF
1790 PUTSPRITE10,(X,M+2),SR
1800 PUTSPRITE11,(X,M+2),SR+1
1810 PUTSPRITE12,(X,M),SR+2
1820 PUTSPRITE13,(X,M+16),SR+3
1830 PUTSPRITE14,(X+2+XF,M+18),15,FL
1840 FORT=1T015: NEXT
1850 SPRITEON
1860 RETURN
1870 /
1880 / chute
1890 /
1900 ONSPRITEGOSUB1860
1910 PUTSPRITE14,(0,209)
1920 INTERVALOFF:STRIG(JS)OFF
1930 RETURN1940
1940 ONDS+5GOSUB980,,,,,980,,,,,1100
1950 ONDS+5GOSUB980,,,,,980,,,,,1100
```

```
1960 Y=Y+2:X=X-4*(DS=-4)+4*(DS=4)
1970 IFPOINT(X-3*(DS=-4)-11*(DS=4),Y+
27)<8THEN1950
1980 PLAY"t170m5000s112n1n2"
1990 PUTSPRITE11,(X,209)
2000 FORT=1T01000: NEXT
2010 PUTSPRITE12,(X,Y+12),F+2
2020 PUTSPRITE21,(X,Y+16),F+1
2030 FORT=1T0500: NEXT
2040 PUTSPRITE10,(X,Y+12),F
2050 FORT=1T05000: NEXT
2060 AN=AN-1
2070 FORT=10T016:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
2080 IFAN<1THENTA=0:GOTO8290
2090 IFTA=2THENGOSUB6390
2100 PUTSPRITE27+AN,(0,209)
2110 LINE(105+AN*10,186)-(109+AN*10,1
91),1,BF
2120 IFTA<>3THEN560ELSE590
2130 /
2140 / sp on interval tab 1
2150 /
2160 ONP160T02170,2240
2170 Y1=-(TB=4)*76-(TB=3)*76-(TB=2)*1
20-(TB=1)*164-(TB=0)*76
2180 X1=INT(RND(-TIME)*2)*240
2190 P1=2
2200 D1=-(X1=0)*4+(X1=240)*4:IFD1=0TH
ENP1=1
2210 L1=-(X1=0)*240-(X1=240)*0
2220 S1=-(X1=0)*37-(X1=240)*36
2230 RETURN
2240 X1=X1+D1:IFX1=L1THENP1=1:RETURN
2250 PUTSPRITE15,(X1,Y1),8,S1
2260 RETURN
2270 /
2280 / test bordure tab 1
2290 /
2300 IFX>4THENRETURN
2310 IFDI=10RPOINT(12,170)<>7THENX=X+
4:RETURN
2320 DI=1:LINE(8,165)-(15,170),1,BF
2330 SC=SC+30:GOSUB7020
2340 RETURN
2350 IFX>4THENRETURN
2360 IFDI=10RPOINT(12,126)<>7THENX=X+
4:RETURN
2370 DI=1:LINE(8,121)-(15,126),1,BF
2380 SC=SC+30:GOSUB7020
2390 RETURN
2400 IFX>4THENRETURN
2410 IFDI=10RPOINT(12,82)<>7THENX=X+4
:RETURN
2420 DI=1:LINE(8,77)-(15,82),1,BF
2430 SC=SC+30:GOSUB7020
2440 RETURN
2450 IFX<244THENRETURN
2460 IFDI=10RPOINT(252,82)<>7THENX=X-
4:RETURN
2470 DI=1:LINE(248,77)-(255,82),1,BF
2480 SC=SC+30:GOSUB7020
2490 RETURN
2500 IFX<244THENRETURN
2510 X=X-4
2520 RETURN
2530 IFX<244THENRETURN
2540 IFPA=0THENX=X-4:RETURN
2550 PA=0
2560 SC=SC+500:GOSUB7020:AN=AN+1:GOSU
B6910
2570 INTERVALOFF:FORT=1T01000: NEXT
2580 FORT=10T027:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
2590 SPRITEOFF:STRIG(JS)OFF
2600 PLAY"t170m5000s117o4cego5ceo4go5
ceo4ceao5dfo4ao5d14f"
2610 TA=2:GOSUB6060:GOTO8890
2620 IFX>4THENRETURN
2630 IFDI=0THENX=X+4:RETURN
2640 PLAY"t170m5000s118o2ao3deo2ao3e1
4f"
2650 INTERVALOFF:DI=0:XD=XD+4:PRESET(
XD,38)
2660 GOSUB5700:INTERVALON
2670 SC=SC+30:GOSUB7020
2680 IFXD=24THENPA=1
2690 RETURN
2700 /
2710 / test bordure tab 2
2720 /
2730 IFX>20THENRETURN
2740 IFNE=6THENX=X+4:RETURN
2750 NE=NE+1
2760 LINE(11,172-NE*3)-(14,170-NE*3),
3,BF
2770 FORT=1T0100: NEXT
2780 X=X+4:RETURN
2790 IFX>20THENRETURN
2800 X=X+4:RETURN
2810 IFX<220THENRETURN
2820 X=X-4:RETURN
2830 IFX>12THENRETURN
2840 X=X+4:RETURN
2850 IFX<240THENRETURN
2860 X=X-4:RETURN
2870 IFX<240THENRETURN
2880 IFCO=10RPOINT(245,38)<>9THENX=X-
```

```
4:RETURN
2890 CO=1:LINE(238,28)-(249,38),1,BF
2900 SC=SC+50:GOSUB7020
2910 RETURN
2920 IFX<232THENRETURN
2930 IFCO=10RPOINT(235,82)<>9THENX=X-
4:RETURN
2940 CO=1:LINE(230,72)-(241,82),1,BF
2950 SC=SC+50:GOSUB7020
2960 RETURN
2970 IFX<244THENRETURN
2980 IFCO=0THENX=X-4:RETURN
2990 INTERVALOFF:CO=0:YC=YC-12:PRESET
(257,YC)
3000 GOSUB6480:INTERVALON
3010 SC=SC+50:GOSUB7020
3020 IFYC<>101THENRETURN
3030 CO=0
3040 SC=SC+500:GOSUB7020
3050 AN=AN+1:GOSUB6910
3060 INTERVALOFF
3070 FORT=1T01000: NEXT
3080 FORT=10T017:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
3090 PLAY"t170m5000s117o4cego5ceo4go5
ceo4ceao5dfo4ao5d14f"
3100 TA=3:GOSUB6540:GOTO8890
3110 /
3120 / test bordure tab 3
3130 /
3140 IFX>4THENRETURN
3150 X=X+4
3160 RETURN
3170 IFX<40THENRETURN
3180 X=X-4:RETURN
3190 IFX<240THENRETURN
3200 STRIG(JS)OFF:INTERVALOFF
3210 ONINTERVAL=10GOSUB3160
3220 SC=SC+500:GOSUB7020
3230 AN=AN+1:GOSUB6910
3240 FORT=1T01000: NEXT
3250 FORT=10T013:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
3260 PLAY"t170m5000s117o4cego5ceo4go5
ceo4ceao5dfo4ao5d14f"
3270 TA=4:GOSUB7360:GOTO8890
3280 /
3290 / test bordure tab 4
3300 /
3310 IFX>0THENRETURN
3320 X=X+4:RETURN
3330 IFX>12THENRETURN
3340 X=X+4:RETURN
3350 IFX<220THENRETURN
3360 X=X-4:RETURN
3370 IFX<220THENRETURN
3380 X=X-4:RETURN
3390 IFX<164THENRETURN
3400 IFPC=1THENGOSUB3420:PC=0:Y6=Y6+4
:SC=SC+10:GOSUB7020:INTERVALOFF:PSET(
174,Y6),1:DRAW"o1h6bm+1,-2d2bm+2,+0d2
bm+2,+0d2":INTERVALON:IFY6=167THENINT
ERVALOFF:LINE(168,162)-(175,170),1,BF
:RETURN8730
3410 X=X-4:RETURN
3420 PLAY"t170m5000s118o2ao3deo2ao3e1
4f"
3430 RETURN
3440 /
3450 / sp on sprite tab 1
3460 /
3470 SPRITEOFF:INTERVALOFF
3480 GOTO1900
3490 /
3500 / sp on strig tab 2 et 3
3510 /
3520 IFNE=0THENRETURN
3530 LA=2:NE=NE-1
3540 LINE(11,169-NE*3)-(14,167-NE*3),
13,BF
3550 INTERVALON
3560 ONDS+5GOSUB3580,,,,,3630,,,,,3640
3570 LA=1:RETURN
3580 IFX<240THENRETURN
3590 FORT=XTO8STEP-4
3600 PUTSPRITE16,(V-12,Y-14),15,38
3610 NEXT
3620 PUTSPRITE16,(0,209)
3630 RETURN
3640 IFX>224THENRETURN
3650 FORT=XTO240STEP4
3660 PUTSPRITE16,(V+12,Y-14),15,38
3670 NEXT
3680 PUTSPRITE16,(0,209)
3690 RETURN
3700 /
3710 / sp on interval tab 2
3720 /
3730 ONP300SUB3770,3800
3740 IFX>2320RXS<20THENIX=-IX:XS=XS+
IX
3750 PUTSPRITE15,(XS,YS),6,01
3760 RETURN
```

Suite page 28

TANK OF TRON II

Dans le microcosme démoniaque d'un puissant ordinateur, tentez à bord d'un tank électronique puissamment armé de venir à bout des patrouilleurs belliqueux envoyés par le redoutable M.C.P (Master Control Program).

Sylvain KOUBJANIAN

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier charge et lance automatiquement le programme principal. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```

10 REM TANK OF TRON II
20 REM
30 REM Affichage du titre
40 REM
50 CLS:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAP
ER 0:INK 1,2:INK 2,6:INK 3,14
40 LOCATE 13,2:PEN 1:PRINT "TANK O
F TRON II"
50 WINDOW #1,1,40,5,24
60 LOCATE 6,6:PEN 2:PRINT "par KOU
BJANIAN Sylvain ";CHR$(164);" 198
6"
70 LOCATE 12,13:PEN 3:PRINT "I";"
---";" Instructions"
80 LOCATE 12,20:PRINT "J";" ---";"
" Jeu"
90 RESTORE 2450
100 READ s
110 IF s=0 THEN 90
120 SOUND 7,s,20,7
130 IF INKEY(35)<>-1 THEN GOSUB 16
0:GOTO 30
140 IF INKEY(45)<>-1 THEN GOTO 330
150 GOTO 100
160 REM
170 REM INSTRUCTIONS
180 REM
190 CLS #1:PEN #1,2
200 PRINT #1," Vous etes le heros
de TRON, Flynn, genial createu
r de jeux video. Vous avez ete
desintegre par le MCP(Master Co
ntrol Program) en une myriade de
particules electroniques. Vous
reprenez conscience dans un unive
rs ou les"
210 PRINT #1
220 PRINT #1,"programmes vivent so
us l'apparence de leurs createur
s. Un univers domine par le demon
iaque MCP. Vous devez echapper au
x assauts programmes des
patrouilleurs du MCP. Vous pil
otez un tank electronique dote d
'un canon laser"
230 PRINT #1:PRINT #1,"ultra-puiss
ant. Votre mission consiste a det
ruire les patrouilleurs envoyes
par le MCP."
240 IF INKEY("<") THEN 240
250 LOCATE 2,25:PEN 1:PRINT "Appuy
ez sur une touche pour continuer"
260 CALL &B18
270 CLS #1:PEN 2:PRINT #1," Apres
une duree de combat d'environ 6 m
inutes, un tank de patrouille envo
ye par le MCP apparaitra devant
vous. Vous devrez monter le viseur
de votre tank le plus haut poss
ible, ainsi vous serez sauve."
280 PRINT #1:PRINT #1," Pour cont
roler votre viseur, utilisez les t
ouches de deplacement du curseur
ou le joystick, et pour tirer, ap
uyez sur la barre d'espace ou le
bouton de tir."
290 PRINT #1:PRINT #1:PRINT #1,"
Bonne Chance"
300 IF INKEY("<") THEN 300
310 CALL &B18
320 RETURN
330 REM
340 REM JEU
350 REM
360 CLS:MODE 0:INK 0,0:INK 2,24:IN
K 3,26:INK 5,2
370 SPEED INK 1,1
380 WINDOW 1,20,1,25:PAPER 0
390 FOR d=1 TO 25:PRINT CHR$(11);
400 FOR et=1 TO 9:XX=RND*64:YY=R
ND*400:PLDT XXX,YY,3:NEXT et:NEX
T
410 REM
420 REM Combat tank contre patroui
lleurs du MCP
430 REM
440 SPEED KEY 1,1
450 REM
460 REM Redefinition des nombres
470 REM
480 SYMBOL AFTER 32
490 SYMBOL 48,&7C,&8C,&8E,&8D,&8E,
&8E,&8C
500 SYMBOL 49,&18,&18,&18,&38,&38,
&38,&38
510 SYMBOL 50,&7E,&8E,&8E,&7E,&80,&
8E,&7E
520 SYMBOL 51,&7E,&8E,&8E,&3E,&8E,&8
E,&7E
530 SYMBOL 52,&8C,&8C,&8C,&8E,&81C,
&81C,&81C
540 SYMBOL 53,&7E,&8E,&8E,&7E,&8E,&
8E,&7E
550 SYMBOL 54,&7E,&8E,&8E,&7E,&8E,
&8E,&7E
560 SYMBOL 55,&7E,&8E,&8C,&8C,&81C,&8
1C,&81C
570 SYMBOL 56,&3E,&3E,&3E,&7E,&8E,
&8E,&7E
580 SYMBOL 57,&7E,&8E,&8E,&7E,&8E,&
8E,&8E
590 SYMBOL 64,&80,&80,&80,&80,&83,&8
E,&81
C,&8F
600 SYMBOL 168,&80,&80,&80,&80,&80,
&80,&80,&80,&80,&80,&80
610 SYMBOL 169,&7F,&8F,&8F,&8F,&8F,
&8E

```

LISTING 2

```

10 REM TANK OF TRON II (2)
20 REM

```

```

30 CLS:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAP
ER 0:INK 1,2:INK 2,6:INK 3,14
40 LOCATE 13,2:PEN 1:PRINT "TANK O
F TRON II"
50 WINDOW #1,1,40,5,24
60 LOCATE 6,6:PEN 2:PRINT "par KOU
BJANIAN Sylvain ";CHR$(164);" 198
6"
70 LOCATE 12,13:PEN 3:PRINT "I";"
---";" Instructions"
80 LOCATE 12,20:PRINT "J";" ---";"
" Jeu"
90 RESTORE 2450
100 READ s
110 IF s=0 THEN 90
120 SOUND 7,s,20,7
130 IF INKEY(35)<>-1 THEN GOSUB 16
0:GOTO 30
140 IF INKEY(45)<>-1 THEN GOTO 330
150 GOTO 100
160 REM
170 REM INSTRUCTIONS
180 REM
190 CLS #1:PEN #1,2
200 PRINT #1," Vous etes le heros
de TRON, Flynn, genial createu
r de jeux video. Vous avez ete
desintegre par le MCP(Master Co
ntrol Program) en une myriade de
particules electroniques. Vous
reprenez conscience dans un unive
rs ou les"
210 PRINT #1
220 PRINT #1,"programmes vivent so
us l'apparence de leurs createur
s. Un univers domine par le demon
iaque MCP. Vous devez echapper au
x assauts programmes des
patrouilleurs du MCP. Vous pil
otez un tank electronique dote d
'un canon laser"
230 PRINT #1:PRINT #1,"ultra-puiss
ant. Votre mission consiste a det
ruire les patrouilleurs envoyes
par le MCP."
240 IF INKEY("<") THEN 240
250 LOCATE 2,25:PEN 1:PRINT "Appuy
ez sur une touche pour continuer"
260 CALL &B18
270 CLS #1:PEN 2:PRINT #1," Apres
une duree de combat d'environ 6 m
inutes, un tank de patrouille envo
ye par le MCP apparaitra devant
vous. Vous devrez monter le viseur
de votre tank le plus haut poss
ible, ainsi vous serez sauve."
280 PRINT #1:PRINT #1," Pour cont
roler votre viseur, utilisez les t
ouches de deplacement du curseur
ou le joystick, et pour tirer, ap
uyez sur la barre d'espace ou le
bouton de tir."
290 PRINT #1:PRINT #1:PRINT #1,"
Bonne Chance"
300 IF INKEY("<") THEN 300
310 CALL &B18
320 RETURN
330 REM
340 REM JEU
350 REM
360 CLS:MODE 0:INK 0,0:INK 2,24:IN
K 3,26:INK 5,2
370 SPEED INK 1,1
380 WINDOW 1,20,1,25:PAPER 0
390 FOR d=1 TO 25:PRINT CHR$(11);
400 FOR et=1 TO 9:XX=RND*64:YY=R
ND*400:PLDT XXX,YY,3:NEXT et:NEX
T
410 REM
420 REM Combat tank contre patroui
lleurs du MCP
430 REM
440 SPEED KEY 1,1
450 REM
460 REM Redefinition des nombres
470 REM
480 SYMBOL AFTER 32
490 SYMBOL 48,&7C,&8C,&8E,&8D,&8E,
&8E,&8C
500 SYMBOL 49,&18,&18,&18,&38,&38,
&38,&38
510 SYMBOL 50,&7E,&8E,&8E,&7E,&80,&
8E,&7E
520 SYMBOL 51,&7E,&8E,&8E,&3E,&8E,&8
E,&7E
530 SYMBOL 52,&8C,&8C,&8C,&8E,&81C,
&81C,&81C
540 SYMBOL 53,&7E,&8E,&8E,&7E,&8E,&
8E,&7E
550 SYMBOL 54,&7E,&8E,&8E,&7E,&8E,
&8E,&7E
560 SYMBOL 55,&7E,&8E,&8C,&8C,&81C,&8
1C,&81C
570 SYMBOL 56,&3E,&3E,&3E,&7E,&8E,
&8E,&7E
580 SYMBOL 57,&7E,&8E,&8E,&7E,&8E,&
8E,&8E
590 SYMBOL 64,&80,&80,&80,&80,&83,&8
E,&81
C,&8F
600 SYMBOL 168,&80,&80,&80,&80,&80,
&80,&80,&80,&80,&80,&80
610 SYMBOL 169,&7F,&8F,&8F,&8F,&8F,
&8E

```

```

, &E0, &E0, &E0
620 SYMBOL 170, &FE, &FF, &FF, &FF, &87,
&87, &87, &87
630 SYMBOL 171, &FE, &82, &8C, &84, &84, &
8C, &82, &8FE
640 SYMBOL 172, &7F, &84, &83, &82, &82,
&83, &84, &87F
650 wall=0:i=REMAIN(1):INK 4,24:PR
INT CHR$(23)CHR$(0);vie=4
660 SOUND 1,499,300,7:SOUND 2,500,
300,7:FOR j=1 TO 16:INK 1,j:FOR r=
1 TO 99:NEXT NEXT
670 REM
680 REM Dessin du sol electronique
(quadrillage)
690 REM
700 PLOT 0,160,4:DRAW 80,176:PLOT
0,120:DRAW 130,176:PLOT 0,60:DRAW
180,176:PLOT 50,50:DRAW 230,176:PL
OT 175,50:DRAW 280,176:PLOT 320,50
:DRAW 320,176:PLOT 445,50:DRAW 370
,176:PLOT 570,50:DRAW 420,176:PLOT
640,60:DRAW 470,176:PLOT 640,120:
DRAW 520,176
710 PLOT 640,160:DRAW 570,176
720 f=176
730 s=2
740 MOVE 0,f
750 DRAW 640,0
760 f=f-s
770 s=s+4
780 IF f>0 THEN 740
790 REM
800 REM Dessin du tableau de bord
haut et bas
810 REM
820 PLOT 20,380,5:DRAW 80,380:DRAW
80,370:DRAW 20,370:DRAW 20,380:PL
OT 90,380:DRAW 180,380:DRAW 180,36
0:DRAW 90,360:DRAW 90,380:PLOT 190
,380:DRAW 420,380:DRAW 420,350:DRA
W 190,350:DRAW 190,380:PLOT 430,38
0:DRAW 520,380:DRAW 520,350:DRAW 4
30,360
830 DRAW 430,380:PLOT 530,380:DRAW
590,380:DRAW 590,370:DRAW 530,370
:DRAW 530,380:PLOT 30,377,3:DRAW 7
5,377:DRAW 75,373:DRAW 30,373:DR
AW 30,377:PLOT 100,377:DRAW 100,375:
PLOT 100,367:DRAW 100,365:PLOT 115
,377:DRAW 115,375:PLOT 115,367:DRA
W 115,365
840 PLOT 130,377:DRAW 130,375:PLOT
130,367:DRAW 130,365:PLOT 145,377
:DRAW 145,375:PLOT 145,367:DRAW 14
5,365:PLOT 160,377:DRAW 160,375:PL
OT 160,367:DRAW 160,365:PLOT 440,3
77:DRAW 440,375:PLOT 440,367:DR
AW 440,365:PLOT 455,377:DRAW 455,375:
PLOT 455,367
850 DRAW 455,365:PLOT 470,377:DRAW
470,375:PLOT 470,367:DRAW 470,365
:PLOT 485,377:DRAW 485,375:PLOT 48
5,367:DRAW 485,365:PLOT 500,377:DR
AW 500,375:PLOT 500,367:DRAW 500,3
65:PLOT 537,378:DRAW 580,378:DR
AW 580,374:DRAW 537,374:DRAW 537,378:
PLOT 210,375,11
860 DRAW 225,375:DRAW 225,360:DRAW
210,360:DRAW 210,375:PLOT 240,375
:DRAW 260,375:DRAW 260,360:PLOT 29
0,375:DRAW 310,375:PLOT 300,375:DR
AW 300,360:PLOT 325,375:DRAW 340,3
75:DRAW 340,360:DRAW 325,360:DR
AW 325,375:DRAW 340,360:PLOT 375,375:
DRAW 375,360
870 DRAW 360,360:PLOT 397,375:DRAW
397,360:PLOT 397,373:DRAW 405,373
:PLOT 391,360:DRAW 397,360
880 PLOT 0,380,5:DRAW 20,360:DRAW
70,360:DRAW 80,350:DRAW 170,350:DR
AW 180,340:DRAW 430,340:DRAW 440,3
50:DRAW 530,350:DRAW 540,360:DRAW
590,360:DRAW 640,380
890 PLOT 0,40,5:DRAW 640,40
900 ENV 3,5,10,20:LOCATE 16,1:PEN
4:PRINT CHR$(171);CHR$(172);LOCAT
E 18,1:PEN 14:PRINT vie;
910 ENT 1,239,20,1:ENV 2,7,-2,2
920 tv=1/12:DEF Fnt(x)=INT(x*tv+0.
5)*12:d=0:prg=0:LOCATE 1,25:PEN 14
:PRINT "TIME ";:PAPER 4:PRINT "
";:PAPER 0
930 INK 4,24:INK 11,6:INK 2,6:INK
6,18
940 inv=0:INK 14,26:PEN 14:LOCATE
1,1:PRINT "SCORE 0":LOCATE 1,24:PE
N 4:PRINT "HIGH ";:STR$(hi);
950 EVERY 1500,2 GOSUB 1980
960 PRINT CHR$(23)CHR$(1);xp=320:
yp=160:xm=320:ym=180
970 x=yp:y=yp:GOSUB 1020
980 GOSUB 1090
990 IF wall THEN GOSUB 2130 ELSE G
OSUB 1500
1000 GOSUB 1090
1010 GOTO 980
1020 REM
1030 REM Dessin du viseur
1040 REM
1050 MOVE x-75,y+10:DRAW -10,0,14
:DRAW 0,50,14:DRAW 65,0,14:DRAW

```

```

0,-10,14:PLDTR 30,-2:DRAW 0,12,1
4:DRAW 67,0,14:DRAW 0,-50,14:DR
AW -12,0,14
1060 PLOT -5,-20:DRAW 17,0,14:DR
AW 0,-50,14:DRAW -67,0,14:DRAW
0,10,14:PLDTR -28,2:DRAW 0,-12,14
:DRAW -67,0,14:DRAW 0,50,14:DR
AW 0,10,14
1070 MOVE x-50,y+10:DRAW -10,0,14
:DRAW 40,30,14:DRAW 0,-10,14:PL
DTR 30,-2:DRAW 0,12,14:DRAW 40,-3
0,14:DRAW -10,0,14
1080 PLOT -4,-20:DRAW 15,0,14:DR
AW -40,-25,14:DRAW 0,8,14:PLDTR
-30,2:DRAW 0,-10,14:DRAW -40,25,
14:DRAW 10,0,14:RETURN
1090 REM
1100 REM Deplacement du viseur
1110 REM
1120 ox=x:oy=y:j=JDY(0):IF j>0 T
HEN 2040
1130 IF INKEY(1)+INKEY(2)+INKEY(0)
+INKEY(8)+INKEY(47)=-5 THEN RETURN
1140 IF NOT INKEY(1) THEN xp=xp+12
:IF xp=625 THEN 1190
1150 IF NOT INKEY(8) THEN xp=xp-12
:IF xp<=15 THEN 1190
1160 IF NOT INKEY(2) THEN yp=yp-12
:IF yp<=10 THEN 1190
1170 IF NOT INKEY(0) THEN yp=yp+12
:IF yp=305 THEN 1190
1180 x=ox:y=oy:GOSUB 1020:x=xp:y=yp
:GOSUB 1020:IF NOT (INKEY(47) AND
INKEY(76)) THEN 1240 ELSE RETURN
1190 IF yp<305 THEN 1200 ELSE IF w
all THEN 2340
1200 ENV 3,5,10,20:ENT 1,239,20,1:
ENV 2,7,-2,2:SOUND 2,500,60,4,3,0,
8:x=ox:y=oy:GOSUB 1810:yp=160:xp=3
20:GOSUB 1810
1210 GOSUB 1020:x=xp:y=yp:GOSUB 10
20
1220 vie=vie-1:IF vie<0 THEN 1920
ELSE LOCATE 18,1:PEN 14:PRINT vie;
1230 RETURN
1240 REM
1250 REM Tir
1260 REM
1270 IF wall THEN 2280
1280 ENV 3,5,10,20:ENT 1,239,20,1:
ENV 2,7,-2,2
1290 MOVE xp-10,yp:DRAW 320,160,2:
DRAW xp+10,yp,2:SOUND 1,60,0,3,2,1
:pl=pl-5
1300 MOVE xp-10,yp:DRAW 320,160,2:
DRAW xp+10,yp,2
1310 hit=0:IF SGN(320-xm)<>SGN(xm-
xp) THEN RETURN
1320 IF SGN(160-ym)<>SGN(ym-yp) TH
EN RETURN
1330 mx=xm-320:my=ym-160:px=xp-320
:py=yp-160
1340 IF my=0 THEN gm=1E+09
1350 IF py=0 THEN gm=1E+09
1360 IF my=0 OR py=0 THEN 1380
1370 gm=mx/my:gp=px/py
1380 hit=MAX(ABS(gm),ABS(gp))*0.15
1390 IF ABS(gm-gp)>df THEN RETURN
1400 SOUND 2,800,50,4,3,0,8
1410 x=xm:ym=ym:GOSUB 1880:GOSUB 14
40:ym=160:xm=320:d=0:GOSUB 1880
1420 inv=inv+INT(pl):PEN 14:DI:LOC
ATE 7,1:PRINT STR$(inv);:EI
1430 RETURN
1440 REM
1450 REM Dessin du patrouilleur
1460 REM
1470 p=8*d:q=16*d:MOVE x-2*p,y+p*0
,5
1480 DRAW q,-p,2:DRAW 0,p,2:DR
AW R q,-p,2:DRAW 0,p,2:DRAW -q,-p,2
:DRAW 0,p,2:DRAW -q,-p,2:DRAW 0
,p,2
1490 RETURN
1500 REM
1510 REM Deplacement du patrouille
ur
1520 REM
1530 IF d<0 AND RND>0.2 THEN RETUR
N
1540 IF d<0 THEN 1640
1550 xf=INT(RND*640):yf=INT(RND*16
0):s=0:d=0.25:pl=101:xm=xf:ym=yf
1560 IF (yf>148 AND yf<172) OR (xf
>308 AND xf<332) THEN 1550
1570 ON INT(RND*4+1) GOSUB 1580,15
90,1600,1640:GOTO 1620
1580 xf=0:RETURN
1590 xf=640:RETURN
1600 yf=0:RETURN
1610 yf=320:RETURN
1620 xc=(xf-320)/64:yc=(yf-150)/64
1630 RETURN
1640 s=s+2:pl=pl+0.5:ox=xm:oy=ym:x
m=Fnt(xc*s+320)
1650 ym=Fnt(yc*s+200):x=ox:y=oy:GO
SUB 1440

```

Suite page 26

WILD HORSE II

FAUDRAIT AUSSI ME VÉRIFIER LA PRESSION DES PNEUS. VITE FAIT.

AMSTRAD

FAUT AUSSI ME VÉRIFIER LA COULEUR, IL FAUT P...P... P...P... (THIRIET)

Au volant d'un bolide infernal à six roues, prouvez à vos concurrents que vous êtes vraiment le meilleur...

Olivier et Raphael GUTIERREZ

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite les listings 1 (présentation) et 2 (programme principal). Les listings 3 et 4 sont destinés à créer respectivement les fichiers binaires "PGMLM" et "DATAS" à la suite du programme principal (compatibilité avec le modèle 6128). Les règles sont incluses.



LISTING 1

```

10 DEFINT i
20 BORDER 1:PAPER 0
30 RESTORE
40 MODE 1
50 FOR i=1 TO 16
60 READ a,b,c
70 PLDT a,b,c
80 READ d,e
90 WHILE d<>0.1
100 DRAW d*x4,e*x4:READ d,e
120 WEND
130 NEXT
140 LOCATE 25,25:PEN 3:PRINT"Is lo
ading..."
145 RUN" WILD2
150 DATA 100,350,1,5,-30,5,0,5,10,
5
160 DATA -10,5,0,5,30,-6,0,-4,-20,
-5
170 DATA 10,-5,-10,-4,20,-6,0,0.1,
0.1
180 DATA 250,350,1,0,-30,5,0,0,30,
-5,0,0.1,0.1
190 DATA 300,350,1,0,-30,15,0,0,5,
-10
200 DATA 0,0,25,-5,0,0.1,0.1
210 DATA 380,350,1,0,-5,2,0,0,-20,
-2,0
220 DATA 0,-5,18,0,2,2,0,26,-2,2,-
18,0,0.1,0.1
230 DATA 412,330,1,0,-20,5,0,0,20,
-5,0,0.1,0.1
240 DATA 100,180,2,-4,-7,-2,0,-14,
-26
250 DATA -2,0,0,-2,2,-2,4,0,0,2,4,
2,0
260 DATA -2,-3,-5,2,-2,4,0,0,2,9,8,
10
270 DATA 2,0,8,1,0,0,-8,11,0,8,4,-
4,2
280 DATA 2,2,4,2,-4,2,7,4,6,2,-6,0,
-8
290 DATA -2,7,6,-5,0,-5,-2,3,4,6,2,
-10
300 DATA 0,-12,-6,0,-7,-1,0,0,9,4,
4,-4
310 DATA -1,-3,-1,-3,0,-4,7,0,1,0,0,
1
320 DATA 270,160,2,0,-26,13,0,2,2,
0,24,-15,0,0.1,0.1
330 DATA 290,145,2,0,-18,3,0,2,2,0,
16,-5,0,0.1,0.1
340 DATA 350,160,2,0,-26,5,0,0,10,
5,0
350 DATA 0,-10,5,0,0,11,-2,2,2,2,0,
9
360 DATA -2,2,-13,0,0.1,0.1
370 DATA 370,145,2,0,-6,5,0,0,6,-5,
0,0.1,0.1
380 DATA 440,160,2,-2,-2,0,-12,2,-
2,8
390 DATA 0,0,-5,-10,0,0,-3,2,-2,11,
0,2
400 DATA 2,0,12,-2,2,-8,0,0,5,10,0,
0,3
410 DATA -2,2,-11,0,0.1,0.1
420 DATA 510,160,2,0,-24,2,-2,13,0,
0,5
430 DATA -10,0,0,6,10,0,0,5,-10,0,
0,5,10
440 DATA 0,0,5,-15,0,0.1,0.1
450 DATA 450,210,3,36,9,0.1,0.1
460 DATA 510,218,3,1,-2,0.1,0.1
470 DATA 530,226,3,1,-3,0.1,0.1
480 DATA 490,200,3,38,7,0.1,0.1

```

LISTING 2

```

10 '+++++
20 '+'
30 ' WILD HORSE II '+'
40 '+'
50 '+' par Olivier '+'
60 '+'
70 '+' et Raphael '+'
80 '+'
90 '+' GUTIERREZ '+'
100 '+'
110 '+++++
120 MEMORY 35000
130 IF PEEK(&A420)<>0 THEN 180
140 LOAD"PGMLM"
150 LOAD"DATAS"
160 FOR i=&A418 TO &A41D
170 POKE i,0:NEXT
180 ENT -1,10,5,1,1,20,1,1,-20,1,1
0,-5,1

```

```

190 ENV 1,10,1,9,1,0,250,1,0,100,1
0,-1,9
200 ENT 2,20,-60,1,100,30,5
210 ENV 3,1,15,5,1,-2,10,13,-1,20
220 ENT 4,120,-10,10
230 SYMBOL 240,0,&F7,&B4,&B4,&F4,&
14,&14,&F7
240 SYMBOL 241,0,&BD,&25,&25,&25,&
25,&25,&BD
250 SYMBOL 242,0,&EF,&28,&28,&EC,&
48,&28,&2F
260 SYMBOL 243,0,151,146,146,242,1
46,146,151
270 SYMBOL 244,0,233,137,137,143,1
69,169,233
280 SYMBOL 245,0,151,146,210,178,1
46,146,151
290 SYMBOL 246,0,174,168,168,174,1
68,168,78
300 SYMBOL 247,0,234,170,170,234,1
70,170,174
310 SYMBOL 248,0,1,1,1,1,1,1,1
320 SYMBOL 249,0,15,1,1,15,8,8,15
330 SYMBOL 250,0,15,1,1,15,1,1,15
340 SYMBOL 251,0,174,164,164,164,1
64,164,78
350 SYMBOL 252,0,238,136,136,238,1
30,130,238
360 KEY 138,"paper 0:mode 2:list"+
CHR$(13)
370 KEY 143,"edit ":KEY DEF 19,0,1
43
380 '-----
390 ' initialisations
400 '-----
410 FOR i=&A604 TO &A620:POKE i,0:
NEXT
430 POKE &A40B,0:POKE &A40C,4:POKE
&A40D,&A6
440 POKE &A40E,1:POKE &A40F,5:POKE
&A410,5
450 POKE &A415,0:POKE &A416,0:POKE
&A417,10
460 BORDER 7:INK 0,0:INK 1,24:INK
2,7
470 INK 3,9:INK 4,26:INK 5,15:INK
6,20
480 INK 7,8:INK 8,10:INK 9,26,0:IN
K 10,0,26
490 INK 11,17:INK 12,18:INK 13,22:
INK 14,0,26
500 INK 15,16
510 GOSUB 1770
515 GOSUB 1290
520 MODE 0:SPEED INK 5,5:RANDOMIZE
TIME
530 y=70:CALL &A420,1,320,y
540 TAG
550 FOR i=0 TO 25:IF i MOD 2=0 THE
N j=14 ELSE j=9
560 PLOT 70+40,399-i*16,j:PRINT CH
R$(233);
570 PLOT 542+40,399-i*16,j:PRINT C
HR$(233);:NEXT
580 PLOT 8,216,7
590 PRINT CHR$(206)CHR$(206)CHR$(2
06);
600 PLOT 8,224,7
610 PRINT CHR$(206)CHR$(206)CHR$(2
06);
620 PLOT 20,399,13:PRINT CHR$(243)
;
630 PLOT 56,399:PRINT CHR$(244);
640 PLOT 8,383:PRINT CHR$(240)CHR$(
241)CHR$(242);
650 PLOT 8,300,13:PRINT CHR$(240)C
HR$(241)CHR$(242);
660 GOSUB 1640
670 CALL &A3AD
680 PLOT 10,180:PRINT CHR$(245);
690 PLOT 44,180:PRINT CHR$(246)CHR
$(247);
700 PLOT 28,148,12:PRINT CHR$(247+
niv);
710 PLOT 20,100,13:PRINT CHR$(251)
CHR$(252);
720 PLOT 30,80,12:PRINT CHR$(250-v
);
730 TAGOFF:PLOT -1,-1,0
740 EVERY 4-niv GOSUB 860
750 EVERY 1000,1 GOSUB 1010
760 SOUND 1,3500,30000,3,0,4
770 '-----
780 ' Programme principal
790 '-----
800 DI
810 IF INKEY(1)=0 THEN CALL &A420,
1,320+x,y:x=x+8:CALL &A420,1,320+x
,y
820 IF INKEY(8)=0 THEN CALL &A420,
2,320+x,y:x=x-8:CALL &A420,2,320+x
,y
830 CALL &A534,320+x,y+2
840 IF PEEK(&A411)<>0 THEN 1030
850 EI:GOTO 800
860 CALL &A49D,INT(RND*400)+140
870 RETURN

```

```

880 '-----
890 ' montee + bonus
900 '-----
910 DI
920 IF PEEK(&A412)=1 THEN CALL &A5
86,320+x+8,y-2 ELSE CALL &A586,320
+x,y-2
930 y=y+20:CALL &A420,PEEK(&A412),
320+x,y
940 POKE &A417,1
950 CALL &A386
960 POKE &A417,10
970 EI:RETURN
980 '-----
990 ' test fin
1000 '-----
1010 DI
1020 IF y>200 THEN DI:GOTO 2590
1030 SOUND 2,60,620,0,1,1
1040 AFTER 230,2 GOSUB 910
1050 EI:RETURN
1060 '-----
1070 ' choc
1080 '-----
1090 t=REMAIN(0)+REMAIN(1)+REMAIN(
2)
1100 CALL &BCA7
1110 SOUND 1,2000,0,0,3,0,30
1120 SOUND 2,2050,0,0,3,0,25
1130 POKE &A42C,&9E:POKE &A42D,&A1
1140 IF PEEK(&A412)=1 THEN CALL &A
420,1,320+x+8,y ELSE CALL &A420,1,
320+x,y
1150 v=v+1
1160 IF v=3 THEN POKE &A42C,&DB:PO
KE &A42D,&A0:V=0:X=0:GOSUB 1460:GO
TO 1510
1170 TAG:PLOT 30,80,12:PRINT CHR$(
250-v);:TAGOFF
1180 POKE &A42C,&DB:POKE &A42D,&A0
1190 FOR i=1 TO 500:NEXT i
1200 ORIGIN 0,0,138,582,400,0
1210 CLG 0:CALL &A420,1,320,y
1220 ORIGIN 0,0,138,574,400,0
1230 x=0:GOSUB 1290
1240 GOSUB 1380
1250 GOTO 740
1260 '-----
1270 'init pos. voitures
1280 '-----
1290 RESTORE 1310
1300 FOR i=0 TO 24:READ KD:POKE &A
604+i,KD:NEXT
1310 DATA 111,0,240,0,255,175,0,14
0
1320 DATA 0,255,239,0,184,1,255,63
,1
1330 DATA 180,0,255,143,1,104,1,25
5
1340 RETURN
1350 '-----
1360 ' piste
1370 '-----
1380 ORIGIN 0,0,0,640,400,0:TAG
1390 FOR i=11 TO 25:IF i MOD 2=0 T
HEN j=14 ELSE j=9
1400 PLOT 580,399-i*16,j:PRINT CHR
$(233);:NEXT
1410 TAGOFF:PLOT 1,1,0
1420 RETURN
1430 '-----
1440 ' fin
1450 '-----
1460 sch=PEEK(&A415):sch=PEEK(&A41
6)*256
1470 hib=PEEK(&A416+niv*2):hib=PEE
K(&A417+niv*2)*256
1480 IF sch<sch+hib+hib THEN 1500
1490 POKE &A416+niv*2,sch:POKE &A4
17+niv*2,sch/256
1500 RETURN
1510 PRINT CHR$(22)CHR$(1)
1520 SOUND 1,2000,50,15
1530 SOUND 1,2500,50,15
1540 SOUND 1,2700,100,15
1550 FOR I=0 TO 15:PEN I
1560 LOCATE 8,10:PRINT"GAME OVER"
1570 FOR W=1 TO 300:NEXT
1580 NEXT
1590 PRINT CHR$(22)CHR$(0)
1600 PEN 1
1610 GOTO 410
1620 '-----
1630 ' aff. hi score/niv
1640 '-----
1650 POKE &A3AE,&17+niv*2:POKE &A3
E7,&16+niv*2
1660 POKE &A3B1,&F2:POKE &A3B2,&C0
1670 POKE &A3BA,&FB:POKE &A3BB,&C0
1680 CALL &A3AD
1690 POKE &A3AE,&16:POKE &A3B7,&15
1700 POKE &A3B1,&82:POKE &A3B2,&C2
1710 POKE &A3BA,&88:POKE &A3BB,&C2
1720 RETURN
1730 ZONE 10:FOR i=&A380 TO &A400:
PRINT HEX$(i) "HEX$(PEEK(i),2);:N
EXT

```

```

1740 '-----
1750 ' MENU
1760 '-----
1770 MODE 1
1780 IF INKEY<>"" THEN 1780
1790 LOCATE 13,4
1800 PRINT"WILD HORSE II"
1810 LOCATE 13,5
1820 PRINT"-----"
1830 LOCATE 2,10
1840 PRINT"NIVEAU DE DIFFICULTE"
1850 LOCATE 2,11
1860 PRINT"-----"
1870 LOCATE 4,13
1880 PRINT"TRES FACILE.....[1]
"
1890 LOCATE 4,15
1900 PRINT"MOYEN .....[2]
"
1910 LOCATE 4,17
1920 PRINT"TRES DIFFICILE .....[3]
"
1930 LOCATE 7,22
1940 PRINT"[4].....REGLES DU JEU..
...[4]"
1950 A#=INKEY$
1960 IF A#="4" THEN GOSUB 2010:GOT
O 1770
1970 WHILE A#<"1" OR A#>"3"
1980 GOTO 1950:WEND
1990 NIV=VAL(A#)
2000 RETURN
2010 MODE 0
2020 LOCATE 1,2
2030 PRINT" Au volant de votre"
2040 LOCATE 6,3
2050 PRINT"six roues"
2060 FOR i=1 TO 1500:NEXT
2070 CALL &A420,1,294,344
2080 ENV 2,1,0,200,15,-1,15
2090 SOUND 1,2500,100,7,0,2
2100 SOUND 1,2000,300,7,2,2
2110 WHILE SQ(1)>127:WEND
2120 LOCATE 1,8
2130 PRINT"Essayez de gagner"
2140 PRINT:PRINT"le GRAND PRIX en"
2150 PRINT:PRINT"depassant le plus
de"
2160 PRINT"concurrents possible"
2170 RESTORE 2200
2180 FOR i=0 TO 24:READ KD
2190 POKE &A604+i,KD:NEXT
2200 DATA 90,0,140,0,255,130,0,220
0,255
2210 DATA 170,0,44,1,255,130,0,124
,1,255
2220 DATA 90,0,204,1,255
2230 FOR i=1 TO 3000:NEXT
2240 FOR i=1 TO 5
2250 CALL &A49D
2260 NEXT
2270 GOSUB 2510
2280 FOR i=1 TO 3700:NEXT
2290 PRINT" TAPEZ UNE TOUCHE"
2300 CALL &BB06
2310 MODE 1
2320 LOCATE 2,1
2330 PRINT"Pour gagner ; vous deve
z arriver au"
2340 PRINT:PRINT" niveau du drapea
u a damier qui est sur"
2350 PRINT:PRINT" le bord de la pi
ste."
2360 PRINT:PRINT " Plus le temps p
asse,plus votre bolide
2370 PRINT:PRINT" se rapproche de
la ligne d'arrivee et"
2380 PRINT:PRINT" il devient de pl
us en plus difficile"
2390 PRINT:PRINT" d'éviter les voi
tures qui apparaissent"
2400 PRINT:PRINT" en haut de l'écr
an."
2410 PRINT:PRINT" Chaque fois que
la sirène retentit ; "
2420 PRINT:PRINT" votre voiture av
ance et vous bénéficiez"
2430 PRINT" d'un bonus de 100 poin
ts."
2440 PRINT:PRINT" ATTACHEZ VOTRE C
EINTURE"
2450 PRINT:PRINT" et appuyez
sur une touche..."
2460 CALL &BB06
2470 RETURN
2480 '-----
2490 ' moteurs
2500 '-----
2510 SOUND 1,2500-INT(RND*500),80,
15,0,2

```

A SUIVRE...

TAROT

Vous êtes las des jeux d'arcades ? Que diriez-vous d'une partie de tarot contre un EXL expérimenté...

Michel MOUROT



SUITE DU N° 134

```

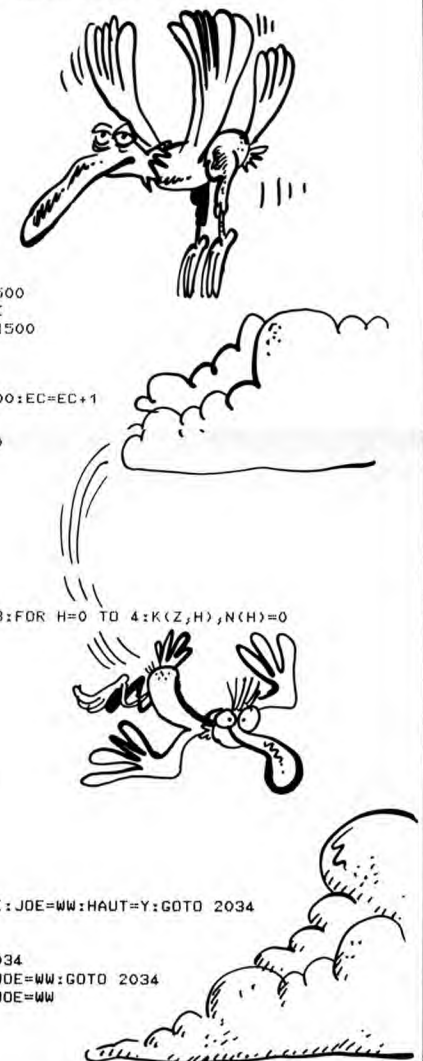
505 IF TOUR<>1 THEN 512
506 LOCATE (21,1):PRINT R$;" A TIRE LA PLUS PETITE CARTE,":PAUSE 3
512 GOSUB 9100:CALL COLOR("OBY"):LOCATE (1,9):PRINT R$
513 FOR I=0 TO 3
514 RE(I)=DO+1+I:NEXT I
515 !
516 ! DISTRIBUTION
517 FOR I=0 TO 3:FOR Y=0 TO 5:FOR Z=0 TO 20:J(I,Y,Z)=0:NEXT Z:NEXT Y:NEXT I
518 RANDOMIZE:A=0:Z=INTRND(78)
519 FOR I=0 TO 5
520 FOR W=RE(O) TO RE(3):WW=W
521 IF WW>7 THEN WW=WW-8 ELSE IF WW>3 THEN WW=WW-4
522 FOR Y=1 TO 3
523 Z=Z+1
524 IF Z>78 THEN Z=1
525 J(WW,INT(P(Z)/100),(P(Z)-INT(P(Z)/100)*100)-1)=1
526 NEXT Y:NEXT W
527 Z=Z+1
528 IF Z>78 THEN Z=1
529 IF A>5 THEN 600 ELSE CHIEN(A)=P(Z):A=A+1
530 NEXT I
531 ! ETUDE CHIEN
532 FOR Z=0 TO 5:RC(Z)=0:NEXT
533 FOR Z=0 TO 5:I=INT(CHIEN(Z)/100)
534 Y=CHIEN(Z)-100*I:IF Y=14 THEN RC(I)=1
535 NEXT
536 GOSUB 6500
537 !
538 ! REPARTITION PAR JOUEUR
539 CALL COLOR("OYb"):FOR WW=0 TO 3
540 GOSUB 7100
541 NEXT
542 ! PETIT SEC ?
543 FOR W=0 TO 3
544 IF C$(W,0)="01"AND C$(W,5)=""THEN GOSUB 8000:GOTO 495
545 NEXT
546 ! ETUDE DU JEU
547 FOR Z=0 TO 3:G(Z)=0:NEXT
548 F=0:FOR W=RE(O) TO RE(3):WW=W
549 IF WW>3 THEN WW=WW-4
550 IF WW=2 THEN 750
551 S,L,AT,B,Q,CD,CR,RD,R,D=0
552 V=C$(WW,0):H=LEN(V)
553 IF H<12 THEN AT=1
554 IF H>10 AND H<18 THEN AT=2
555 IF H>16 AND H<24 THEN AT=3
556 IF H>22 THEN AT=4
557 IF LEN(V)<9 THEN 723
558 HH=SEG$(V$,LEN(V$)-9,2)
559 IF H>18 AND VAL(HH$)>12 THEN AT=AT+1
560 IF H>18 AND VAL(HH$)>15 THEN AT=AT+1
561 IF J(WW,0,0)=1 THEN B=B+1
562 IF J(WW,0,20)=1 THEN B=B+1
563 IF J(WW,5,0)=1 THEN B=B+1
564 FOR I=1 TO 4:TEST=0:TES2=0:V=C$(WW,I)
565 IF V=""THEN Q=Q+1:GOTO 737
566 IF LEN(V$)<4 THEN 734
567 IF SEG$(V$,LEN(V$)-3,4)="1314"THEN RD=RD+1:TEST=1
568 IF SEG$(V$,LEN(V$)-3,4)="1214"THEN CR=CR+1:TEST=1
569 IF SEG$(V$,LEN(V$)-3,4)="1213"THEN CD=CD+1:TES2=1
570 IF TEST<>1 AND J(WW,I,13)=1 THEN R=R+1
571 IF TES2<>1 AND J(WW,I,12)=1 THEN D=D+1
572 IF LEN(V$)=2 THEN S=S+1
573 IF LEN(V$)>13 THEN L=L+1
574 NEXT I:E(WW)=.48*RD+.6*CR+.6*CD+.5*B+.3*S+.6*L+.5*AT
575 NEXT W
576 !
577 ! QUI PREND
578 F=0:FOR W=RE(O) TO RE(3):WW=W
579 IF WW>3 THEN WW=WW-4
580 IF WW=2 THEN GOSUB 3000:GOTO 812
581 IF E(WW)<12 THEN G(WW)=0:GOTO 810
582 IF E(WW)>12 AND E(WW)<18 THEN G(WW)=1
583 IF E(WW)>18 AND E(WW)<26 THEN G(WW)=2
584 IF E(WW)>26 AND E(WW)<30 THEN G(WW)=4
585 IF E(WW)>30 THEN G(WW)=6
586 IF (WW=RE(O)OR WW=RE(0)+4)THEN IF G(WW)<>0 THEN PF=WW:F=G(WW)
587 IF WW=RE(O)OR WW=RE(0)+4 THEN B30
588 IF WW=0 THEN ZZ=4 ELSE ZZ=WW
589 IF G(WW)>G(ZZ-1)THEN PF=WW:F=G(WW):GOTO 830
590 TEST=1:G(WW)=0:GOTO 830
591 IF WW=0 THEN ZZ=4 ELSE ZZ=WW
592 G(WW)=G(ZZ-1):GOTO 850
593 GOSUB 6600
594 IF TEST=1 THEN TEST=0:GOTO 815
595 NEXT W
596 IF F=0 THEN LOCATE (21,1):PRINT "ON REDONNE":PAUSE 3:GOSUB 9100:GOTO 499
597 AT=73:A=0
598 IF F<3 THEN 1000
599 FOR Z=0 TO 5:I=INT(CHIEN(Z)/100):Y=CHIEN(Z)-100*I
600 IF F=4 THEN CD=72:RD=1:GOSUB 9200
601 IF F=5 THEN CD=78:RD=7:GOSUB 9300
602 NEXT Z
603 GOTO 2000
604 !
605 ! PRIS DU CHIEN
606 TES4=0:EC=0:CD=72:RD=1:Q,R,D=0
607 GOSUB 7950:FOR Z=0 TO 5:I=INT(CHIEN(Z)/100)
608 Y=CHIEN(Z)-100*I
609 IF PF<2 THEN J(PF,I,Y-1)=1
610 CALL AFCAR(I,Y,7,13+4*(Z+1)):NEXT Z
611 IF PF=2 THEN 1100
612 WW=PF
613 GOSUB 7100
614 ! ORDRE FONCTION LONG
615 Q=0:TEST=0
616 FOR Z=1 TO 4:N(Z)=Z:E(Z)=LEN(C$(PF,Z)):NEXT
617 FOR I=1 TO 3
618 IF E(I)<E(I+1)THEN 1032
619 TES4=E(I):E(I)=E(I+1):E(I+1)=TES4
620 TES4=N(I):N(I)=N(I+1):N(I+1)=TES4
621 GOTO 1026
622 NEXT
623 !
624 ! ECART

```

```

1035 IF E(1)=0 THEN FOR Z=1 TO 3:N(Z)=N(Z+1):E(Z)=E(Z+1):NEXT Z:N(4),E(4)=0
1037 IF E(4)<>0 THEN I=N(4) ELSE I=N(3)
1038 IF J(PF,I,12)=1 AND J(PF,I,13)=1 THEN Y=13:GOSUB 9200:EC=EC+1
1039 IF J(PF,I,11)=1 AND J(PF,I,13)=1 THEN Y=12:GOSUB 9200:EC=EC+1
1042 IF J(PF,N(1),13)=1 THEN R1=E(1)-2 ELSE R1=E(1)
1044 FOR Z=1 TO R1 STEP 2:I=N(1):HH=C$(PF,I)
1045 Y=VAL(SEG$(HH$,Z,2)):GOSUB 9200:EC=EC+1
1046 IF EC=6 THEN 1070
1048 NEXT Z
1049 IF N(4)=0 THEN HH=2 ELSE HH=3
1051 IF J(PF,N(HH),11)=1 THEN I=N(HH):Y=12:GOSUB 9200:EC=EC+1
1053 IF EC=6 THEN 1070
1056 IF HH<2 THEN HH=HH-1
1057 FOR Z=1 TO E(HH)STEP 2:I=N(HH):HH=C$(PF,I)
1059 Y=VAL(SEG$(HH$,Z,2)):IF Y<14 THEN GOSUB 9200:EC=EC+1
1060 IF EC=6 THEN 1070
1061 NEXT Z
1062 IF EC<>6 THEN HH=HH+1:GOTO 1057
1070 ! SORTIR ECART
1072 GOSUB 8200
1090 GOTO 2000
1099 ! ECART SUD
1100 CALL COLOR("ORW"):LOCATE (21,1):PRINT "FAITES VOTRE ECART":L=6:C=17:EC=0
1102 PAUSE 3:LOCATE (L,C):PRINT CHR$(14)
1109 GOSUB 9100:LOCATE (21,2):PRINT "ENCORE ";6-EC;" CARTES":CALL KEY1(R,D)
1112 IF R=32 THEN 1200 ELSE IF R=130 THEN GOSUB 6000:L=L+5
1113 IF R=128 THEN GOSUB 6000:L=L-5
1114 IF R=129 THEN GOSUB 6000:C=C+4
1115 IF R=131 THEN GOSUB 6000:C=C-4
1118 IF C>15 AND L>16 THEN L=6
1120 IF C<15 AND L>16 THEN L=11
1124 IF C>15 AND L<6 THEN L=16
1125 IF C<15 AND L<11 THEN L=16
1128 IF L=6 AND C>37 THEN C=17
1129 IF L<6 AND C>37 THEN C=5
1130 IF L=6 AND C<17 THEN C=37
1131 IF L<6 AND C<5 THEN C=37
1135 GOSUB 6100
1140 GOTO 1109
1200 ! SORTIR ECART
1201 GOSUB 6000:CALL EFC(L,C)
1202 IF L<>6 THEN 1250
1203 Z=(C-13)/4-1:IF CHIEN(Z)=0 THEN 1500
1204 I=INT(CHIEN(Z)/100):Y=CHIEN(Z)-100*I
1208 EC=EC+1:GOSUB 9200:CHIEN(Z)=0:GOTO 1500
1250 Z=(C-1)/4
1252 TES4=0:GOSUB 8500
1254 IF TEST=1 THEN 1109
1258 I=INT(CAR/100):Y=CAR-100*I:GOSUB 9200:EC=EC+1
1500 IF EC<6 THEN 1109
1502 FOR I=0 TO 5:IF CHIEN(I)=0 THEN 1510
1504 Y=INT(CHIEN(I)/100)
1505 J(PF,Y,(CHIEN(I)-100*Y)-1)=1
1510 NEXT I
1515 GOSUB 8200
1520 GOSUB 9100:GOSUB 7900
1560 GOSUB 6500
1999 !
2000 ! JEU
2001 !
2002 WW=PF:GOSUB 6600:TOPT=0:FOR Z=0 TO 3:FOR H=0 TO 4:K(Z,H),N(H)=0
2003 E(H)=0:NEXT H:NEXT Z:EX,D,R=0
2004 PETBDU=0:GOSUB 7925
2006 ! DEBUT
2007 FOR MEN=1 TO 18
2008 PJ=0:FOR Z=0 TO 3:G(Z)=0:NEXT Z
2010 FOR W=RE(O) TO RE(3):WW=W
2012 IF WW>3 THEN WW=WW-4:DEB=RE(O)
2014 IF WW=2 THEN GOSUB 3000:GOTO 2027
2016 IF WW=PF THEN GOSUB 4500:GOTO 2020
2018 GOSUB 4000
2020 IF WW=0 THEN L=2:C=7
2022 IF WW=1 THEN L=5:C=3
2024 IF WW=3 THEN L=5:C=11
2026 CALL AFCAR(I,Y,L,C)
2027 J(WW,I,Y-1)=0:GOSUB 7100
2028 G(WW)=100*I+Y:IF W=RE(O)THEN CH,CI=I:JOE=WW:HAUT=Y:GOTO 2034
2029 IF CI=CH THEN 2032
2030 IF I<>0 THEN 2034
2031 IF Y>HAUT THEN HAUT=Y:JOE=WW ELSE 2034
2032 IF I<>CI AND I>Y>HAUT THEN CM=I:HAUT=Y:JOE=WW:GOTO 2034
2033 IF I=CI THEN IF Y>HAUT THEN HAUT=Y:JOE=WW
2034 NEXT W
2035 ! QUI A LA MAIN
2037 FOR Z=0 TO 3:RE(Z)=JOE+Z:NEXT
2038 ! RAMASSE PLI
2039 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=1 AND MEN<18 THEN TOPT=1:GOTO 2042
2040 IF G(Z)=1 AND MEN=18 THEN PETIT=1:PRO=JOE:GOTO 2042 ELSE PETIT=0
2041 NEXT Z
2042 IF EX=1 THEN 2045
2043 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=501 THEN EX=1:JO2=JOE:PE=Z:GOTO 2045
2044 NEXT Z
2045 IF JOE<PF THEN 2050
2046 FOR Z=0 TO 3
2047 IF G(Z)<>501 THEN I=INT(G(Z)/100):Y=G(Z)-100*I:GOSUB 9200
2048 NEXT Z:GOTO 2054
2050 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=501 THEN GOTO 2052
2051 I=INT(G(Z)/100):Y=G(Z)-100*I:GOSUB 9300
2052 NEXT Z
2054 IF EX=1 AND MEN=18 THEN 2056 ELSE 2082
2056 IF PE<PF THEN 2062 ELSE FOR Z=72 TO AT STEP -1:Y=P(Z)-100*(INT(P(Z)/100))
2057 IF Y<11 AND Y>1 THEN EC=P(Z):P(Z)=501:GOTO 2060
2058 NEXT Z
2060 I=INT(EC/100):Y=EC-100*I:GOSUB 9300:GOTO 2082
2062 IF JO2<PF THEN I=5:Y=1:GOSUB 9300:GOTO 2082
2064 FOR Z=0 TO A:Y=P(Z)-100*(INT(P(Z)/100))
2065 IF Y<11 AND Y>1 THEN EC=P(Z):P(Z)=501:GOTO 2068
2066 NEXT Z
2068 I=INT(EC/100):Y=EC-100*I:GOSUB 9200
2082 GOSUB 7925:NEXT MEN:GOTO 5000
2999 !
3000 ! JEU DE SUD
3002 ! FOIGNEE ?
3004 CALL COLOR("Owb"):IF MEN=1 THEN 3006 ELSE 3030
3006 PQ$="":LOCATE (21,1):PRINT "FOIGNEE ? 10-13-15 >1=OUI 0=NON"

```



A SUIVRE...

Justifiez ici l'achat d'un crayon optique, par quelques fabuleuses réalisations picturales...

Daniel SANCHEZ







Mode d'emploi :

L'emploi de ce logiciel nécessitant le crayon optique, il est vivement conseillé de régler ce dernier avec soin lors de l'apparition du trait blanc vertical. L'utilisateur dispose pour exprimer son talent, d'une feuille de 272 * 200 points et de 34 fonctions symbolisées par des icônes affichées verticalement à gauche et à droite de l'écran.











Fonctions d'exécution (situées à gauche) : pointez à l'aide du stylo optique la fonction désirée (coloration mauve et émission d'un son) et validez en pointant la zone "dessin". En fin d'exécution, un son est émis et la coloration mauve disparaît. Annulation possible (erreur éventuelle) en pointant d'abord la fonction erronée, puis la nouvelle fonction choisie (ceci tant que la dernière fonction n'est pas validée). Exception toutefois lors du choix de l'épaisseur du tracé (fonctions de définitions) qui ne nécessite pas de validation hors de la zone de pointage.








Fonctions de définition (situées à droite) : sélection analogue à celle des fonctions d'exécution, hormis l'absence de validation hors de la zone de pointage. Ces fonctions ne peuvent être changées qu'après exécution des fonctions d'exécution.

DESCRIPTIF DES FONCTIONS :

-  Gomme : vous disposez de trois types de gommes pour effacer un tracé :
 - 1) trait fin (point par point)
 - 2) trait moyen (4 points par 4 points)
 - 3) trait fort (9 points par 9 points)
-  Feuille : affichage d'une nouvelle "feuille" (14 couleurs de fond, hormis le rouge et le noir). Réinitialise E.
-  Trait : définition du trait fin, moyen ou fort, pour toutes les fonctions du tracé.
-  Trait à "main levée" : pointez le point de départ, effectuez votre tracé "à main levée" et pointez le point d'arrivée.
-  Ligne droite : relie le point de départ au point d'arrivée.
-  Ligne droite en petits pointillés : (voir ligne droite).



-  Ligne droite en trait mixte : (voir ligne droite).
-  Ligne droite en grand pointillés : (voir ligne droite).
-  Cercle ou disque : pointez d'abord le centre, puis l'extrémité du rayon.
-  Ellipse ou ellipse pleine : pointez l'extrémité gauche, l'extrémité droite, puis le point de passage (obligatoirement entre les deux premiers).
-  Carré ou carré plein : dessine un carré dans n'importe quelle position, après pointage de l'origine et de la fin d'un des côtés (un carré destiné à sortir de l'écran ne se dessine pas).
-  Rectangle ou rectangle plein : dessine un rectangle à base horizontale, après pointage des deux extrémités d'une de ses diagonales.
-  Triangle ou triangle plein : pointez les trois sommets.
-  Trapèze ou trapèze plein : pointez les quatre sommets dans le même sens de rotation.
-  Points (fins, moyens ou gros) : pointez le début, déplacez le crayon optique sans appuyer et pointez la fin.
-  Caractère (minuscule, standard, double hauteur, double largeur ou bien les deux) : une fois la fonction validée, choisissez le caractère ou le signe au clavier et pointez l'endroit de l'affichage. La couleur de fond du caractère affiché se détermine par la couleur du point de la zone pointée.

-  Sauvegarde du dessin exécuté : après validation, "C ?" blanche en bas à gauche de l'écran. Positionnez votre bande, placez votre magnétophone en mode enregistrement et appuyez sur "O". En fin de sauvegarde, les fonctions sont réinitialisées mais le dessin est conservé.
-  Chargement d'un dessin préalablement sauvegardé : après validation et clignotement de "C ?", positionnez votre bande, placez votre magnétophone en mode lecture et appuyez sur "O". En fin de lecture, les fonctions sont réinitialisées et le dessin affiché peut être modifié. Nota : par souci de simplicité, les dessins sont sauvegardés sous le même nom (repérage au niveau de la bande).
-  Couleurs : pointez le rectangle accolé à la couleur choisie. Un témoin vert confirme votre choix.
-  Fonction "écriture" : ce sigle allumé, les points tracés par les fonctions quelle que soit la couleur seront des points "écriture" parfaitement définis sur des points "fond", mais des tirets sur des points "écriture".
-  Fonction "fond" : exactement l'inverse de la fonction "écriture".
-  Première page de fonctions : affichage de la première page de fonctions.
-  Deuxième page de fonctions : affichage de la deuxième page de fonctions.

Nota : il ne tient qu'à vous d'inclure dans ce programme, la fonction de remplissage de figure fermée de Jérôme LECORNU, publiée dans la rubrique "deuilignes" du numéro 123.

```

1 *****
2 *  DESSIN ASSISTE SUR ORDINATEUR  *
3 *  AVEC CRAYON OPTIQUE          *
4 *  Daniel SANCHEZ-Villeurbanne  *
5 *****
6
7 GOSUB15000
8 *****REGLAGE DU CRAYON*****
9
10 CLS:SCREEN0,4:COLOR,5
11 LOCATE12,6,0:PRINT"REGLAGE DU CRAYON"
12 :BOX(88,40)-(240,64),1
13
14 COLOR,3:LOCATE2,10,0:PRINT"APPUYER UN
15 E PREMIERE FOIS SUR L'ECRAN":LOCATE5,12,
16 0:PRINT"PUIS POINTER JUSTE SUR LE TRAIT"
17 :LOCATE13,14,0:PRINT"GUI APPARAITRA"
18
19 IF PTRIG=0 THEN 50
20 WAIT
21 SCREEN,15
22 *****DEFINITION SYMBOLES*****
23
24 DEFGR$(0)=255,128,128,129,130,132,13
25 6,144:DEFGR$(1)=255,1,1,129,65,33,17,9,25:
26 DEFGR$(2)=152,148,138,133,131,129,128,25
27 5:DEFGR$(3)=41,81,161,65,129,1,1,255
28
29 DEFGR$(4)=255,128,128,128,128,128,12
30 8,191:DEFGR$(5)=255,1,1,1,1,1,1,253:DEFG
31 R$(6)=129,128,128,128,128,128,255:DE
32 FGR$(7)=1,1,1,1,1,1,1,255
33
34 DEFGR$(8)=191,128,128,128,128,128,12
35 8,255:DEFGR$(9)=255,1,1,1,1,1,1,255
36
37 DEFGR$(10)=191,128,128,128,128,128,12
38 8,255:DEFGR$(11)=253,253,1,1,1,1,1,1,1
39
40 DEFGR$(12)=255,129,142,145,151,161,1
41 60,152:DEFGR$(13)=255,1,25,5,5,137,113
42 :DEFGR$(14)=132,130,136,162,164,152,128,
43 255
44
45 DEFGR$(15)=255,128,128,128,128,128,1
46 28,128:DEFGR$(16)=255,1,1,9,17,33,65,129
47 :DEFGR$(17)=129,130,132,136,144,128,128,
48 255
49
50 DEFGR$(18)=255,1,5,9,1,33,65,1:DEFGR
51 $(19)=129,130,128,136,144,128,128,255
52
53 DEFGR$(20)=255,128,128,135,136,144,1
54 60,168:DEFGR$(21)=255,1,1,225,17,9,5,5:D
55 EFR$(22)=160,144,136,135,128,128,128,25
56 5:DEFGR$(23)=5,9,17,225,1,1,1,255
57
58 DEFGR$(24)=255,128,159,144,144,144,1
59 44,144
60
61 DEFGR$(25)=255,128,128,135,143,159,1
62 91,191:DEFGR$(26)=255,1,1,225,241,249,25
63 3,253:DEFGR$(27)=191,159,143,135,128,128
64 ,128,255:DEFGR$(28)=253,249,241,225,1,1,
65 1,255
66
67 DEFGR$(29)=255,128,131,132,136,144,1
68 44,144:DEFGR$(30)=255,1,225,17,9,5,5:D
69 EFR$(31)=144,144,136,132,131,128,128,25
70 5:DEFGR$(32)=5,5,9,17,225,1,1,255
71
72 DEFGR$(33)=255,128,131,135,143,159,1
73 59,159:DEFGR$(34)=255,1,225,241,249,253,
74 253,253:DEFGR$(35)=159,159,143,135,131,1
75 28,128,255:DEFGR$(36)=253,253,249,241,22
76 5,1,1,255
77
78 DEFGR$(37)=255,128,131,132,136,144,1
79 28,128
80
81 DEFGR$(38)=255,1,225,241,249,253,253
82 ,253
83
84 DEFGR$(39)=255,128,128,134,133,136,1
85 36,144:DEFGR$(40)=255,1,1,1,129,9,25,9:
86 DEFGR$(41)=144,160,176,140,131,128,128,2
87 55:DEFGR$(42)=17,17,33,33,65,193,1,255
88
89 DEFGR$(43)=255,128,128,134,135,143,1
90 43,159:DEFGR$(44)=255,1,1,1,129,225,249,
91 249:DEFGR$(45)=159,191,191,143,131,128,1
92 28,255:DEFGR$(46)=241,241,225,225,193,19
93 3,1,255
94
95 DEFGR$(47)=255,128,128,143,136,136,14
96 36,136:DEFGR$(48)=136,136,136,136,136,14
97 3,128,255:DEFGR$(49)=255,1,1,241,17,17,1
98 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
99 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
100 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
101 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
102 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
103 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
104 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
105 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
106 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
107 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
108 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
109 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
110 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
111 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
112 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
113 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
114 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
115 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
116 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
117 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
118 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
119 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
120 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
121 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
122 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
123 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
124 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
125 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
126 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
127 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
128 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
129 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
130 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
131 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
132 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
133 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
134 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
135 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
136 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
137 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
138 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
139 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
140 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
141 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
142 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
143 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
144 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
145 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
146 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
147 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
148 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
149 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
150 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
151 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
152 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
153 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
154 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
155 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
156 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
157 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
158 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
159 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
160 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
161 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
162 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
163 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
164 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
165 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
166 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
167 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
168 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
169 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
170 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
171 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
172 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
173 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
174 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
175 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
176 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
177 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
178 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
179 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
180 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
181 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
182 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
183 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
184 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
185 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
186 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
187 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
188 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
189 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
190 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
191 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
192 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
193 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
194 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
195 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
196 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
197 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
198 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
199 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1
200 7,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,17,1

```

```

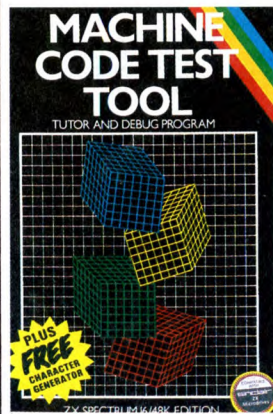
28,255:DEFGR$(62)=225,225,241,241,121,25
29 ,1,255
30
31 DEFGR$(63)=255,128,131,132,136,144,1
32 36,126:DEFGR$(64)=255,1,1,193,49,13,9,17
33 :DEFGR$(65)=132,132,130,130,129,129,128,
34 255:DEFGR$(66)=17,33,65,65,129,1,1,255
35
36 DEFGR$(67)=255,128,131,135,143,159,1
37 43,143:DEFGR$(68)=255,1,1,193,241,253,24
38 9,241:DEFGR$(69)=135,135,131,131,129,129
39 ,128,255:DEFGR$(70)=241,225,193,193,129,
40 1,1,255
41
42 DEFGR$(71)=255,1,249,9,9,9,9,9:DEFGR
43 $(72)=159,137,133,131,129,128,128,255:DE
44 FGR$(73)=9,9,9,9,249,1,1,255
45
46 DEFGR$(74)=255,1,5,9,17,33,1,129:DEF
47 GR$(75)=129,128,132,136,144,160,128,255:
48 DEFGR$(76)=255,1,5,9,1,1,65,129:DEFGR$(7
49 7)=129,128,128,136,144,160,128,255
50
51 DEFGR$(78)=255,129,189,161,161,161,161,1
52 ,165:DEFGR$(79)=161,161,161,161,161,161,18
53 9,129,255:DEFGR$(80)=161,161,161,161,161
54 ,161,129,255
55
56 DEFGR$(81)=255,128,128,129,131,134,1
57 32,128:DEFGR$(82)=255,1,193,193,193,193,193,
58 193,193:DEFGR$(83)=128,128,128,128,131,1
59 31,128,255:DEFGR$(84)=193,193,193,193,24,1
60 ,1,255
61
62 DEFGR$(85)=255,128,131,135,140,140,1
63 28,128:DEFGR$(86)=255,1,193,225,49,49,97
64 ,193:DEFGR$(87)=129,131,134,140,143,143,
65 128,255:DEFGR$(88)=129,1,1,1,241,241,1,2
66 55
67
68 DEFGR$(89)=255,128,170,128,170,128,1,1
69 ,70,128:DEFGR$(90)=255,1,169,1,169,1,169,1
70 1:DEFGR$(91)=170,128,170,128,170,128,128,
71 255:DEFGR$(92)=169,1,169,1,169,1,1,255
72
73 DEFGR$(93)=255,128,182,182,182,182,155,1
74 800,128:DEFGR$(94)=255,1,217,217,1,109,10
75 9,1:DEFGR$(95)=182,182,182,182,155,128,1
76 20,255:DEFGR$(96)=217,217,1,109,109,1,1,
77 255
78
79 DEFGR$(97)=255,128,187,187,187,128,2
80 38,238:DEFGR$(98)=255,1,185,185,185,1,23
81 9,239:DEFGR$(99)=238,128,187,187,187,128
82 ,128,255:DEFGR$(100)=239,1,185,185,185,1,
83 1,255
84
85 DEFGR$(101)=255,1,1,1,1,1,1,1:DEFGR$(
86 102)=140,146,158,146,146,128,255:DEFGR
87 $(103)=135,136,152,159,152,152,128,25
88 5:DEFGR$(104)=225,17,25,249,25,25,1,255
89
90 DEFGR$(105)=255,128,142,159,145,145,145,
91 145,159:DEFGR$(106)=159,145,145,145,145,
92 128,128,255
93
94 DEFGR$(107)=255,128,135,143,152,152,152,
95 152,159:DEFGR$(108)=255,1,225,241,25,25,25,
96 25,249:DEFGR$(109)=159,152,152,152,152,1
97 52,128,255:DEFGR$(110)=249,25,25,25,25,2
98 5,1,255
99
100 DEFGR$(111)=255,128,153,164,164,156,1
101 30,161:DEFGR$(112)=255,1,153,37,37,57,6
102 5,133:DEFGR$(113)=161,130,156,164,164,15
103 3,128,255:DEFGR$(114)=133,65,57,37,37,15
104 3,1,255
105
106 DEFGR$(117)=255,129,129,129,133,135,
107 131,129:DEFGR$(118)=255,129,129,129,161,
108 225,193,129:DEFGR$(119)=191,160,172,172,
109 160,191,128,255:DEFGR$(120)=253,5,53,53,
110 5,253,1,255
111
112 DEFGR$(121)=255,129,131,135,133,129,
113 129,129:DEFGR$(122)=255,129,193,225,161,
114 129,129,129
115
116 *****INITIALISATION*****
117
118 J=0:K=0:G=0:KK=0:PI=3.141593:A#="A50
119 4RE#:#="A5030RE#:#COND=0:KV=0
120 920 IF CCK=0 THEN CCK=POINT(33,2):GOTO1
121 000ELSE CCK=#
122
123 *****ADRES*****
124
125 IF DES=1 THEN PLAY#GOTO1000ELSE B
126 OXF(32,0)-(303,199),#
127
128 *****AFFICHAGE FONCTIONS DE DROITE**
129
130 BOX(304,0)-(319,64),-12:BOX(304,6
131 5)-(319,72),-15:BOX(304,73)-(319,136),-
132 12:BOX(304,137)-(319,199),-15
133
134 LINE(304,0)-(304,199),#LINE(311,0)
135 -(311,64),#LINE(311,72)-(311,136),#LIN
136 E(319,0)-(319,199),#
137
138 FOR I=0 TO 106
```


D'EXALTANTES AVENTURES

Fanas d'assembleur et de Spectrum, OCP pense à vous ! Avec Full Screen Editor Assembleur et Machine Code Test Tool, vous voici armé de deux logiciels qui ne demanderont qu'à vous accompagner dans vos expéditions les plus dangereuses vers les horizons hexadécimaux des octets les plus noirs de votre bécane.

Le premier est un assembleur plein écran. Comme tout assembleur qui se respecte, celui-ci permet d'assembler, de charger les registres, de créer des labels, d'exécuter des sauts, etc. Comme vous pouvez le voir, c'est un assembleur classique. Mais il contient des pseudo-instructions peu courantes (wait, définition de messages et bien d'autres), de plus il permet le chargement direct en code ASCII, et les messages

d'erreurs sont en clair. C'est donc un outil très pratique et très souple. Seul regret, il ne comporte pas de debugger. Mais, le Machine Code Test Tool est un debugger et il complète très intelligemment



l'assembleur. Ce debugger permet la création de points d'arrêt, la visualisation du contenu des registres, la conversion du décimal à l'hexadécimal, les sauts directs, etc. Evidemment ces programmes sont destinés à ceux qui connaissent déjà le langage machine, et ceux-ci apprécieront la simplicité d'utilisation de ces logiciels. Comme je l'ai déjà dit, ces deux logiciels se complètent très bien, mais pourquoi deux programmes à la place d'un seul ? Hein, quoi ? Ah, c'est pour s'en mettre deux fois plus dans les poches, je comprends !

Full Screen Editor Assembleur et Machine Code Test Tool de OCP pour Spectrum.

C'EST L'EXTASE !

Si ma mémoire est bonne, je crois me rappeler vous avoir déjà parlé d'une boîte de logiciels normée "Créalude", pas vrai ? Bon, ben allez fouiller dans vos tiroirs, je vais vous en recauser aujourd'hui. Dans "Créalude", il y a "créa" et "lude". "Créa" vient du serbo-croate à intégration binaire "création" et "lude" vient du flamand-corse "ludique" qui signifie "jeu". Donc, on en déduit la fort judicieuse relation érotique selon laquelle cette boîte fait des logiciels de création qui ont dans le même temps une activité ludique. C'est fou ce que c'est étalé !

Extasie est le logiciel de création graphique qui manquait à votre vieil Apple II ravagé par la syphilis et le sida. Pourquoi donc est-il

si intéressant ? C'est simple, pour deux raisons : la première, les dessins que l'on fait avec sont superbes et donnent franchement l'impression de ne pas sortir d'un vieil Apple tout cradoc. La deuxième, sa facilité d'utilisation est exquise, foutrement exquise. Tout fonctionne grâce à un système de fenêtres rocheau (vanne parisienne d'Enfer) complètement pompé sur GEM qui lui-même est une pâle copie de la Rom du Macintosh (qui a bien dû être pompée quelque part ailleurs, chez Rank Xerox, par exemple...) et qui a maintes fois prouvé son efficacité de par le passé. D'autre part, ce logiciel vous offre la possibilité de mélanger des fonctions noir et blanc avec des fonctions cou-



leurs. Explicatures : sur l'Apple II, les contraintes en ce qui concerne le graphisme sont exubérantes. Pourquoi ? Parce que que. Par exemple, vous ne pouvez pas afficher un point en couleur de la taille d'un seul pixel alors qu'en noir et blanc c'est un jeu d'enfant. Or la plupart des logiciels de dessin sur la bécane ne permettent pas d'utiliser les fonctions noir et blanc à fond avec d'autres fonctions, moins puissantes, en couleur. Résultat : ce logiciel est excellent. Toutes les caractéristiques d'un bon soft de dessin sont réunies : loupe, remplissage, motifs, compilation des sauvegardes, et autres. A la qualité du soft, il faut ajouter le fait que le logiciel n'est pas protégé et qu'il sera sans doute commercialisé par Apple dans les packages de la gamme II. Pour une fois qu'on aurait volontiers acheté ce soft avec ses deniers au lieu de le pirater !

DERNIÈRE CUVÉE

Micro Application, champions toutes catégories des retards dans les sorties des bouquins spécifiques au ST, continue la longue série des livres qui donnent l'impression d'être bons mais qui ne le sont qu'à moitié. Je m'explique : vous prenez "Graphismes et Sons sur Atari ST", le numéro 9 de la série réservée à cette bécane. Vous ouvrez l'ouvrage de vos mains soignées et entretenues puis vous jetez un œil attendri sur le sommaire. C'est à ce moment là que vous apercevez cinq chapitres bien garnis. Le premier s'occupe des bases nécessaires à tout



apprentissage, le deuxième prétend vous emmener "du point à l'œuvre d'art". Ça commence au Logo et ça se termine curieusement au basic. Ah bon ? Parce que le C et l'assembleur, ils puent ? Non, franchement, c'est pas sérieux. Comment voulez-vous utiliser les possibilités graphi-

ques et sonores de l'Atari en basic ou en Logo ? Voyons... un peu de bon sens.

Le troisième chapitre est relatif aux graphiques et autres diagrammes toujours en basic. Sans commentaire. Le chapitre suivant est censé vous montrer de la 3D. Les appels au GEM par l'intermédiaire du basic sont souvent utilisés mais restent assez chiants. La suite n'est guère meilleure, excepté un petit passage à propos de géométrie fractale. La partie réservée aux sons couvre en tout et pour tout 30 pages ce qui est peu, bien peu malgré quelques programmes en C. 250 pages pour 149 francs, rapport qualité/prix pas génial. La suite est un peu plus intéressante puisqu'elle prétend vous faire vous "mettre au C sur

l'Atari". Pari difficile à tenir surtout quand on connaît le délicat problème des compilateurs C existant sur la machine : sans un bon méga de RAM et deux lecteurs de disquettes, il faut sacrément s'accrocher. M'enfin, passons. Sans faire aucune allusion au GEM et aux routines graphiques, ce livre vous apprendra les notions élémentaires sur le C en prenant sans cesse le basic en exemple. La méthode est connue et efficace. Le seul problème est que les listings fournis ne correspondent pas à des impressions directes sorties d'une imprimante ce qui fait que les espaces sont négligés et les oublis sont fréquents. De quoi s'arracher les cheveux si vous voulez faire un réel apprentissage par l'exemple.

10 POUR 1

Y a un truc qui me dérange, c'est le manque d'imagination des éditeurs. Que ce soit pour les scénarios ou pour la politique commerciale, ils appliquent tous les mêmes recettes. Un jour, un petit rigolo a eu l'idée de sortir une cassette avec plusieurs logiciels dessus pour le prix d'un seul et vlan, maintenant on en trouve partout. Donc, c'est une mode et Beau Jolly a fait comme les autres avec 10 Computers Hits 2 sur C64. Sur cette cassette vous avez droit aux logiciels suivants : Superpipeline 2 (Taskset), Mutant Monty (Artic), Henrys House (English Software), Gribblys Day Out (Hewson), Snooker (Visions), Mama Llama (Llama-soft, paix à tous les frères), Ras-keel (Alligata), Aqua Racer (Bubblebus), Frenzy (Micropower), Circus (Adventure Soft). Je suppose que vous connaissez la plupart de ces programmes, mais si votre mémoire (vive) flanche, sachez que les meilleurs programmes



sont : Superpipeline 2 et Gribblys Day Out. Mais les autres ne sont pas nuls, sauf Snooker qui est un billard à la con. Et si vous n'êtes pas de mon avis c'est que vous n'avez jamais touché un vrai billard de votre vie. Alors, si vous cherchez des bons logiciels pour pas cher, pensez à 10 Computers Hits 2 de Beau Jolly sur C64.

QUAND LA POLITIQUE S'EN MÊLE...

Vous connaissez le simulateur de vol F-15 Strike Eagle de Micro-prose ? Mais en avez-vous la doc originale, c'est-à-dire la version américaine ? Parce que la version anglaise n'est pas complète : ils ont volontairement oublié de recopier une phrase que je vous livre sans plus attendre :

"You are a pilot of a \$20 millions fighter. Your mission orders have just come through for an anti-terrorist strike against Libyan targets."

Je traduis pour ceux qui ont abandonné l'école après leur cinquième année de maternelle : "Vous êtes le pilote d'un chasseur de 20 millions de dollars. Vos ordres de mission viennent d'arriver, vous devez effectuer un raid antiterroriste en Libye".

No comment, but I don't want to sell any barrel of petrol to America ! comme dirait un colonel de ma connaissance...



KARATE

Y a quelque temps, on vous avait glissé un mot sur Ere comme qui ils allaient sortir de nouveaux produits mais sous une autre marque. Eh bien le premier soft de cette sous-marque est arrivé, il s'appelle Karaté, il tourne sur Oric et c'est de Gasoline Software. Déjà, je sens le doute monter en vous : Ere relance sa production sur Oric ? Oui et non, c'est une sous-marque, donc pour ne pas faire de concurrence à la boîte principale, Gasoline doit trouver une politique commerciale différente, c'est simple non ? Bien, allons voir comment est ce soft. Comme son nom l'indique c'est un logiciel de karaté. L'animation des personnages n'est pas vraiment parfaite, mais comme c'est sur Oric on laisse passer cette fois. Les dessins sont jolis, mais pas variés puisque c'est toujours le même. Les commandes sont précises, mais on regrette le joystick, ceci dit, les Oriciens commencent à avoir l'habitude de s'en passer. Et

en plus la sonorisation est bonne. En résumé, c'est un soft de bonne qualité, et comme les nouveautés sont plutôt rares sur cette bécane on est content de pouvoir s'en mettre un sous la dent. Et pour Gasoline, c'est prometteur. Karaté de Gasoline Software sur votre Oric bien vide depuis pas mal de temps.



HISTOIRE DE PEDAGOGOS

Deux logiciels éducatifs sur Thomson, ça vous branche ? Restez quand même, vous serez pas déçus. Ces chefs-d'œuvre de l'informatique française répondent aux noms de

Bric à Brac et Question, et c'est Edimicro qui édite ces deux programmes. Allé, on attaque, une fois (bonjour à nos amis Belges). Bric à Brac est un jeu de logique, il paraît qu'il permet de rendre les chiards plus intelligents, le tout dans la joie et la gaieté. Le principe de ce logiciel est simple, il faut retrouver un assemblage géométrique parmi d'autres. Evidemment, ce soft est destiné aux plus jeunes, en gros aux alentours de 5 ou 6 ans. Et c'est là que ça marche pas, pour qu'un programme intéresse les mômes il faut qu'il soit attirant. Or Bric à Brac est terne, sans musique, avec des dessins qui ne bougent pas, bref ce programme est au même



niveau que les pédagogos : chiant. Basta, passons au suivant de ces messieurs.

Question est un logiciel portant sur la grammaire. Tous les éléments d'une phrase sont associés à une couleur, et l'élève doit trouver la bonne couleur (passionnant, n'est-il pas ?). Ce soft cible les 6-7 ans, mais il est aussi chiant que son cousin.

Un truc est à savoir : ces deux programmes font partie d'une collection qui en contient 5 autres, et qu'ils sont l'œuvre d'une équipe de pédagogos et d'informaticiens. Mais le pire, c'est que je suis certain que ces deux saloperies se vendront. Vous voyez, vous avez eu raison de rester, alors puisque vous êtes ici, crions ensemble : pauvres mômes !

Bric à Brac et Question de Edimicro pour TO7, TO7170 et MO5.

UNE COMPILATION, UNE !

Y a des compilations qui tombent de partout, cette fois c'est Sparklers Special, ça tourne sur Spectrum et c'est de Thorn Emi Computer Software. Je vous rassure tout de suite, sur les quatre programmes de cette compilation un

seul vaut le coup : Tower Of Evil. Comme d'habitude, il faut trimballer un bonhomme en faisant gaffe aux petites bêtes qui traînent dans tous les coins. C'est rapide, les petits charlots sont tout mignons et ils bougent vachement. Voilà,



UN CONSEIL DE BISON CRÉTIN : NE SORTEZ PLUS SANS VOTRE PARAPLUIE À COMPILATIONS.

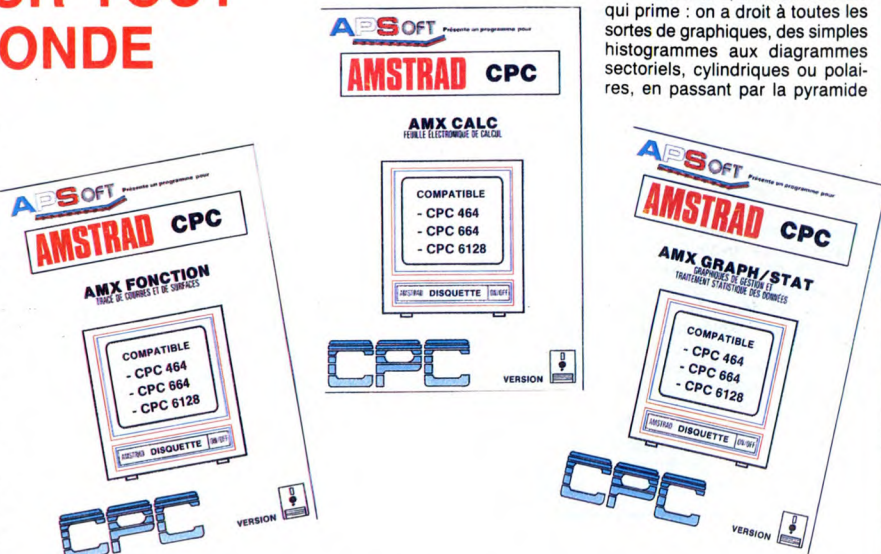
c'est bien fait et tout et tout, ça vaut le coup d'œil. Autrement, nous trouvons Orc Attack, c'est une histoire de château fort qu'il faut défendre et c'est nul. Stagecoach est au même niveau (nul), c'est une histoire nulle de cowboy qui ne tient pas sur son cheval. Le dernier se nomme River Rescue et c'est beurk. A l'actif (ou plutôt au passif) des trois derniers cités, l'animation pourrie, les dessins foireux, et j'en passe. Voilà, je ne vous ferais pas l'injure d'en dire plus à leur sujet. Bon, c'est bien tout ça, mais on achète ou pas ? Ben je sais pas trop, la question est : n'est-ce pas un peu chérot pour un soft valable mais vieux et trois autres nuls ? Je vous laisse trancher !

Sparklers Special de Thorn Emi Computer Software pour Spectrum.

PAS POUR TOUT LE MONDE

Incrovable, extraordinaire, fulgurant, j'en passe et des meilleures ! C'est la première fois que je vois un soft pour Amstrad à vocation professionnelle qui ne soit pas nul-archi-nul. Vous voyez les jaquettes, là, au-dessus, ou à côté, je sais pas, vous les voyez ? Retenez bien les noms qui sont écrits dessus, **AMX Calc**, **AMX Fonction**, et **AMX Graph/Stat**. Tout ça, ça sort de chez Apsoft (confondrez pas !). Accrochez-vous, c'est parti.

Amx Calc est, comme son nom l'indique, un tableur, "une feuille électronique de calcul" pour être plus précis. La gestion par menus déroulants est un plus pour ce genre de logiciels, car elle simplifie la vie, mais à un point que vous pouvez pas imaginer. Allez, je vous livre pêle-mêle les possibilités du soft : entrée des données (heureusement !), chargement et sauvegarde du fichier, impression, graphiques, calculs, et j'en oublie sûrement. On a la sensation bizarre d'être un vrai professionnel. Il y a quand même quelques dans noirs, mais que voulez-vous, personne n'est parfait : la lenteur du Basic, d'abord, et puis des impossibilités physiques que je m'en vais vous expliquer. Pour la première, je vais vous donner un exemple : choix de l'option "charger un fichier", je reçois tout à fait normalement la question "Nom du fichier à charger ?", et je réponds "HHHHEBDO".



Comme le fichier n'existe pas, je lis : "Fichier inexistant" et, au lieu de revenir au menu, je me retrouve à la question "nom du fichier". Vous voyez d'ici la merde dans laquelle on se retrouve si on a oublié le nom du fichier à charger. La seconde impossibilité est la même que la première, car à chaque réponse éronnée le soft repose inlassablement la même question sans qu'aucune aide ne soit donnée. Amx Fonction est déjà un peu moins performant que le premier. Il permet de tracer des fonctions

mathématiques puis d'imprimer ou de sauvegarder le résultat. L'utilisateur peut définir sa propre équation cartésienne, paramétrée, polaire ou différentielle. Il choisit ensuite le type de tracé (courbe ou surface) et attend deux heures pendant que se fait le zoli dessin. Encore une fois, des tonnes de paramètres sont redéfinissables, ce qui permet d'avoir un tracé des courbes les plus complexes. A réserver aux amateurs et aux nuls en maths. Amx Graph/Stat est un logiciel de

tement statistique des données". Encore une fois, c'est la diversité qui prime : on a droit à toutes les sortes de graphiques, des simples histogrammes aux diagrammes sectoriels, cylindriques ou polaires, en passant par la pyramide

des âges et par la courbe de type $Y = F(X)$. A noter que les fichiers réalisés et sauvegardés avec Amx Calc peuvent être récupérés et représentés grâce à ce soft. J'ai pas vous refaire dix lignes sur les défauts, ce sont les mêmes que pour les deux précédents. Encore une fois, c'est pour une élite dont je ne fais Dieu merci pas partie. De toute façon, il faut être honnête : la doc est vraiment une doc, bien complète et bien utile. **Amx Calc**, **Amx Fonction** et **Amx Graph/Stat** de Apsoft pour Amstrad.

LA SAGA DE L'AVENTURE

Le paradis des pirates c'est l'Apple II, et peu d'éditeurs se risquent à sortir des nouveautés sur cette bécane. La raison en est simple, dès qu'un nouveau jeu apparaît il est piraté de partout en moins de temps qu'il n'en faut à l'éditeur pour l'avoir distribué correctement. Malgré tout, certains s'accrochent. C'est le cas de Réseau Planétaire. Leur petit dernier est la version française de Master Eamon, c'est une série de jeux d'aventures. C'est-à-dire qu'il existe plusieurs disquettes de scénario qui complètent le master. Il est dommage que la plus grande partie de ces aventures soit en texte, mais ainsi on apprécie mieux la qualité de chaque histoire : un scénario génial vous accrochera aussi bien qu'une aventure graphique. A signaler,

ces aventures sont gérées par un système d'options auquel on a accès par le clavier. Tout ceci est très bien mais ne risque pas d'assurer le succès à cette gamme de jeux, et c'est pourquoi Réseau Planétaire les propose à des prix relativement bas (le master plus une disquette scénario vous coûteront 100 F, ceci uniquement par correspondance). En plus il existe des disquettes utilitaires qui vous permettront de créer vos propres aventures, et Réseau Planétaire pourra les éditer si elles en valent le coup. En conclusion, nous sommes en présence d'un ensemble cohérent qui risque de faire parler de lui, pour un prix plus que raisonnable sur Apple. **Master Eamon Réseau de Réseau Planétaire pour Apple 2.**



5+5=10

Vous savez ce que j'aime, moi, dans les compilations ? Ben c'est tout simplement qu'on a plusieurs softs pour le prix d'un. Bien sûr, certains sont meilleurs que d'autres, mais si on sait choisir, on peut quand même faire une bonne affaire. Certaines compilations vous offrent trois titres, d'autres cinq. **10 Computer Hits 2** vous en propose 10. Accrochez-vous, les voici en une seule fois, avec le nom des éditeurs entre parenthèses : Codename Mat (Microméga), Wizards Lair (Bubble Bus), Technician Ted (Hewson), Mutant Monty (Artic), Snooker (Visions), Android 2 (Vortex), On the run (Design Design), Covenant (P.S.S), Superpipeline 2 (Tasket) et Circus (Adventure Soft). Ouf ! Si vous lisez régulièrement l'HHHHebdo (honte à vous si ce n'est pas le cas, soyez maudits jusqu'à la douzième génération, que les corbeaux de l'enfer vous bouffent le foie, que la putréfaction infernale vous rongent les entrailles, que la mère Denis vienne vous embrasser, que les démons maléfiques vous agrafent les genoux ensemble !), vous connaissez déjà la plupart de tous ces jeux. Les bons sont les numéros 1, 5, 6, 8 et 10. Si on sait compter, ça fait 5 bons jeux et 5 nuls, puisqu'il y en a dix sur la cassette. J'ai pas assez de place pour vous faire une description détaillée de chacun

d'entre eux, mais vous pouvez (vous êtes même obligés de) me faire confiance. Le meilleur, c'est quand même Circus. Un jeu d'aventure graphique dont voici en quelques mots le scénario : tombé en panne d'essence à des dizaines de kilomètres de toute habitation, vous partez à la recherche d'une aide providentielle quand soudain se dresse devant vous la tente d'un cirque pas si ordinaire que ça. On croirait un sujet de dissertation, mais ça n'en est pas un.



Mise à part l'intrigue bidon, on a droit à des dessins jolis tout plein et à un bon analyseur de syntaxe (enfin !). Cinq bons jeux sur 10 pour le prix d'un seul, c'est pas un bon plan, ça ? **10 Computers Hits 2** de Beau-Jolly (pas peu fiers d'eux, les mec !) pour Spectrum.

TOUS AU SALON !

Savez-vous où est situé Montluçon ? Je parie que vous ignorez tout de cette superbe ville, bande d'ignares incultes. Et je suis presque aussi sûr que vous ignorez tout du salon "Forum Informatique" qui aura lieu les 23, 24 et 25 mai prochain. Vous n'êtes décidément pas bons à grand-chose. Alors apprenez que cette manifestation aura lieu au centre socioculturel Athanor dans la salle Oméga (3800 mètres carrés rien que pour eux) de Montluçon. Les organisateurs, à savoir l'I.U.T de Montluçon et son association de soutien "Proteco", la ville de Montluçon, la chambre de Commerce et d'Industrie de Montluçon-Gannat et la Jeune Chambre Economique de Montluçon comptent bien accueillir 10.000 personnes et 45 exposants (si vous n'êtes pas de Montluçon, vous serez quand même bien traités). 3000 maires ont été invités pour l'inauguration et 4500 invitations ont été distribuées ce qui fait pas mal de monde, avouez-le. Vous y trouverez des stands de... micro et aussi des stands de... micro. Ce n'est jamais qu'un salon de plus, me direz-vous. Vous n'aurez pas tort mais je vous rétorquerai que, pour une fois que ces foutus salon ne se déroulent pas à Paris, on ne va pas cracher dans la soupe (elle est déjà assez dégueulasse).



A noter : les organisateurs ont créé à cette occasion un superbe, que dis-je, un génial logo destiné "aux gorgones prolétaires de type prisunicards de province", je vous le recommande, vous m'en direz des nouvelles. Un dernier détail avant de vous laisser faire une croix sur votre agenda aux dates de l'expo, l'itinéraire sera fléché depuis les entrées de la ville, il y aura à votre disposition un parking de plusieurs hectares et tout ce qu'il faut pour boire et manger en famille. Vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas y aller. Pour tous renseignements : 70 29 36 55, poste 369, Monsieur Pigeonnier.

COMMUNIQUEZ DONC, BANDE DE NULS !

Pour la modique somme de 90 francs, Soracom vous propose de "Communiquer avec votre Amstrad". C'est une bonne idée qui en intéressera plus d'un. Le bouquin épais de quelque 200 pages bien remplies comprend trois grandes parties. La première cause de l'architecture interne et déroutera ceux qui s'attendaient à de la jactance pour gosses de 4 ans puisqu'on y explique ce qu'est un Gate Array, on y décrit le PPI 8255 et d'autres composants essentiels de votre Amstrad. La deuxième partie est composée d'un certain nombre de programmes dont un moniteur de morse, un émetteur-récepteur de SSTV (Slow Scan TV ou encore Télévision à balayage lent) et même un programme de réception télécopie. La dernière partie concerne les interfaces telles les cartes télécopie et SSTV, les démodulateurs CW et RTTY de même que les cartes Mageco. Enfin un livre où le basic côtoie l'assembleur et où les explications ne sont ni chiantes, ni trop compliquées. Les possesseurs d'Amstrad

trad fanas de communications diverses se retrouveront très bien dans cet excellent bouquin écrit par Eddy Dutertre et Denis Bonomo qui est rédacteur en chef de CPC et de Théoric ce qui constitue, en soi, une référence.



LES ROSBIFS ONT BOUFFÉ DU CHEVAL

Lorsque tonton Sugar a racheté la marque Sinclair, il s'est complu à affirmer à qui voudrait bien l'entendre que les produits Sinclair ne subiraient aucun changement de prix. Ça se passait en avril dernier, et on vous en avait alors beaucoup causé. Mais voilà t'y pas que ce cher Alan, surnommé également "la Girouette Erratique" (cherchez dans le dictionnaire) annonce maintenant une baisse de 40 livres en espèces sonnantes et trébu-



chantes sur le Spectrum 128, ce qui ramènerait son prix de vente à 140 livres au lieu de 180, soit environ 1400 balles. Le Spectrum plus, lui, sera vendu au prix alléchant de 100 pounds. Su-sucre précise quand même que cette

baisse n'en est pas vraiment une, puisque les deux titres de Ocean (the Never Ending Story et Daley Thompson's Supertest) ne seront plus inclus dans le joli paquet noir. Quand on sait que chacun de ces deux softs vaut 10 livres, on calcule que $10 + 10 = 20$, et donc qu'il manque 20 billets anglais pour que le compte soit bon. La baisse de prix effective du 128 serait donc de 20 livres, ce qui n'est déjà pas mal.

On chuchote tout bas que la raison de cette grande braderie est qu'Amstrad veut écouler les stocks de "vieux" Spectrums avant de lancer son propre modèle. Le plus amusant dans tout ça, c'est que Malcom Miller,

le directeur commercial d'Amstrad, croit que cette dévaluation "va augmenter dramatiquement les ventes du 128". Il a déjà peur qu'il arrive aux futurs spectrumistes la même chose qu'actuellement aux amstradistes, entendez par là une pénurie de machines ! Amstrad va pourtant continuer la production du 128 au moins jusqu'à ce que la version avec lecteur de cassettes intégré soit disponible, c'est-à-dire en septembre. Encore plus inquiétant est le fait que si les petits anglais possédant un Spectrum en panne peuvent le renvoyer à Amstrad comme ils veulent, c'est pas encore le cas chez nous. Vous avez donc le choix entre attendre pendant un

temps indéterminé que Sugar en ait terminé avec ses magouilles à la con, et racheter une autre bécane (pas un CPC de préférence à moins que vous ne désiriez retomber dans le même piège).

Bon, je résume pour ceux qui n'auraient pas eu le courage de tout lire : le Spectrum 128 passe à 140 livres (1400 francs auvergnats), le Spectrum Plus s'achète au prix ridicule de 100 livres (10 billets de 100 unités monétaires et crémeuses normandes), et ceux qui attendent que leur Sinclair soit réparé peuvent repasser dans quelques années. Décidément, les anglais sont bien rancuniers, hein Jeanne ?

CLUB, CLUB, CLUB

Microfer est un club qui réunit les cheminots pratiquant la micro-informatique en dehors des heures de grève (NDLR : le con ! On va encore s'attirer les foudres de la Cégéuét. C'est pas malin, ça !). Et vous ne connaissez pas la meilleure : en collaboration avec les cibistes réunis dans l'association Radio-Banlieue-Ouest de Nanterre et le comité d'établissement de la direction informatique de la SNCF (ils aiment bien les grands termes), ces bougres d'informatiques mettent sur pied un rallye-promenade dans la région de Mantes-La-Jolie. Tous ceux que ça branche sont priés de s'inscrire à Microfer, 1bis, rue d'Athènes 75009 Paris. Une



participation de 50 balles vous sera demandée. Bonne promenade.

CHAT D'EAU FAILLE HEURE

Je suis sceptique. Comme une fosse. Non, Lacroix pas. Enfin, bref. Pour la décaper, lisez Mini-Mire (série de jeux de mots suggérée par le nullissime Escapeneufgé) (NDLEsc9G : Le malade ! Il raconte n'importe quoi ! Il a bu. Dis, pépère, tu t'es enfilé combien de litrons aujourd'hui, hein ? C'est pas croyable ça !) (NDA : Escape ! T'es à la rédac, maintenant ?) (NDPassant anonyme : Reprenez...) (NDLR : Dites donc, les mecs, ça vous dérangerait de causer d'informatique au lieu de glander ?). Je me demande à quoi ça

sert de faire un jeu où tout est basé sur la beauté des dessins. Par exemple, Shadow Fire, c'est un jeu au scénario ringard, comme vous l'allez bientôt pouvoir juger, avec un son mignon mais lassant à force de l'écouter et un graphisme... euh... ben... Joli ? Non, c'est pas assez fort. Génial ? C'est mieux, mais... Extraordinaire ? Voilà, c'est ça. Extraordinaire. Vous avez 1 heure et 40 minutes pour accomplir la mystérieuse Mission. Quelle mission ? Puisqu'on vous dit qu'elle est mystérieuse, voyons ! En fait, ça parle de nouveaux vaisseaux dont un certain général Zoff posséderait les plans. Ces vaisseaux seraient capables d'aller de planète en planète, alors que les



actuels ne peuvent franchir l'orbite d'une planète, et que tout ça c'est

très compliqué. Bref, si ce général Zoff possède vraiment ces plans, il pourra détruire tout l'Empire, tandis que si c'est l'Empereur qui les détient, il pourra massacrer Zoff. C'est aussi simple que ça. Donc, vous et vos amis devez vous introduire chez Zoff et trouver les plans. Génial, non ? Entièrement contrôlé au joystick et par icônes, ce jeu présente la singulière particularité d'être injouable. Quoique que vous fassiez, vous reviendrez toujours au même endroit du jeu, c'est-à-dire au début. De deux choses l'une : ou y a un bug, ou je sais pas y jouer. Mais après avoir passé deux heures dessus, je pencherais plutôt pour la première solution. La musique est certes jolie, mais ce sont toujours les mêmes notes qui reviennent inlassablement, sauf pour le joueur. **Shadowfire** de *Beyond Software* pour Amstrad.

MINI MIRE SPECIAL DOUCHKA

Salut les rustres ! Comment allez-vous ? J'espère que vous n'avez pas trop mangé de bonbons et de gâteaux secs, ça ne serait pas raisonnable. Tonton Escape ne va pas être content si vous ne lui avez pas écrit (Mini Mire, Hebdogiciel, 24, rue Baron, 75017 Paris).

Comme vous avez pu vous en rendre compte, j'ai une dent comme qui dirait viscérale contre les PTT et leur intolérable façon de vous envoyer chier et de passer au-dessus des lois les plus élémentaires de justice envers le consommateur. J'ai noté de par un courrier télématique abondant sur la boîte aux lettres ESCAPE9G du serveur de l'HHHHebdo (HG en T3) que, vous aussi, à quelques très rares exceptions, vous êtes forts mécontents des fameux services "exceptionnels" que cette administration vous offre. J'imagine votre tronche quand, en allant votre télé, vous êtes tombé sur le spot publicitaire "bougez avec la poste".

Personnellement, cela m'a rappelé une petite histoire que je ne peux m'empêcher de vous narrer : savez-vous à quoi on reconnaît un agent des PTT dans un magasin de chaussures ? C'est évident, voyons : c'est le seul qui essaye les boîtes !

Trêve de plaisanterie. Je viens de recevoir une lettre que je me dois de vous signaler. Il s'agit d'une nouvelle organisation, la TEA minitel, à ne pas confondre avec l'ETA Militaire. TEA signifie Transpac Enemy Association. D'après la lettre qu'ils m'ont fait parvenir, leurs intentions ne sont pas du tout pacifiques. Leur but : faire réagir les PTT et les pousser à sortir de leurs gonds. Leur arme : le minitel.

Constituée d'un bon nombre de "dégus" du minitel, cette association compte bien faire du bruit en "cassant" Transpac une ou deux fois grâce à la technique de surcharge des lignes. Leur plan est simple : en faisant se connecter un maximum de gens au même moment sur Transpac, ils supposent que le système ne supportera pas la charge. S'ils parviennent à faire sauter Transpac, les médias en parleront et si les médias en parlent, les PTT réagiront en conséquence sans pouvoir leur reprocher de s'être tout bêtement connectés au réseau.

Dans le fond, je ne suis pas trop contre cette opération. L'intolérable politique de l'autruche des PTT vis-à-vis des consommateurs mécontents ne peut être contrecarrée que par des actions spectaculaires qui pourraient faire se déchaîner les médias. Seulement je vois mal une poignée de revenchards saturer tout un réseau parfaitement organisé qui sait répondre à ce type de problèmes. Il faut savoir que depuis le crash du mois de juin, Transpac a pris ses dispositions. Pour faire le moindre dégat sur le réseau, il faudrait que tous les possesseurs de minitels se ruent sur leur engin au même moment et fassent la même chose en même temps.

Dans le même genre, une opération, qui n'eut jamais lieu, avait été prévue par des opérateurs de serveurs monovoies si les PTT fixaient une taxe qui leur serait relative. Il s'agissait d'aller sur l'annuaire des services Télétel (le fameux AST en T2) et d'envoyer à la même seconde

une série de codes de contrôle. Sans aucun doute, le serveur n'aurait pas tenu le coup et l'organisation anonyme aurait pu faire quelques communiqués disant : "Si les PTT continuent leur campagne antiserveurs, nous recommandons". Une sorte de raid sur Tripoli en plus petit (Longuet en Kadhafi, le pied !).

Les terroristes en chambre du TEA Minitel traînent sur Ribou les soirs de pleine lune. Si vous voulez les rencontrer, composez le (1) 43 59 52 62 ou tapez RIBOU en Télétel 2. Leur slogan est simple : "Grande fête le lundi 30 juin à 18 heures sur tous les Télétel. On va tout faire péter, vive la fête !" Tout un programme. On a beau ne pas être d'accord avec les causes terroristes habituelles (NDLR : quoique ça dépend lesquelles : j'ai bien récemment fait sauter mes contraventions...), il faut bien dire qu'un coup comme ça sur la tronche des PTT serait assez cocasse.

On reste dans le courrier avec une lettre d'un lecteur qui ne manque pas d'humour et qui répond à mon appel de la semaine dernière visant

franc l'heure (NDLR : Bonne chance).

Septième moyen - On crée notre propre réseau avec les micro-serveurs et un nouveau Transpac (NDLR : Et le monopole ?).

Huitième moyen - Tous les mecs qui sont contre les PTT téléphonent sans obtenir leur communication. Les PTT perdent 7 centimes par appel ce qui fait pas mal si on fait ça plusieurs fois par jour (NDLR : Au bout de trois appels, tout le monde va abandonner...).

Et si ça suffit pas, on s'écoute un bon disque avec un bon..."

Là, j'arrive plus à lire. Je crois qu'il a écrit "pet" mais je suis pas sûr. Si je manquais d'idées, en voilà quelques-unes qui viennent à point. J'affectionne en particulier celle qui consiste à repeindre les bagnoles des pétos en rose. Si quelqu'un a un plan de ce genre, qu'il nous envoie les photos de son action. Du côté des microserveurs, quelques petits nouveaux font leur apparition. Uranie au 99 30 06 00 tourne sur un Télétrast (si... si, ça existe) et traite essentiellement les problèmes astrologiques.



à agir contre les PTT. Voici, comme promis, une partie de sa lettre : "Comme j'ai appris que tu aimerais recevoir du courrier pour une nouvelle rubrique, je me suis dit : on va l'aider ce pauvre petit sinon il pourrait nous faire une petite rechute et hop ! plus de Mini Mire pour un bout de temps (...). C'est vrai que les PTT nous emmerdent avec leur monopole. Que faire ?

Premier moyen - On rend tous nos minitels aux PTT. C'est débile comme truc mais c'est toujours un moyen (NDLR : doux rêveur...).

Deuxième moyen - On dynamite Transpac. Moyen hyper-dynamique. Conséquence : un million de minitellistes qui se suicident car ils ne peuvent plus baver sur les messageries ou les serveurs types XTEL (NDLR : qui pose la bombe ?).

Troisième moyen - On peint les bagnoles des PTT en rose (NDLR : Ok).

Quatrième moyen - On emmerde les gros et les petits serveurs (pas les microserveurs) en les piratant (NDLR : Bon... tu commences).

Cinquième moyen - On fait comme le boss de l'HHHHebdo, on fonde un club et tout et tout... (NDLR : De quoi ? De la concurrence ? On baisse les prix !).

Mac Serv est le premier serveur sur Mac, qu'on se le dise ! Il tourne au 91 22 77 32 ce qui est dans le Sud, cong ! Je me suis laissé dire que les joyeux drilles qui ont fait ce serveur ont quelques affinités avec le journal "La ROM décadente".

Je vous ai déjà parlé de RGS qui tourne dans la région lyonnaise au 78 02 74 17 de 20h à 2h, ce n'est pas grave, je vous en reparle. Je me permets également de vous signaler Wild Serv qui est un des rares opérateurs qui s'occupe réellement de son bétail : 91 53 13 24. C'est aussi du côté de Marseille, putaing ! Evil Dead continue ses folies avec de nouveaux jeux, de nouvelles présentations et de nouvelles idées (wargames et Dungeon & Dragon !). Ça se passe au 90 69 88 43. Tant qu'on y est, allez donc faire un tour sur Evil Dead Pro au 90 83 77 33 et Evil Dead 4 au 66 27 51 84, ça fera plaisir aux opérateurs qui n'arrêtent plus de m'appeler pour que je cause d'eux ! Ouf, c'est fait !

Je vous ai parlé de méga-réunion de l'Amiserv la semaine dernière, je me suis gouré dans les dates : la réunion aura lieu au mois de juin et non pas au mois de mai. J'vous ferais signe.

Voilà pour les nouvelles télématiques de la semaine, je vous salue bien bas, mes enfants ! Escapeneufgé.

MATEZ LES MATICS

Les Matics sont la première série de télévision utilisant des procédés de dessin par ordinateur. A première vue, ça n'en pas l'air. On dirait les descendants des Shadoks, ces illustres personnages dessinés genre fil de fer qui révolutionnèrent le monde du petit écran en 1968 (pour les jeunes générations, précisons qu'à cette lointaine époque Steve Jobs apprenait encore à compter combien font deux pommes ôtées de 5).

A deuxième vue, les Matics sont bien des sous-produits shadokiens puisque imaginés par le même créateur Jacques Rouxel, commentés par la même voix Claude

Piéplu et conçus dans le même esprit péda-gogo-logique. Et à la nième vision, les dessins animés par ordinateur sont très réussis, on ne les distingue pas de ceux réalisés de façon traditionnelle (couches de cello superposées) comme à la bonne époque des Shadoks.

Les Matics, peuple particulièrement stupide et donc heureux, ont un savant fou, Mac 1. Le professeur invente des bestioles-machines qui n'ont aucune utilité. Les Squirks, tel est leur nom, sont certes capables de retenir des chiffres (0,1) ou d'effectuer des opérations logiques mais tout Matic de bon sens ne voit pas à quoi peut servir ce genre de facultés.

Pendant 26x3mn, Insta-Matic, Auto-Matic, Systé-Matic, Dog-Matic, Numis-Matic, Fleg-Matic, Asth-Matic, Pneu-Matic et autres Matics sont aux prises avec les Squirks. Leurs déboires illustrent quelques uns des mystères de l'infor-Matic : mémoire, entrée-sortie, compilateur...



Simple, claire, distrayante, bien foutue, la série risque de faire des ravages parmi les tout-petits. Si votre sœur de 4 ans regarde la série, planquez votre micro, car elle risque de le déosser pour y chercher des bits. En conséquence dès le 26 mai à 18h20, éloignez-là de la lucarne magique ou bien bloquez le poste sur une autre chaîne que la Une.

SI BEX M'ÉTAIT CONTÉ

Comme tous les mois, Sybex nous a concocté quelques bouquins pour exciter notre palais de lecteur aux goûts multiples et variés. Passons donc en revue ces nouveautés diaboliques.

Dans la catégorie "symbole de la décadence des peuples civilisés du vingtième siècle", Jeux de Réflexion pour Amstrad par messieurs Fagot et Barraly fait preuve d'un réalisme étonnant. Jugez plutôt d'après cet aperçu de la table des matières : "Puissance 4, Tours de Hanoi, Solitaire, Pendu, Nim, Pousse-pousse, Carré chinois, Anagramme". Ceci n'était qu'un aperçu du sommaire, je vous laisse méditer cet exemple. Ça coûte 78 francs, c'est-à-dire la moitié d'un abonnement à Canal+.

Eric Ravis a pondu l'inénarrable *Jeux en Assemblée* toujours pour Amstrad et il en est fier, le bougre ! Non, je déconne. Je suis de ces individus qui pensent que la meilleure façon d'apprendre l'assembleur c'est de pomper des exemples concrets dans des programmes du domaine public pour se familiariser avec les techniques de programmation et avoir des solutions aux problèmes élémentaires. Malheureusement, tous les programmes de ce livre sont en basic d'origine, c'est-à-dire que les parties en assembleur sont contenues dans de longues listes de données bien chiantes à taper. Pour cette raison, l'intérêt descend au plus bas. En effet, comment voulez-vous apprendre l'assembleur à partir de codes hexadécimaux ? Ça craint !



18 programmes de jeux qu'il ne faut surtout pas confondre avec des logiciels ludiques, le terme étant bien trop respectable, pour 78 francs qui n'en valent qu'une vingtaine.

Rappelez-moi l'âge de l'Apple II ? Sept ans. Ah ! Eh bien certaines personnes ont l'air d'avoir oublié que cette bécane n'était pas des plus récentes, il s'agit de Sybex et de M. Cottini qui se sont associés dans la réalisation d'un livre intitulé *La Rom de l'Apple II*. Trêve de polémique, ce bouquin est extrêmement bien fait, incroyablement bien expliqué, il foisonne de détails et de bonnes idées. C'est un outil indispensable pour un

programmeur-bidouilleur de votre gabarit. Dès la deuxième page, on passe à une description détaillée et commentée de la Rom de la bécane. Je vous le dis même en caractères gras : c'est excellent. 300 pages pleines à craquer pour 248 francs bien mérités.

Toujours pour Apple, M. Beauflis s'est fait suer le bulbe rachidien à sortir un *Guide de l'Appleworks*. Cet excellent intégré (traitement de textes-tableur et base de données) qu'est Appleworks était pourtant pourvu d'une doc bien foutue qui contenait la plupart des possibilités du programme, pourquoi donc plagier quelque chose de bon ?

Attendez, je réfléchis... ça y est ! J'ai compris ! Ce bouquin est destiné aux pirates qui ont pompé le soft sans avoir photocopié la doc ! Bande de petits vicelards ! Pour 198 francs, vous pourrez donc vous offrir ce complément de 200 pages indispensable à votre copie. Enfin les gros balèzes de la programmation vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec *Mise en œuvre de l'APX 286* de C. Vieillefond. Attention les petits, ceux qui n'assurent pas peuvent passer à l'article suivant ! Plus de 550 pages ont été monopolisées pour une description complète de ce microprocesseur 16 bits plus connu sous le nom de 80286. Vous pourrez y découvrir son architecture interne, ses différents signaux, une description des circuits annexes et du principe des interruptions. Une deuxième partie vous apprendra aussi les aspects logiciels de la bête : gestion mémoire et adressage virtuel, protection, commutation des tâches et interruptions. Si vous désirez encore vous procurer ce bouquin, il vous faudra déboursier 348 francs sonnants et rétrochant.

L'IBM A 500 SACS

Suite de la page 1

QUELQUES PRECISIONS...

Il y a un petit détail à connaître : le taux de pannes est bien plus important sur les IBM que sur les compatibles. Etonnant, non ? La raison est pourtant très simple : pour éviter les coûts de service après-vente, les compatibles sont mieux montés. Tout bêtement.

L'image qu'IBM cherche à donner à ses machines (et donc, aux compatibles, puisqu'ils ont résolument adopté dès le début le même look) est celle d'une

standards et donnent toutes les mêmes facilités : si l'on veut rajouter un co-processeur arithmétique 8087, par exemple, il suffit d'acheter le chip et de l'enfoncer. Pas de soudure, pas de carte, pas de manipulations compliquées. Par contre, si vous voulez vous servir d'un joystick, il faut acheter outre le joystick lui-même une carte qui vaut 300 balles. Et tout est comme ça.

L'UN DANS L'AUTRE

Alors que des machines comme

existe. Un gestionnaire de boucher copocléophile (non, c'est pas ce que vous pensez. C'est collectionneur de porte-clés) : ça existe. Un traitement de données fractales, aléatoires, cérébrales et post-indexés : ça existe. un boulier chinois : ça existe.

Mais si vous voulez un jeu, c'est déjà plus dur. Certes, il en existe un certain nombre, je vais même pousser l'obligeance jusqu'à vous en donner un aperçu. Mais c'est pas la foison qu'on rencontre sur Commodore ou sur Apple. Vous pouvez avoir, en vrac, Sargon III, Jet simulator, Flight simulator II, tous les Infocom, Archon, Zaxxon, Astéroïdes, Décathlon, The Hobbit, Temple of Apshai, Beach Head I et II, Buck Rogers, Lode Runner, et d'autres encore. C'est suffisant, non ? Mais par contre, apprêtez-vous à vous taper la tête contre les murs quand vous verrez les prix ! Car si les unités centrales ont baissé, on ne peut pas en dire autant des périphériques et des logiciels. Copy II PC est pratique, mais il est malheureusement défendu de s'en servir. Sauf pour les sauvegardes...

C'EST COMME VOUS VOULEZ

Il n'y a aucune raison valable qui pourrait vous faire acheter un IBM. Par contre, il peut y en avoir pour acheter un compatible : les logiciels professionnels sont intéressants, la machine sera supportée techniquement pendant encore un bon bout de temps, et puis le prix devient presque intéressant, quoiqu'il puisse baisser encore d'au moins 1000 balles. Et puis, ça fait chic de dire : "je travaille sur un PC". Ça vous vieillira de 10 ans instantanément. Mais attention : ça risque de vous vieillir la tête aussi.

ON DIRAIT QUE TU SERAIS MORT...

Je vous ai déjà décrit quel était notre travail ici-bas, à l'HHHHebdo. J'enrage encore plus quand je pense que Jacq se les dore bien peinar à Cannes à côté d'une charmante starlette (il nous a envoyé une photo pour nous narguer, le salaud !), et que moi je dois sans arrêt taper des RUN ou des LOAD sur chaque machine que je vois.

Pourtant, quelque chose d'inhabituel s'est produit aujourd'hui. Un jeu m'a divertit ! Je n'y croyais plus, mais le miracle est arrivé, amen, merci mon Dieu, et tout le baratin qu'on dit dans ces cas-là. La raison de ma joie, c'est **West Bank**. Il s'agit en fait de l'adaptation du célèbre jeu de café du même nom, où le cowboy intrépide, sans peur et sans reproche, devait protéger toutes les fortunes

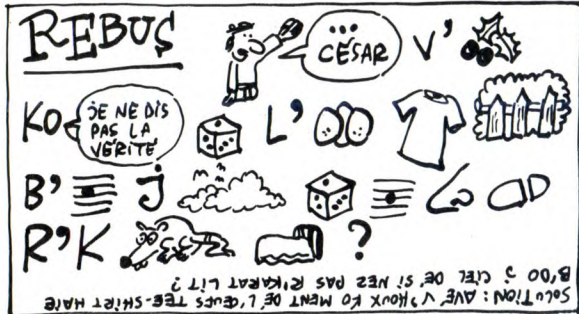
de l'Ouest qui avaient eu l'excel-lente idée de s'accumuler dans la même banque.

On voit trois portes à la fois, sur un total de douze. Chaque porte s'ouvre, tour à tour ou en même temps que les autres. Apparaît alors une personne. Ou c'est un méchant bandit qu'on doit flinguer avant de se faire descendre, ou ce n'est qu'un client de la banque qui vient déposer son pognon, auquel cas basta ! si on le tue on perd une vie. Le plus dur, c'est quand les trois portes sont ouvertes ensemble ; un seul faux pas, et c'est la fin. On appuie ensuite sur une touche, et paf ! comme par magie et dans un scrolling des plus parfaits, on se déplace un peu et une nouvelle porte apparaît, avec ses pièges et ses cadeaux. Le jeu se termine quand chaque porte a rap-



porté son paquet de dollars. Le fond sonore le touche (le fond, voyons !), ce qui est bien dommage. Enfin, faisons-nous une raison, on ne peut pas toujours tout avoir.

West Bank de Gremlin Graphics pour Spectrum.



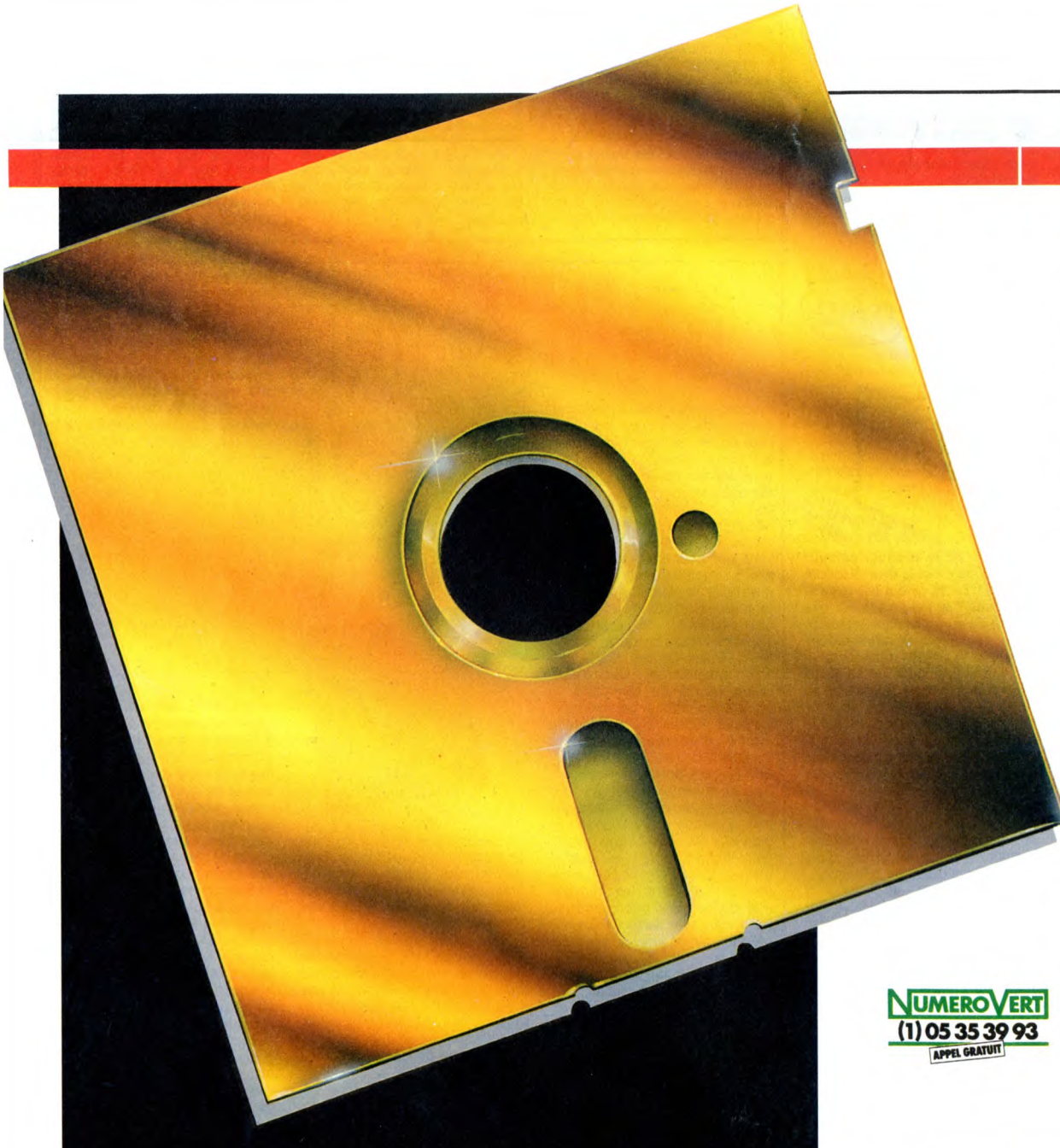
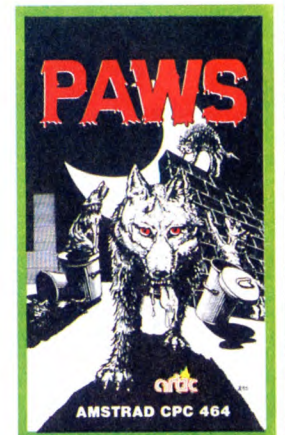
machine fiable. Du coup, tout est surdimensionné : l'alimentation est presque aussi grosse qu'un Commodore, la boîte est immense (et pleine de rien du tout), le clavier s'étend de tous les côtés avec un pavé numérique et des touches de fonction en pagaille et les cartes s'allongent allégrement, multipliant les circuits intégrés sans chercher à réduire l'encombrement. Ceci dit, les grosses alims tombent aussi souvent en panne que les petites. Mais ça fait plus sérieux, voyez-vous... Les cartes-mères sont toutes

l'Atari ST sont des machines naissantes, on peut dire que le PC est une machine mourrante. Ce qui est un avantage, d'un certain côté : le matériel est assez fiable et les programmes sont éprouvés, exempts de bugs. Ce qui me fait penser tout soudain que j'ai oublié un truc vachement important : les logiciels. Ah, les logiciels. Alouette. Les logiciels, Albert, tu te souviens ? Les logiciels. Ça alors. J'allais oublier ça. Bon, si vous voulez un logiciel professionnel, quel qu'il soit, il

OH BEN OH AH ÇA OH BEN OH ALORS OH !

Tiens, un soft. Oh ben tiens, je vais le charger, histoire de voir à quoi c'est qu'il ressemble. Tiens, il s'appelle Paws. Ah ben ça alors, c'est pour mon Amstrad. Chouette. Ca y est, il est chargé. Oh ben zut, il est pas beau. Et merde, y a pas de son. Oh, que je suis surpris. Si je m'attendais. Je suis un loup. Ça alors, je m'appelle Selwyn. Ben mince, je

suis poursuivi par un chien qui se nomme Bulldog Billy. Oh, le salaud a enlevé mes gosses parce qu'il aime pas les loups. Raciste ! Et moi, je fais quoi ? Ben, je les cherche, con. Je me balade dans un décor nul, je suis supporté par une musique nulle, je suis nul, les chiens sont nuls, tout est nul. Et ça vient de chez qui ? Ben, de chez Artic, bien sûr. **Paws** d'Artic pour Amstrad.



La fondation du Flexy d'Or. Un évènement BASF.

Le concours Flexy d'Or BASF concerne tous les passionnés de la programmation qui aiment travailler sur un matériel de haute qualité, comme le FlexyDisk BASF.

Le Flexy d'Or BASF, c'est deux prix de 30 000 F, couronnant la création de logiciels dans deux domaines précis :

- Gestion et Sciences.
- Jeux et Education.

Le jury, totalement indépendant de BASF, sera composé de professionnels de l'informatique, de journalistes et d'utilisateurs...

Durée du concours : du 30 avril au 31 août 86.

BASF compte sur vous, pour conquérir brillamment le Flexy d'Or. Que les meilleurs gagnent.



NUMEROVERT
(1) 05 35 39 93
APPEL GRATUIT

Bulletin et règlement dans votre magasin, signalé par le panonceau Flexy d'Or.



POMMADEULIGNE



Salut à tous, c'est encore moi, le seul, l'unique, l'incomparable Steph (Ben merde ! Sans le vouloir, j'veous ai livré mon nom ! Oubliez ça, j'm'appelle René). Chose promise, chose due, y a pas de Thomson dans

la rubrique cette semaine. Message personnel : le petit José qui m'a écrit une lettre d'insultes est prié d'aller joliment se faire foutre; les autres, continuez à m'écrire et à m'envoyer vos deulignesques chef-d'œuvres.

Christophe PICARD, 19 ans, chômeur et démuni d'imprimante (mais oui, on l'excuse) n'aime pas ce qui tourne rond, donc il fait tourner carré. On en profite pour remarquer le retour du Spectrum parmi nous, amen.

Listing Spectrum

```
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 : OVER 0
2 FOR a=0 TO 43: PLOT 127+a,8
7+a: DRAW a,0: DRAW 0,a: DRAW -a
,0: DRAW 0,-a: PLOT 127-a,87-a:
DRAW -a,0: DRAW 0,-a: DRAW a,0:
DRAW 0,a: PLOT 127+a,87-a: DRAW
a,0: DRAW 0,-a: DRAW -a,0: DRAW
0,a: PLOT 127-a,87+a: DRAW -a,0:
DRAW 0,a: DRAW a,0: DRAW 0,-a:
NEXT a: OVER 1: GO TO 2
```

Amusant, c'est le mot. L'animation en 3D et en deuligne a été banalisée par cette grosse tête de Didier Chabot et son Apple, mais c'est toujours marrant et joli à voir. Surtout sur MSX. S'il te plaît, Monsieur Eric Nappi, tu pourrais pas arrêter ce clignotement (fais gaffe toi : si toi aussi tu relèves ce défi, j'viens foutre une bombe chez toi. J'plaisante pas, j'ai ton adresse) ?

Listing MSX

```
1 M=128:N=96:O=30:F0RP=1T090:NEXT:X=(
COS(T)*25):Y=(SIN(T)*25):FORI=40T02ST
EP-2:SOUND0,I:NEXT:SCREEN2:DEFUSR=6H4
1:A=USR(0):LINE(X+M,Y+N)-(-Y+M,X+N):L
INE(-X+M,-Y+N):LINE(-Y+M,-X+N):LINE
(-X+M,Y+N):LINE(X+M,Y+N+O)-(-Y+M,X+N+O
)
2 LINE(-X+M,-Y+N+O):LINE(-Y+M,-X+N+O
):LINE(-X+M,Y+N+O):LINE(X+M,Y+N)-(-X+M
,Y+O+N):LINE(-Y+M,X+N)-(-Y+M,X+N+O):L
INE(-X+M,-Y+N)-(-X+M,-Y+N+O):LINE(Y+M
,-X+N)-(-Y+M,-X+N+O):DEFUSR=6H44:A=USR
(0):T=T+.2:SOUND9,10:SOUND9,12:GO TO 1
```

Bon, les fainéants vont se réjouir (après tout, c'est leur rubrique) : Thomas Ducellier leur propose de redéfinir la touche FUNCT de leur Oric-Atmos pour permuter les couleurs. Bref, une fonction "inverse", quoi. Pour adapter sur Oric 1, remplacer C9A5 en ligne 0 par C9A2 et 4C22EE en ligne 1 par 4C03EC; de plus, c'est la touche CTRL qui devra être utilisée. Et puis, t'as raison, Thomas : c'est peu probable que tu gagnes parce qu'on a mieux. Donc, tintin pour tes deux softs; la prochaine fois, tu diras "s'il te plaît, Henri, tu pourrais pas...".

Listing Oric-Atmos

```
0 A$="48AD0902C9A5D01DA9008D09D2B
500A9A08501B10049809100E600DD0F6E6D
1A501C9CDD"
1 FORI=1T081:POKE#400+I/2,VAL("#"
+MID$(A$+"EE684C22EE",I,2)):NEXT:I
D OKE5B1,#400
```

Anne Honyme revient elle aussi, avec un deuligne pour son CBM 64 qui, une fois lancé par l'universel RUN et après deux minutes d'attente, vous donne - accrochez-vous - 51 K de RAM ! Elle a gagné les deux softs, mais puisqu'on sait pas qui c'est, on va procéder à un tirage au sort pour déterminer un gagnant.

Listing Commodore

```
1 FOR K=40960 TO 49951:POKE K,PEEK
(K):NEXT:FOR K=57344 TO 65535
2 POKE K,PEEK(K):NEXT:POKE 1,53:PO
KE 64982,53:SYS 64738
```

Le tirage au sort, effectué en présence de Maître Jannâtre, est formel : c'est Eric Nappi pour son cube-3D sur MSX qui empoche les logiciels. Veinard ! A la prochaine.

Alain.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

SI TU M'ABONNES À HEBDOGICIEL, J'ARRÊTE DE BOIRE! ET DE TAPER AUSSI?



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 DEDUISEZ 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 : 1an : 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

NOUVEAUTÉS S.E.H.



QUICK SHOT IX



BOULE DE CONTRÔLE A MICRO-CONTACT
TIR AUTOMATIQUE
VOYANTS DE CONTRÔLE DES BOUTONS DE TIR
COMMUTATEUR DROITE GAUCHE POUR CHANGER DE MAIN
CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

133 F.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

FONCTIONNE AVEC ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

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

QUICK SHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB 133 F. N° DE CARTE :

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT : 20 F.

DIRECT DRIVE



SLIM TYPE DIRECT DRIVE

999 F.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

POUR APPLE IIC ET IIE

LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).

SILENCIEUX

COMPACT

GARANTI 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

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

DIRECT DRIVE : 1350 F. PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL : 999 F. N° CARTE CLUB :

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT : 40 F.

Gaston Deferre n'est pas un show torch, s, pull rock, se, look, take key, nw, s, up, s, s, w, ask hawkwind, e, s, s, ask hawkwind, show tooth, s, s, ne, open door, n, untie vados, s, ne (jouer les notes asdf dans le bon ordre), sw, sw, nw, s, ask man, buy elixir, n, w, ask hawkwind, ask woman, y, d (face C), w, look, take all, u (face B), look, take all, n, e, ring bell, ask alchemist, take ring, w, ask hawkwind, jump (face C), give money, ask physician, give cowl, s, s, yes (arcade 2 : rattraper les bonnes pierres), no, n, ask woman (quand elle apparaît), give talmas, ask woman, ne, buy cowl, buy cowl, sw, se, sit on table, take wine, give talmas, give money, ask physician, give cowl, s, s, yes (arcade 2), yes (arcade 2), no, n, n, give money to physician, s, sw, ring bell, ask vango, yes, ask vango, ne, w, ask man, show rope, buy rope, show starsword, pour wine on black rock, buy starsword, e, nw, s, s, w, s, ask hawkwind, s, use fork, d, n, n, n, show tooth, e, take stone, u, n (face B), examine ashes, take mooncrystal, open door, w, s (face C), sw (face D), nw, w, s, ask hawkwind, put bear on branch, enter, s, open door, s, look, take all, n, close door, n, se, se, ask tormalion, yes, ask tormalion, ne, s (face C), ask man, buy salve, nw, wear cowls, s, e, e, e, u, look, take all, d, d, n, n, e, place board across pit, e, e, ask hawkwind, use stone, sw, sw, n, u, n, n, e, n, se, n (face D), sw, ask alyn, follow alyn, ask about dragon, ask about duke, exit (face C), sw (face D), nw, w, w, board dinghy, untie board, w, dive, w, go into tangled, w, open chest, take conch, e, u, w, disembark, w, examine object, take object, pry object with dagger, ask hawkwind, play flute, take ivory, e, board, e, e, disembark, e, e, se, ne (face C), s, s, s (face D), s, e, s, climb ladder, ask hawkwind, pour water on brazier, take jewels, w, w, throw jewels, s, climb, open trapdoor, u, throw ring, s, unlock door with jade key, s, use fork, ask hawkwind, e, turn wheel, w, ask hawkwind, take all, put leaves in cauldron, put dragonscale in cauldron, put elixir in cauldron, put cauldron on fireplace, rub sticks, lasso hook, climb rope, use fork, look, fit ivory into pattern, s, w, use starsword, give cure to dra-

gon, flame duke. " - Et après ? - Après, j'ai dévalé une marche de plus. Et là aussi, j'ai eu un souvenir. C'était bizarre, comme si je me rappelais d'une chose par marche. Je me suis souvenu avoir lu l'HHHHebdo de la semaine dernière, et avoir remarqué que dans la bidouille concernant Oric, les dièses avaient été remplacé par des carrés. - Intéressant. Et ensuite ? - Ensuite, une marche de plus. Là, je me suis souvenu d'une autre solution que j'ai trouvée il y a longtemps, avec deux copains, Gandalf et Niloc. C'était Paranoïak sur Apple : "Déplacer tableau, lire certificat, e, escalader montagne, chercher edelweiss, cueillir edelweiss, bilan, e, entrer, dormir, bilan, o, o, o, entrer, embrasser père, bilan, travailler, travailler, o, entrer, boire décontractol, bilan, o, s, entrer, téléphoner, 3123015, dire BFS 10111213, bilan, n, entrer, grimper siège, e, e, e, n, n, entrer, présenter certificat, bilan, n, entrer, dire Sophia Eloise, bilan, e (taper Return jusqu'à ce qu'il soit plus de 20 heures, et pour savoir l'heure tapez HEURE), entrer, demander billet, acheter billet, to be or not to be, bilan, o, s, s, entrer, se déshabiller, bilan. " - Formidable. A ce moment-là, vous pensiez que vous alliez mourir ? - Non, pas du tout. Ça ne m'a pas effleuré une seconde. Et puis vous savez, on ne sent même pas la douleur de la chute. On est trop étonné, d'abord, puis trop accaparé par les souvenirs qui affluent. Je suis donc arrivé à la marche suivante, et là je me suis souvenu d'un petit neveu qui avait réussi à transférer Infernal Runner de cassette à disquette sur n'importe quel Amstrad. Il tapait ce programme et le sauvait sous le nom Infernal : 10 OPENOUT "x" : MEMORY &530 : CLOSEOUT

BIDOUILLE GRENOUILLE

20 ENV 1, 1, 15, 1, 8, 0, 1, 2, -4, 2, 1, 5, 2, 4, -3, 1
 30 ENV 2, 3, 3, 2, 1, 0, 8, 3, -3, 2
 40 ENV 5, 1, 15, 1, 1, 0, 1, 4, -2, 2
 50 ENV 6, 4, 4, 2, 4, 4, 2, 4, 4, 2, 4, 4, 2, 4, 4, 2
 60 ENV 7, 1, 15, 1, 15, 0, 1, 10, -1, 3

Puis il faisait un Reset, et il tapait et exécutait ce programme :

```
10 ITAPE.IN
20 MEMORY &15FF
30 LOAD "INFCODE"
40 IDISC.OUT
50 SAVE "INFCODE", B, &15FF, 34369, &58E2

Pour mettre le programme, il faisait
RUN "INFERNAL".

- Superbe. Il y avait combien de marches ?
- Un bon paquet. A la suivante, je
```

```
40 LOAD "TITLE", &7D0
50 BORDER 18
60 IF INKEY$ = "" THEN GOTO 60
70 BORDER 0
80 MEMORY 5000
90 SAVE "TITLE", B, &7D0, &1264
100 PRINT "OK !"

Puis il modifiait les lignes :
40 LOAD "PART1.BIN", &5FA
90 SAVE "PART1.BIN", B, &5FA, &8406

Et il réexécutait le programme, puis une troisième fois avec les lignes :
40 LOAD "PART2.BIN", &8A00
90 SAVE "PART2.BIN", B, &8A00, &1C11

Il remplaçait le fichier basic "tauceti" par ce programme :
10 MODE 1
20 BORDER 0
30 INK 0, 0 : INK 1, 11 : INK 2, 26 : INK 3, 24
40 PAPER 0
80 OPENOUT "ALBERT"
90 MEMORY 1529
100 CLOSEOUT
170 WINDOW 4, 36, 21, 24
180 PEN 1
190 LOAD "TITLE"
200 CALL 2000
210 LOAD "PART1"
220 LOAD "PART2"
230 INK 1, 20
240 CALL &88BB

Et le sauvait sous le nom "tauceti". Il ne lui restait plus qu'à faire RUN "TAUCETI" pour lancer le programme.

- Extraordinaire. Vous avez eu une vie trépidante. Ensuite ?
- Ben ensuite, y a eu la dernière marche. Comme c'était la fin, j'ai eu le souvenir très court d'un type qui s'appelait Jean-Jacques Caturla et qui avait trouvé les adresses de début et de fin de FBI sur Thomson T07-70, c'était &H6C84 pour le début, &HBE1G pour la fin et &H6C85 pour l'exécution.
- C'était la dernière marche, donc.
- Absolument.
- Qu'avez-vous fait après ?
- Ben j'ai réussi à appeler un médecin, et je suis tombé dans le coma et je suis mort. Voilà.

- Bien, écoutez, c'est très sympathique de nous avoir accordé cette interview posthume.
- Merci à vous.
- Au revoir, monsieur Deferre.
```



```
70 ENV 1, 5, 10, 1, 5, -10, 1
80 MODE 0 : BORDER 0
90 FOR I=0 TO 15 : READ A : INK I, A : NEXT I
100 DATA 13, 1, 2, 11, 9, 18, 22, 6, 3, 16, 6, 12, 14, 25, 26, 0
110 LOAD "INFCODE" : CALL &58E2
```

me suis rappelé d'un copain, Jacques Voisin, qui recopiait Tau Ceti de disquette à disquette sur n'importe quel Amstrad. Il exécutait ce programme :
 10 MODE 0
 20 MEMORY 5000
 30 BORDER 0

STOP : le 9.5.86, 10 h 01' 34" OUVERTURE DE D.I.A.LOG STOP.

**NOS ATOUTS :
CHOIX, RAPIDITÉ
FIABILITÉ**

**LOGICIELS
A 20 F LA K7 !
ET 30 F LA DISQUETTE !**
TOUTE MARQUE.

**ENEZ
DIALOGUER
AVEC NOUS !**

**NOTRE
PUNCH : DES
PRIX GRIGNOTÉS !**

Y'A UN TRUC ? !

Comme elle, tapez dans le **1 000 !**
 Adhérez au 1^{er} centre d'**ECHANGE DE LOGICIELS**
 Profitez de notre opération

COUP DE POING SUR LES PRIX !

Apportez vos anciens logiciels et venez en choisir de nouveaux parmi les **1 000** disponibles dans notre magasin : pour 150 F/AN. Ne payez que 20 ou 30 F le logiciel !

D.I.A.LOG C'EST AUSSI :

Vente de Logiciels neufs, matériels et accessoires à des prix **D.I.A.LOG !**
Service vente par correspondance : demandez notre catalogue en précisant la marque de votre ordinateur, toujours à des prix **D.I.A.LOG !** (joindre 2 timbres pour frais d'envoi)

SUIVEZ SES TRACES...

Je désire recevoir, sans engagement de ma part, votre catalogue

NOM _____

Prénom _____

Rue _____ VILLE _____

C.P. _____

Marque de votre ordinateur : _____

Ci-joint deux timbres à 2,20 F.

FONCEZ CHEZ D.I.A.LOG : 28, rue des Carmes. 75005 PARIS Tél. : 43.29.55.31
 Métro : Maubert-Mutualité.

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 ou 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.

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE

NOUVEAU



A	B	C
75	67	52

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS

NOM	PRENOM	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE		SMALL			
VILLE	CODE POSTAL	MEDIUM			
		LARGE			
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :				TOTAL :	
TARIF B : N° d'abonné obligatoire :				Participation aux frais de port : 15,00F.	
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>				MONTANT A PAYER :	

CHOISISSEZ UN BADGE



SUPPORTS
 DSK
 K7
 CAR
 S

DISQUETTE
 CASSETTE
 CARTOUCHE
 SOFTCARD

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

COTES
 ★ ★ ★ INDISPENSABLE
 ★ ★ RECOMMANDÉ
 ★ BON

AMSTRAD

		A	B	C
AM001	★	1815		
AM002	★	1815		
AM003	★ ★	3 D BOXING	121	109
AM004	★ ★	3 D BOXING	177	159
AM005	★	3 WEEKS IN PARADISE	112	101
AM006	★	3D FIGHT	160	128
AM007	★	3D FIGHT	200	160
AM008	★ ★	3D GRAND PRIX	121	109
AM009	★	3D GRAND PRIX	190	171
AM010	★	3D MEGACODE	180	162
AM011	★	3D MEGACODE	260	234
AM012	★ ★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	121	108
AM013	★ ★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	182	163

		A	B	C
AM014	★ ★	5 me AXE	190	152
AM015	★ ★	5 me AXE	200	160
AM016	★	AFFAIRE VERA CRUZ	160	144
AM017	★	AFFAIRE VERA CRUZ	190	171
AM018	★	AIRWOLF	109	98
AM019	★	AIRWOLF	157	141
AM020	★	ALIEN	104	94
AM021	★	ALIEN	147	132
AM022	★	ALIEN B	110	99
AM023	★	ALIEN BREAK I	104	94
AM024	★	AM STRAM DAMES	130	117
AM025	★	AM STRAM DAMES	189	170
AM026	★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	193	174
AM027	★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	295	266
AM028	★	BACK TO THE FUTURE	115	104
AM029	★	BACK TO THE FUTURE	182	163
AM030	★	BAD MAX	185	167
AM031	★	BAD MAX	198	178
AM032	★	BALL BLAZER	130	117
AM033	★	BARRY MAC GUGAN BOXING	105	95
AM034	★	BARRY MAC GUGAN BOXING	182	163
AM035	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	140	126
AM036	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	220	198
AM037	★	BATAILLE POUR MIDWAY	220	198
AM038	★	BATTLE OF BRITAIN	121	109
AM039	★	BATTLE OF BRITAIN	180	162

		A	B	C
AM040	★	BEACH HEAD	130	117
AM041	★	BEACH HEAD	159	152
AM042	★ ★	BOMB JACK	108	87
AM043	★ ★	BORED OF RINGS	85	76
AM044	★ ★	BORED OF RINGS	190	171
AM045	★ ★	BOULDER DASH	100	90
AM046	★ ★	BOULDER DASH III	121	108
AM047	★	BOUNDER	108	87
AM048	★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	106	95
AM049	★	BRIAN'S BLOODAXE	109	98
AM050	★	BRUCE LEE	110	99

		A	B	C
AM051	★	CAULDRON	98	88
AM052	★	CAULDRON	153	138
AM053	★	CAVES OF DOOM	30	27
AM054	★	CHALLENGER REVERSI	130	117
AM055	★	CHALLENGER REVERSI	189	170
AM056	★	CHUCKIE EGG II	114	103
AM057	★	COBRA PINBALL	140	126
AM058	★	COBRA PINBALL	219	197
AM059	★	COLOSSUS CHESS 4	119	107
AM060	★	COLOSSUS CHESS 4	155	140
AM061	★	COMBAT LYNX	109	98
AM062	★	COMMANDO	107	96
AM063	★	COMPUTER HITS 6	182	169
AM064	★	COMPUTERS HITS 10	121	108
AM065	★	COMPUTERS HITS 10 II	121	108
AM066	★	CONFUZZION	87	78
AM067	★	CRAFTON ET XUNK	140	126
AM068	★	CRAFTON ET XUNK	220	198
AM069	★	CRAZY GOLF	104	94
AM070	★	CYRUS CHESS	121	109
AM071	★	CYRUS CHESS	155	140
AM072	★	D BASE 2	790	711
AM073	★	DAMBUSTERS	112	101
AM074	★	DAMS	295	266
AM075	★	DAMS	395	356
AM076	★	DARK STAR	84	76

REVENDEURS :
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ SPEHANE CARRIÉ AU (1) 42 63 82 02

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

Adresse

Ville

Prénom

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

A B C

SPECTRUM		K7	121	108	85
MAX HEADROOM	K7	121	108	85	
V	K7	96	86	67	
FULL SCREEN EDITEUR/ASSEMBLEUR	K7	80	72	56	
MACHINE CODE TEST	K7	80	72	56	
BATMAN	K7	96	86	67	

COMMODORE		K7	121	108	85
MAX HEADROOM	K7	121	108	85	
V	K7	121	108	85	
GREEN BERET	K7	121	108	85	

AMSTRAD		K7	108	87	75
BOUNDER	K7	108	87	75	
BOUNDER	DSK	157	141	109	
BATMAN	K7	108	87	75	
V	K7	121	108	85	
PACIFIC	K7	140	126	98	
PACIFIC	DSK	220	198	154	
AMS CALC	K7	330	297	225	
AMS CALC	DSK	390	351	270	
AMS FONCTION	K7	250	225	180	
AMS FONCTION	DSK	300	270	225	
AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225	
AMS GRAPH/STAT	DSK	390	351	270	

MSX		K7	108	87	75
BOUNDER	K7	108	87	75	
GUNFRIGHT	K7	108	87	75	

ORIC		K7	99	89	69
KARATE	K7	99	89	69	

APPLE		DSK	100	90	80
EAMON	DSK	100	90	80	

AM253	AM254	AM255	AM256	AM257	AM258	AM259	AM260	AM261	AM262	AM263	AM264	AM265	AM266	AM267	AM268	AM269	AM270	AM271	AM272	AM273	AM274	AM275	AM276	AM277	AM278	AM279	AM280	AM281	AM282	AM283	AM284	AM285	AM286	AM287	AM288	AM289	AM290	AM291	AM292	AM293	AM294	AM295	AM296	AM297
TASWORD 6128 FRANCAIS	TAU CEEI	TENNIS 3D	TERROR MOLINOS	TEXTOMAT	THE COVENANT	THE HOBBIT	THE ILLUSTRATOR	THE LAST V8	THE QUILL	THEATRE EUROPE ANGLAIS	THEATRE EUROPE FRANCAIS	THEATRE EUROPE FRANCAIS	THEY SOLD A MILLION	THEY SOLD A MILLION 2	THEY SOLD A MILLION 2	THINK	TORNADO LOW LEVEL	TORNADO LOW LEVEL	TRIPLE PACK	TRIPLE PACK	WARRIOR	WARRIOR	WAY OF EXPLODING FIST	WAY OF THE TIGER	WAY OF THE TIGER	WHO DARES WINS	WHO DARES WINS	WHO DARES WINS II	WHO DARES WINS II	WINTER SPORTS	WINTER SPORTS	WIZARD LAIR	WIZARD LAIR	WORKING BACKWARDS	WORLD CUP FOOTBALL	WORLD SERIES BASEBALL	YIE AR KUNG FU	YIE AR KUNG FU	ZAXXON	ZOXIS	ZORRO			

AT020	AT021	AT022	AT023	AT024	AT025	AT026	AT027	AT028	AT029	AT030	AT031	AT032	AT033	AT034	AT035	AT036	AT037	AT038	AT039	AT040	AT041	AT042	AT043	AT044	AT045	AT046	AT047	AT048	AT049	AT050	AT051	AT052	AT053	AT054	AT055	AT056	AT057	AT058	AT059	AT060	AT061	AT062	AT063	AT064	AT065	AT066	AT067	AT068	AT069	AT070	AT071	AT072	AT073	AT074	AT075	AT076	AT077	AT078	AT079	AT080	AT081	AT082	AT083	AT084	AT085	AT086	AT087	AT088	AT089	AT090	AT091	AT092	AT093	AT094	AT095	AT096	AT097	AT098	AT099	AT100	AT101	AT102	AT103	AT104	AT105	AT106	AT107	AT108	AT109	AT110	AT111	AT112	AT113	AT114	AT115	AT116	AT117	AT118
BOULDERDASH II	BOULDERDASH II	BOUNTY BOB	BRUCE LEE	BRUCE LEE	CHOP SUEY	CHOP SUEY	CHOPFLUTER	COLOSSUS CHESS	COLOSSUS CHESS	COMBAT LEADER	CONAN	D-BUG	D-BUG	DAM BUSTER	DECATHLON	DECATHLON	DROP ZONE	EIDOLON	ELECTRA GUIDE	ELECTRA GUIDE	ENCOUNTER	F 15 STRIKE EAGLE	F 15 STRIKE EAGLE	FIGHTER PILOT	FIGHTER PILOT	FIVE A SIDE	FLIP AND FLOP	GHOST CHASER	GHOSTBUSTERS	GHOSTBUSTERS	GOONIES	GREMLINS	HACKER	HACKER	HARD HAT MACK	HARD HAT MACK	JUMP JET	JUMP JET	KARATEKA	KENNEDY APPROACH	KENNEDY APPROACH	KNIGHTS OF THE DESERT	KORONIS RIFT	LODE RUNNER	MEDIATOR	MERCENARY	MERCENARY	MIG ALLEY ACE	MIG ALLEY ACE	MINER 2049	MOON SHUTTLE	MOON SHUTTLE	NATO COMMANDER	ONE ON ONE	ONE ON ONE	PITFALL II	PRINT SHOP	REALM OF IMPOSSIBILITY	RED MOON	RESCUE OF FRACTALUS	RESCUE OF FRACTALUS	RIVER RAID	ROAD RACE	SMASH HITS 1	SMASH HITS 2	SMASH HITS 3	SMASH HITS 3	SMASH HITS 4	SOCCER	SOLO FLIGHT	SOLO FLIGHT	SPACE SHUTTLE	SPIDERMAN	SPIDERMAN	SPITFIRE ACE	SPY HUNTER	SPY HUNTER	SPY VS SPY	SPY VS SPY	SPY VS SPY 2	SPY'S DEMISE	SPY'S DEMISE	STEVE DAVIS SNOOKER	STEVE DAVIS SNOOKER	STRIP POKER	STRIP POKER	SUMMER GAMES	SUMMERGAMES II	SUPER ZAXXON	TAPPER	TAPPER	THE LAST V8	ULTIMA III	UP AND DOWN	UP AND DOWN	ZORRO	ZORRO	

K7	121	109	85
ARK PANDORA	121	109	85
AXIS ASSASSIN	121	109	85
AXIS ASSASSIN	121	109	85
BACK TO THE FUTURE	121	109	85
BALBLAZER	121	109	85
BALBLAZER	121	109	85
BARRY MAC CUIGAN BOXING	121	109	85
BARRY MAC CUIGAN BOXING	121	109	85
BATTALE POUR MIDWAY	121	109	85
BATTLE D'ANGLETERRE	121	109	85
BATTLE FOR BRITAIN	121	109	85
BATTLE FOR BRITAIN	121	109	85
BEACH HEAD	121	109	85
BEACH HEAD	121	109	85
BEACH HEAD II	121	109	85
BEACH HEAD II	121	109	85
BLACKWHYCHE	121	109	85
BLADE RUNNER	121	109	85
BLUE MAX	121	109	85
BLUE MAX	121	109	85
BLUE MAX	121	109	85
BLUE MAX 2001	121	109	85
BOMB JACK	121	109	85
BORROWED TIME	121	109	85
BOULDERDASH	121	109	85
BOULDERDASH II	121	109	85
BOULDERDASH III	121	109	85
BOUNDER	121	109	85
BOUNDER	121	109	85
BOUNTY BOB	121	109	85
BOUNTY BOB	121	109	85
BOZO'S NIGHT OUT	121	109	85
BREAK DANCE	121	109	85
BRIAN JACKS SUPERSTAR	121	109	85
BRIAN JACKS SUPERSTAR	121	109	85
BRUCE LEE	121	109	85
BRUCE LEE	121	109	85
BURNING RUBBER	121	109	85
CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	121	109	85
CASTEL DOCTOR CREEP	121	109	85
CALDRON	121	109	85
CENTPEDE	121	109	85
CHARTBUSTER	121	109	85
CHOPFLUTER	121	109	85
CHOPFLUTER	121	109	85
COLOSSUS CHESS 4	121	109	85
COLOSSUS CHESS 4	121	109	85
COMBAT LEADER	121	109	85
COMBAT LYNX	121	109	85
COMIC BAKERY	121	109	85
COMMANDO	121	109	85
COMMANDO	121	109	85
COMPUTER HITS 10	121	109	85
COMPUTER HITS 10	121	109	85
COMPUTER HITS 10 II	121	109	85
COMPUTER HITS 6	121	109	85
CONAN	121	109	85
COSMIC BOUNCE	121	109	85
D-BUG	121	109	85
DALLAS QUEST	121	109	85
DAMBUSTERS	121	109	85
DAMBUSTERS	121	109	85
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	121	109	85
DECATHLON	121	109	85
DECATHLON	121	109	85
DIARY OF ADRIAN MOLE	121	109	85
DIG DUG	121	109	85
DONALD DUCK	121	109	85
DONALD DUCK	121	109	85
DR WHO	121	109	85
DR WHO	121	109	85
DUNDRACH	121	109	85
DUNGEON ADVENTURE	121	109	85
EIDOLON	121	109	85
EIDOLON	121	109	85
ELECTRA GUIDE	121	109	85
ELDON	121	109	85
ELDON	121	109	85
ELITE	121	109	85
ELITE	121	109	85
ENIGMA FORCE	121	109	85
EXTRA TOOL	121	109	85
EXTRA TOOL	121	109	85
FAIRLIGHT	121	109	85
FAST LOAD CARTOUCHE	121	109	85
FIGHT NIGHT	121	109	85
FIGHT NIGHT	121	109	85
FIGHTER PILOT	121	109	85
FIGHTER PILOT	121	109	85
FIGHTING WARRIOR	121	109	85

APPLE

AP001	AP002	AP003	AP004	AP005	AP006	AP007	AP008	AP009	AP010	AP011	AP012	AP013	AP014	AP015	AP016	AP017	AP018	AP019	AP020	AP021	AP022	AP023	AP024	AP025	AP026	AP027	AP028	AP029	AP030
7 CITIES OF GOLD	ADVENTURE CONSTRUCTION	A.E.	AMERICAN ROAD RACE	ANGELAS 1	ANGELAS 2	ANGELAS 3	ANGELAS 4	ANGELAS 5	ARCHON II	AXIS ASSASSIN	BACKGAMMON DYNACOMP	BAR'S TALE	BATTLE FOR NORMANDY	BRIDGE MASTER DYNACOMP	BRUCE LEE	CAPTAIN GOODNIGHT	CARIBBEAN OF SAN DIEGO	CASTLE OF WOLFENSTEIN	CENTPEDE	CHOPFLUTER	COLOSSUS CHESS 4	CONAN	CRIME DU PARKING	DAEDALUS	DALLAS QUEST	DESIGNER PENCIL			

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

AP031	AP032	AP033	AP034	AP035	AP036	AP037	AP038	AP039	AP040	AP041	AP042	AP043	AP044	AP045	AP046	AP047	AP048	AP049	AP050	AP051	AP052	AP053	AP054	AP055	AP056	AP057	AP058	AP059	AP060	AP061	AP062	AP063	AP064	AP065	AP066	AP067	AP068	AP069	AP070	AP071	AP072	AP073	AP074
EPIDEMIE	EVOLUTION	GHOSTBUSTER	HACKER	HACKER	KARATEKA	LITTLE COMPUTER PEOPLE	MANDRAGORE	MAX THE GLOBE TROTTER	MEME LES POMMES DE TERRE	MOEBIUS	MOVIE MAKER	MUR DE BERLIN	MUSIC CONSTRUCTION	OPERATION MERCURY	PARANOIAK	PINBALL CONSTRUCTION	PIFALL II	PORTEFUEILLE BOURSIER	SCOOP	SKY BLAZER	SKYFOX	SPACE SHUTTLE	SPARE CHANGE	SUMMER GAMES II	TEMPLE D'APSHAR	ULTIMA III	WINTER GAMES	WIZARDRY 1	WIZARDRY 2	WIZARDRY 3	XIPER	ZAXXON											

ATARI

AT001	AT002	AT003	AT004	AT005	AT006	AT007	AT008	AT009	AT010	AT011	AT012	AT013	AT014	AT015	AT016	AT017	AT018	AT019
AMERICAN ROAD RACE	AMERICAN ROAD RACE	ARCADE CLASSICS	ARCHON	ARCHON	ATTACK MUTANTS CAMELS	AXIS ASSASSIN	AXIS ASSASSIN	BALBLAZER	BALBLAZER	BATTLE OF NORMANDY	BEACH HEAD	BEACH HEAD	BLUE MAX	BLUE MAX	BLUE MAX 2001	BLUE MAX 2001	BOULDERDASH	BOULDERDASH

200	180	140
269	242	90
375	329	220
425	382	325
425	382	325
425	382	325
425	382	325
200	180	140
200	180	140
249	224	90
380	342	280
390	315	135
349	314	135
245	221	90
350	315	250
493	444	280
244	220	90
272	245	50
269	242	90
396	356	298
275	248	110
145	130	50
195	175	90
272	245	170

ATARI ST

ST001	ST002	ST003	ST004	ST005	ST006	ST007	ST008	ST009	ST010	ST011	ST012	ST013	ST014	ST015	ST016	ST017	ST018	ST019	ST020
BBS	BORROWED TIME	BRATACCAS	CALENDAR	COLOUR SPACE	DEGAS														

CA101	*****	FIONA RIDES OUT	K7	92	83	65	CA281	***	SPY VS SPY II	DK	121	109	84	OR109	***	ORIGRAPH	DK	338	304	236	SP015	***	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83	SP185	***	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68	CA110	***	FIVE A SIDE FOOTBALL	K7	72	65	50	CA282	***	SPY VS SPY II	DK	121	109	84	OR110	***	PASTIA BLASTA	K7	48	43	33	SP016	***	BALLBLAZER	K7	124	112	87	CA111	***	FIGURE SIMULATOR II	DK	144	130	102	CA283	***	SPY'S DEMISE	DK	112	101	78	OR111	***	PROBE 3	K7	62	56	46	SP017	***	BALL DE MATCH	K7	121	112	87	CA112	***	FORTH	DK	150	135	115	CA284	***	SPY'S DEMISE	DK	112	101	78	OR112	***	R.V. DE LA TERREUR	K7	112	101	78	SP018	***	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	140	126	98	CA113	***	FRANK BRUNO'S BOXING	DK	96	87	67	CA285	***	STAFF OF KARNATH	K7	130	117	85	OR113	***	RAT SPLAT	K7	41	37	29	SP019	***	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98	CA114	***	FRANK BRUNO'S BOXING	DK	149	134	102	CA286	***	STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85	OR114	***	SCUBA DIVE	K7	48	43	33	SP020	***	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98	CA115	***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	84	CA287	***	STARION	DK	152	137	103	OR115	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP021	***	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98	CA116	***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DK	170	153	120	CA288	***	STARION	K7	111	100	77	OR116	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP022	***	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83	CA117	***	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71	CA289	***	STARSHIP ANDROMEDA	DK	157	141	109	OR117	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP023	***	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83	CA118	***	FRIDAY THE 13 TH	DK	133	120	93	CA290	***	STARSHIP ANDROMEDA	DK	157	141	109	OR118	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP024	***	BEACH HEAD	K7	97	87	55	CA119	***	GAME MAKER	DK	206	185	144	CA291	***	STEALTH	K7	121	109	84	OR119	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP025	***	BEACH HEAD	K7	97	87	55	CA120	***	GENESIS	DK	150	135	100	CA292	***	STELLAR 7	DK	150	135	95	OR120	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP026	***	BEAR BOVVER	K7	109	98	76	CA121	***	GHETTO BLASTER	K7	105	95	77	CA293	***	STEVE DAVIS SNOOKER	DK	97	87	67	OR121	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP027	***	BLADE RUNNER	K7	109	98	76	CA122	***	GHOSTBUSTER	K7	124	112	77	CA294	***	STRIP POKER	K7	112	101	78	OR122	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP028	***	BLUE MAX	K7	97	87	68	CA123	***	GHOSTBUSTER	DK	180	162	100	CA295	***	SUPERPIPERINE II	K7	99	89	63	OR123	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP029	***	BORNE ON THE RING	K7	84	76	59	CA124	***	GOONIES	DK	160	144	115	CA296	***	SUMMERSGAMES	K7	111	100	85	OR124	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP030	***	BOULDERDASH II	K7	121	109	83	CA125	***	GOONIES	DK	160	144	115	CA297	***	SUMMERSGAMES II	DK	180	162	128	OR125	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP031	***	BOULDERDASH II	K7	121	109	83	CA126	***	GROGGS REVENGE	K7	129	116	85	CA298	***	SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90	OR126	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP032	***	BOULDERDASH II	K7	121	109	83	CA127	***	GYROSCOPE	K7	97	87	62	CA299	***	SUPERBOWL	K7	121	108	85	OR127	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP033	***	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68	CA128	***	GYROSCOPE	DK	160	144	110	CA300	***	SUPERPIPERINE II	K7	99	89	63	OR128	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP034	***	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68	CA129	***	H.E.R.O	K7	125	113	88	CA301	***	SUPERZAXXON	K7	110	99	71	OR129	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP035	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA130	***	HACKER	K7	110	99	81	CA302	***	SUPERZAXXON	DK	170	153	115	OR130	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP036	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA131	***	HACKER	DK	144	130	103	CA303	***	TALES OF ARABIAN NIGHT	DK	150	135	90	OR131	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP037	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA132	***	HARD BALL	K7	120	108	83	CA304	***	TALES OF ARABIAN NIGHT	DK	150	135	90	OR132	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP038	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA133	***	HARD BALL	DK	150	135	110	CA305	***	TAPPER	K7	112	101	78	OR133	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP039	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA134	***	HARD HAT MACK	K7	121	109	84	CA306	***	TAPPER	DK	170	153	115	OR134	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP040	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA135	***	HARD HAT MACK	DK	140	126	100	CA307	***	TERROR MOLINOS	K7	101	91	70	OR135	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP041	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA136	***	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	83	CA308	***	TERROR MOLINOS	DK	167	150	98	OR136	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP042	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA137	***	HUNCHBACK II	K7	96	87	67	CA309	***	THE HOBBIT	DK	167	150	113	OR137	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP043	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA138	***	HUNCHBACK II	K7	96	87	67	CA310	***	THE HOBBIT	DK	167	150	113	OR138	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP044	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA139	***	HUNCHBACK II	K7	96	87	67	CA311	***	THE HOBBIT	DK	167	150	113	OR139	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP045	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA140	***	IMPOSSIBLE MISSION	DK	190	171	128	CA312	***	THE LAST VB	K7	45	40	31	OR140	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP046	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA141	***	IMPOSSIBLE MISSION	DK	190	171	128	CA313	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR141	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP047	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA142	***	INDIANA JONES	K7	120	108	83	CA314	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR142	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP048	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA143	***	INDIANA JONES	K7	120	108	83	CA315	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR143	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP049	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA144	***	INFERNAL RUNNER	K7	108	102	82	CA316	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR144	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP050	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA145	***	INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178	160	121	CA317	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR145	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP051	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA146	***	JAMMIN	K7	91	82	58	CA318	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR146	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP052	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA147	***	JAMMIN	DK	116	104	72	CA319	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR147	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP053	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA148	***	JUMP JET	DK	140	126	96	CA320	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR148	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP054	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA149	***	KARATEKA	K7	121	109	84	CA321	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR149	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP055	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA150	***	KARATEKA	DK	380	342	224	CA322	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR150	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP056	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA151	***	KENNEDY APPROACH	DK	150	135	110	CA323	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR151	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP057	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA152	***	KENNEDY APPROACH	DK	150	135	110	CA324	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR152	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP058	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA153	***	KENSINGTON	K7	145	131	100	CA325	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR153	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP059	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA154	***	KONG STRIKES BACK	K7	91	82	64	CA326	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR154	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP060	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA155	***	KORONIS RIF	DK	121	109	84	CA327	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR155	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP061	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA156	***	KORONIS RIF	DK	121	109	84	CA328	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR156	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP062	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA157	***	KUNG FU MASTER	K7	112	101	78	CA329	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR157	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP063	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA158	***	KUNG FU MASTER	DK	170	153	115	CA330	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR158	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP064	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA159	***	KWICK COPY	DK	295	266	200	CA331	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR159	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP065	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA160	***	LAW OF THE WEST	DK	150	135	110	CA332	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR160	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP066	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA161	***	LAW OF THE WEST	DK	150	135	110	CA333	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR161	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP067	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA162	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	71	CA334	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR162	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP068	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA163	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DK	160	144	109	CA335	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR163	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP069	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA164	***	LODE RUNNER	K7	121	109	84	CA336	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR164	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP070	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA165	***	LODE RUNNER	DK	140	126	96	CA337	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR165	***	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105	SP071	***	COMBAT JUNGLE	K7	78	70	59	CA166	***	LORDS OF MIDNIGHT	K7	107	96	68	CA338	***	THE MUSIC STUDIO	DK	229	216	144	OR166
-------	-------	-----------------	----	----	----	----	-------	-----	---------------	----	-----	-----	----	-------	-----	----------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	---------------------	----	----	----	----	-------	-----	----------------------	----	----	----	----	-------	-----	---------------	----	-----	-----	----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	------------	----	-----	-----	----	-------	-----	---------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------------	----	-----	-----	----	-------	-----	---------	----	----	----	----	-------	-----	---------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------------	----	-----	-----	----	-------	-----	--------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	----------------------	----	----	----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-----------	----	----	----	----	-------	-----	-----------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	----------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------	----	----	----	----	-------	-----	-----------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	---------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-----------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	--------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	--------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------	----	----	----	----	-------	-----	------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------	----	----	----	----	-------	-----	---------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-----------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------	----	-----	----	----	-------	-----	----------------	----	-----	----	----	-------	-----	---------------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------------	----	-----	----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------	----	----	----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	----	----	----	-------	-----	---------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------------	----	-----	-----	----	-------	-----	---------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-----------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------------	----	-----	-----	----	-------	-----	----------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-----------	----	----	----	----	-------	-----	-----------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------------	----	----	----	----	-------	-----	-----------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------------	----	----	----	----	-------	-----	---------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------	----	-----	----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------	----	-----	----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-----------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-----------	----	-----	-----	-----	-------	-----	--------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	---------------	----	-----	-----	----	-------	-----	--------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	---------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	----------------	----	-----	----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------------------	----	-----	-----	----	-------	-----	----------------	----	-----	-----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------------	----	----	----	----	-------	-----	------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------------	----	----	----	----	-------	-----	------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------------	----	----	----	----	-------	-----	------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	---------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	---------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-----------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	----------------------	-----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------	----	----	----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	--------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	----------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	----------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	----------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------------	----	----	----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	----------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	----------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-----------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-----------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	------------------------	----	-----	----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	------------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------	----	-----	-----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	-------------------	----	-----	-----	-----	-------	-----	---------------	----	----	----	----	-------	-----	-------------------	----	-----	----	----	-------	-----	------------------	----	-----	-----	-----	-------



VENDS EXL100 avec moniteur monochrome, lecteur de K7 et nombreux logiciels, encore sous garantie (8 mois) : 4000F à débattre. Tél. (16) 75 42 86 46 heures repas.

VENDS EXL 100, 2 claviers infra-rouge dont un clavier professionnel, 2 manettes de jeu infra-rouge, programmes, livres : 3500F. Tél. (1) 47 89 80 02 ou (1) 47 58 89 67.

VENDS EXL 100, Manuel, 4 livres, 6 "Exelment Vêtré", Imagix, Cap Mentcar, Tennis, Wizard, Robot, Tour d'Europe, Otho, Fixel : 3200F. Roberto Vigean, Riols, 34220 St Pons. Tél. (16) 67 97 11 80.

VENDS EXL100, 2 joysticks, magnéto Exelvision, câbles, péritel, clavier infrarouge, documentations, revues, nombreux listings. Le tout 2700 francs sous garantie. Tél. (16) 84 47 37 58 le soir.

BRADÉ EXL100, clavier Pro, clavier junior, extension mémoire CMO5 RAM 16K, 2 manettes, 3 cartouches en ROM, K7 jeux, tout livre sur EXL100 et la doc en anglais sur les micro-processeurs TMS7020 et 7041. Gratuit Exelment Vêtré n°1 à 7 : 2500F. Mr Estorges (16) 73 93 84 20 heures des repas et après 18h.

ECHANGE EXL100, manettes de jeu, cartouches Guppy, Tennis, Imagix, contre lecteur CD ou 2000F. Tél. (16) 86 86 03 21 après 19h.

VENDS EXL100, manettes, lecteur de K7, nombreux K7 et cartouches de jeux et d'éducation, nombreux livres et revues. Vendu 2400F. Tél. (16) 35 47 81 90.

ECHANGE nombreux logiciels Exelvision. Michaël Millanello, 60, rue des Potiers, 83600 Fréjus.

VENDS EXL100, 2 claviers à infrarouge, 5 cartouches, nombreux programmes, revues, 2 livres, péritel. Prix à débattre. Tél. (16) 84 24 09 66 après 18h.

VENDS EXL100, moniteur monochrome, clavier mécanique. Lecteur de K7, jeux, cassette Initiation Basic, Synthétiseur vocal, livre 25 programmes : 2900F. Tél. (1) 69 24 08 98.

MSX

VENDS MSX Canon V20, lecteur de disquettes VF100, imprimante Philips VW 0020 80 colonnes, logiciels, magnéto, Pascal Patrick, La Bayanne, Bât F7, 13800 Istres. Tél. (16) 42 55 42 67.

ECHANGE logiciels sur K7 ou disquette 3.5". Dauny Erwan, 49, avenue Jules Ferry, 13220 Chateaufort. Tél. (16) 42 79 90 55 le soir.

ECHANGE logiciels contre imprimante MSX ou compatible. Tél. (16) 93 61 30 18 ou écrire à Emmanuel Gonzalez 13, rue Sadi Carnot, 06600 Antibes.

VENDS Canon V20 MSX, magnétophone Sony SDC-500, en très bon état, manuels et emballages d'origine, manette Yéno, 80 jeux, câbles, nombreux livres et revues, boîte de rangement K7, 2900F. Philippe au (1) 45 75 08 15 avant 21h.

VENDS Sanyo MSX Phc28, ext. 64Ko, nombreux logiciels, nombreux livres et revues : 2500F. Thierry Vicat, Les Limiers 2, 26120 Chabeuil. Tél. (16) 75 59 02 61.

ECHANGE logiciels pour MSX. Patrice Seyller, 354, rue des Iris, 67320 Wittisheim. Tél. (16) 88 85 21 85 après 18h.

VENDS MSX Yashica avec magnétophone, de nombreux et bons jeux : 2500F. Pasquier Stéphane, 61, bd Balzac, 67200 Strasbourg.

VENDS MSX Sanyo PHC28S, 2 cartouches (Hyper Sport 1 et 2), 2 livres d'initiation au basic et à l'assembleur. Sacrifié : 700F. Demander Stéphane au 47 71 08 72.

ECHANGE programmes sur MSX, en K7 ou disquette. Contacter Ronan Mérien, 13, rue du Village, 56100 Lorient. Tél. (16) 97 83 49 83.

VENDS MSX 64K, drive 500K, imprimante 80 colonnes, moniteur couleur, lecteur K7, jeux, programmes, livres, manettes : 7600F. Loïc Valèse au (16) 74 22 23 14.

VENDS Canon V20 MSX et magnétophone Sony SDC-500, en très bon état, avec manuels et emballages d'origine, manette Yéno, 80 jeux, câbles, nombreux livres, revues, boîte de rangement K7, 2900F. Philippe au (1) 45 75 08 15 avant 21h.

VENDS MSX Sony HB-75F 64K et lecteur de disquettes HBD-50 (360K par face), neuf, de février 86, sous emballage, 3000F. C.Guillot, chemin de Favorelles, 10100 Crancey. Tél. (16) 25 24 16 71.

ECHANGE logiciels pour MSX 32K. Philippe Faure, place des Tilleuls, 24350 Tocane St Apre. Tél. (16) 53 90 73 22 le week-end.

ORIC

VENDS Oric Atmos péritel, nombreux jeux. Le tout 800F. Jean-Philippe Ambraud, 17, rue du 3 Septembre, 06320 Cap d'Ail. Tél. (16) 93 78 41 08.

CHERCHE généreux donateur de l'utilitaire 4800 pour Oric paru dans Hebdo n° 108. Fournirai K7 vierge si nécessaire. Possibilité par la suite d'échange de logiciels. Cyrille Ledebef au (1) 30 41 58 79.

VENDS Oric Atmos 48K, prise péritel, logiciels, manuel d'utilisation, prix à débattre. Tél. (1) 39 91 20 43 après 19h. Demander marc.

YENDS programmes originaux pour Atmos : Tortue Logo : 130F, Chenille infernale : 40F, Zodiac : 70F, Invaders : 70F, Water panic : 60F, Les supers météores : 80F, Flight Simulators : 50F ou échange le tout contre Vortex, Hades, Origraph originaux. Tél. (16) 57 69 84 53 après 17h30 demander David.

VENDS 12 K7 originales Le Secret du Tombeau, Super Jeep, 3D Munch, Dangereusement Votre, Frelon, Rat Splat, etc. Avec jaquette et boîtier moniteur ou 500F les 12 dont 1 gratuite. Téléphonez au 39 81 27 04 demander Laurent.

VENDS programmes originaux sur disquettes Jasmin, imprimante GP100, câble, listing, ruban de rechange : 1500F. Tél. (1) 34 83 92 66 poste 465 Olivier Mériot.

ECHANGE nombreux logiciels pour Oric 1 Atmos, Jérôme Piétri, 591, avenue Fenoir, 83500 La Seyne sur mer. Tél. (16) 94 94 26 91.

VENDS Oric Atmos, magnéto, interface joystick, joystick, nombreux jeux, le tout : 1590F. Demander Lionel au (16) 78 48 01 99 après 18h.

VENDS Oric Atmos, moniteur vert, documentations, livres, K7 : 1100F. Tél. (1) 48 21 06 09 après 18h.

VENDS Atmos, livres, jeux, câbles, magnéto, jeux électroniques : 1100F. Cherche Amstrad 464 couleur à 2500F au moins. Alexandre Lucy, 56, avenue des Patapans, 83580 Gassin. Tél. (16) 94 56 10 40 après 17h20.

VENDS Oric Atmos 48K, manuel, alimentation, magnéto Philips D6600/30P, jeux, prise péritel, le tout : 2000F. Emmanuel Dieuleveult Tél. (16) 44 01 09 (Dise)

VENDS Atmos Almos, cordons, logiciels, câbles, magnéto, livres. Tél. 16 68 46 43 après 18h30.

VENDS Oric Atmos, lecteur K7, jeux, adaptateur péritel, différents câbles, manuel Oric : 2000F à débattre. Christophe Schmuck, 5, rue Léon Blum, 93140 Bondy. Tél. (1) 48 49 29 28.

VENDS lecteur disquettes Sédoric : 1500F. Vend également ordinateur Oric 148K : 500F. Le tout pour 1800F. Mr Barth au (1) 62 24 56 44 ou (1) 64 24 53 50.

ECHANGE programmes sur Atmos, vendis un modulateur UHF noir et blanc neuf : 200F. Jean-Claude Fernandes, 5, rue Cart, 94160 St Mandé. Tél. (1) 43 98 33 70 après 18h.

ECHANGE nombreux programmes pour Oric 1 Atmos. Michel Cluzel Tél. (16) 61 24 12 80.

VENDS Oric Atmos, magnéto, livres, nombreux jeux, listings, alimentation pour 1500F à débattre. Pascal Martin, 120 bis, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. (1) 43 72 37 26 le soir.

VENDS Atmos, programmes, synthétiseur vocale, interface manette, manette QI II, cordons magnéto péritel. Le tout 2000F avec moniteur Zénith : 2500F. Tél. (1) 45 78 94 49 après 19h.

VENDS Atmos 48K péritel, logiciels, livres : 690F le tout. Tél. (1) 47 05 50 91 Olivier Cayrov, 29, avenue Rapp, 75007 Paris.

VENDS Oric 1 48K, péritel, manuel de programmation magnéto neuf, nombreux jeux, documentation : 1500F. Christian Hoan, 38, chemin des 2 Chênes, 83500 La Seyne sur Mer. Tél. (16) 94 94 29 13.

VENDS pour Oric imprimante 4 couleurs MCP40, 3 rouleaux de papier, 2 étuis de stylo. Encore sous garantie, prix à débattre. Martial Picard au (16) 32 38 24 19.

VENDS Atmos, imprimantes MCP40, interface poignée de jeu programmable, 13 Théoric, 1 Microric, manuel de référence, 50 programmes originaux ou échange contre photocopieuse ou appareil photo Canon AE1. Tél. (16) 20 45 09 66 après 18h.

CHERCHE contacts Jasmin. Tél. (16) 91 31 71 94 après 19h.

VENDS programme de copie d'écran Hires sur imprimante Smith Corona, 40F. Bruno Bouchaud, 24, rue de Vouneuil, 86000 Poitiers. Tél. (16) 49 57 20 10.

VENDS Atmos avec moniteur vert, magnétophone Oric, livres, logiciels, 2000F. Tél. (16) 55 01 53 49.

VENDS lecteur de disquettes Microdix avec Sedoric et son manuel, 2000F (décembre 85). Vincent au (1) 48 21 90 14 après 18h.

VENDS Oric Atmos 48K, cordons, péritel et noir et blanc (03 84), revues, K7 de jeu, 700F, ordinateur de poche PB100, 350F. Renaud Ravelet, chemin de Chabaignon, 55000 Bar le Duc.

VENDS Atmos, câbles, magnétophone, moniteur vert, K7 de programmes, 2 manuels, sous garantie, 1800F. Daniel Blin, 16, rue du Sergent Bobillot, 93140 Bondy. Tél. (1) 48 49 65 64.

SPECTRUM

VENDS Spectrum, clavier Pro, interface 3, microcartouches drives, 20F pièce, pour le reste, prix intéressant. Teixeira au (1) 48 06 75 61 le soir.

VENDS 8 originaux Spectrum + Chess, Chequered Flag, Flight Simulator, Backlogs 3 premières, 50F les autres ou 500F le tout. Demander Vincent au (16) 85 38 91 22.

VENDS Spectrum 48K, interface péritel, interface ZX1, microdrive, livres et K7 de jeux : 2500F. Ph. Claux, 747, rue Louis Bartheol, Marigny-Lez-Lannoy, 98 magazines. Tél. (16) 44 83 14 69 après 18h.

VENDS Spectrum 48K, interface péritel et NB, K7, livres, nombreux jeux : 2200F à débattre. H. Silas, 20-22, rue Marcel le Pogamp, 93240 Stains. Tél. (1) 48 21 13 42 après 19h.

VENDS Spectrum, péritel, interface manettes, jeux, magnéto : 1800F. Régis Duchêne, 22, rue daviel, 75013 Paris. Tél. (1) 45 80 98 12.

VENDS ZX Spectrum péritel, 48K, programmes, interface Turbo, joystick, magnéto, 2 bouquins de programmation, le tout : 1500F. François au (1) 39 75 83 02 entre 18h et 21h.

VENDS ZX Spectrum + , lecteur K7, joystick, nombreux programmes, livres et revues, le tout sous garantie et en parfait état : 1300F. Frédéric au (1) 48 31 14 31.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum 48K. Tél. (16) 93 48 01 31 après 18h ou écrire à Renard Olivier, 8, hameau du Vieux Puits, chemin Gariboudy, 06110 Le Cannet.

CHERCHE contact sur Paris et région parisienne (compétence et sérieux assurés). Cherche notice de LERM T.7 et Code Slicer. Carlos Frutuoso, 42, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. (1) 42 28 26 88 ou contacter Fabrice au (1) 42 28 66 29.

CHERCHE possesseur Spectrum pour échange logiciels. Michel Gomez Tél. (16) 82 85 54 06.

CEDE ZX Spectrum + 48K, interface péritel, câbles, lecteur de K7, manuel d'utilisation livre, interface Kempston joysticks, un joystick, nombreux logiciels : 2000F. Nathalie au (1) 42 05 11 11.

L'attrape-couillon du siècle : Spectrum 48K, péritel, NB, logiciels, tas de revues, interface Kempston, beaucoup de baisers, un poignée de main. Au prix scandaleux de 1500F. Pierre Chaux, 7, rue carnot, 91120 Palaiseau. Tél. (1) 60 14 32 67. (NDLJC : Tu vois qu'on a eu le courage de la publier, ton annonce ! Apprends qu'il ne faut jamais me mettre au défit pit mec.)

VENDS Spectrum 48K, nombreux logiciels, imprimante, interfaces, livres. Prix intéressant à débattre. Jérôme Véron, 3, chemin des Grandes Terres, 01700 Miribel. Tél. (16) 78 88 40 52.

CHERCHE contacts pour échanges pour Spectrum et Amstrad. Frédéric Laurent, 004, Hauts Calengens, B5730 Malonne (Belgique). Réponse assurée.

VENDS pour ZX Spectrum, Microdrive, ZX1, imprimante Alphacomp 32, ZX2, manette Quickshot, nombreux logiciels (valeur 4100F). Vendu 3200F. Benjamin Herrenscheidt, rue du Commandant Charcot, Magudas, 33160 St Médard en Jallès. Tél. (16) 56 25 51 92 60.

VENDS pour Spectrum imprimante Alphacomp 32 : 600F. Lot de divers logiciels sur K7. Alexandre au (1) 47 06 80 78.

VENDS Spectrum 48K, péritel, clavier mécanique (53 touches, pavé numérique séparé, ampli sonore réglable), nombreux jeux et utilitaires, livres, programmes. Le tout 1500F. Didier au (1) 43 77 50 07 après 18h.

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, nécessaire (avec toutes les interfaces et câbles nécessaires pour brancher un Spectrum sur moniteur), magnéto Philips, jeux, 11 livres sur le Spectrum, 2 haut-parleurs annexes. Au plus offrant au (1) 46 37 04 74 demander Martin.

VENDS Spectrum, 48K avec péritel et tout cordon : 1200F. Tél. (16) 35 49 94 16 le week-end. Stéphanie Van Audenhove, 71, rue St Georges, 27610 Remilly sur Andelle.

CHERCHE contacts Spectrum. B. Bordat, 10 bis, bd Ledru-Rollin, 34000 Montpellier.

VENDS Spectrum 48K péritel, interfaces 1 et 2, modulateur NB, microdrive, imprimante, poignée de jeu, 6 livres, magnéto, logiciels, 15 micro cassettes, revues (France et étranger). Le tout 2500F. Philippe (1) 34 14 88 48 le soir.

VENDS Spectrum 42Ko, lecteur K7, manette de jeu Quickshot II, int. programmable, crayon optique, docs (langage machine, basic, 7 livres) : 2000 F. Vends jeux électroniques Pacman et Donkey Kong : 250F. Jérôme Labarbe, La Fleur Lavignolle, 33770 Sallets. Tél. (16) 56 88 65 35.

VENDS interface UHF noir et blanc, interface péritel, magnétophone, programmes. Tél. (16) 81 34 74 97 après 17h.

TEXAS

VENDS T199/4A, câble, manettes : 100F. Synthé paroles : 400F. BE : 400F. Module Aventures et K7 : 400F. Nombreux livres, n° Hebdo. Olivier au (1) 39 73 33 42.

VENDS T199/4A, câble magnéto, manettes de jeu, Basic étendu (manuel en français, 5 modules de jeu : Alpiner, Moon Patrol, Parsec..., 2 livres de programmes, K7 Le Basic par soi-même et Lunar lander, nombreux programmes (valeur 4000F) vendu 2400F. Bon état. Tél. (16) 30 51 95 83 après 16h30)



VENDS T199/4A Péritel, magnéto, manettes, basic étendu, 3 livres, 8 modules (Buck Rogers, Parsec, Echecs...), K7 : 3200F. Tél. (16) 93 81 99 94 (Nice).

VENDS T199/4A, prise péritel, magnéto : 700F. Câble magnéto, 2 joysticks, 4 modules Software, K7 Initiation basic, 2 manuels, nombreuses revues, divers jeux : 2000F. Christophe Barbier. Tél. 16 58 73 31 87.

VENDS pour T199/4A et M05, jeux sur K7 originaux entre 50 et 100F. Tél. (16) 20 82 36 07 après 18h sauf le mardi et le vendredi. Ou écrire à Benjamin Croquet, 16, rue Georges Brassens 59390 Lys-Lez-Lannoy.

ACHETE Terminal Emulator II, Speech editor, Fichiers d'adresses, Editor Assembleur, Multiplan Microsoft, Scrabble, Tests de Physique et Chimie, Early Reading, Beginning Grammar, Blackjack, Traitement de textes, Interface B232 (interne), programmes sur disquettes (BE et Assembleur...), '99 magazines'. Tél. (16) 25 57 13 après 19h Régis Claudel.

VENDS T199/4A : 800F. cordon K7 : 70F. 3 livres de programmes : 150F. Hebdojournal du n°57 à 97 : 160F. Mr Enguehard, 4, rue des Anémones, 68600 Biesheim. Tél. (16) 89 72 74 62.

VENDS T199/4A péritel : 700F. basic étendu : 500F. magnéto, câbles : 300F. paire de manettes Texas : 200F. programmes sur K7 originaux, dont K7 Hebdojournal n°2 (Rubis Sacré, Sun Games, Lunar Lander II, Solar System, Le Basic Simple par soi-même), 800F, modules Parsec, Moon Patrol, Pole Position : 150F chaque. Minus Mission, Microsurgeon, Tombstone city, Moon Sweeper, Jawbreaker II, Super Demon Attack, TI Invaders : 100F chaque. Vends 2 contrôleurs de communication pour TO7 : 200F chaque. Christophe Lejeune, 6, impasse des Lias, 62820 Libercourt. Tél. (16) 21 74 34 93.

VENDS ordinateur T199/4A, composition : console, alimentation, interface UHF (branchement télé), interface manette, cordon magnéto, (vendu sans manette et sans magnéto). Caractéristiques : microprocesseur 16 bits-16, couleurs, mémoire vive 16K, langage basic TI (excellent pour débiter) : 700F. Modules enfichables pour T199, jeux : parsec (jeu d'arcade) : 100F, Echecs : 200F; utilitaires : Basic étendu : 400F, Logo : 400F. Extension 32K : 600F. Pour le logo (langage de programmation pédagogique en français), l'extension mémoire 32K est nécessaire. Livres initiation basic TI, livres programmes TI : prix à débattre. Mr Vaccari, 5, allée de la Tramontane, Cidex 112, Boîte 22, 77176 Savigny le Temple. (NDLJC : En voilà une annonce qui t'est complète au moins...)

CHERCHE pour T199 synthétiseur vocal : 300F, éditeur/Assembleur avec disquettes : 150F. Laurent Péron : (16) 21 34 99 87 (Pas-de-Calais).

VENDS ordinateur Texas Instrument, basic étendu, manuel, magnéto K7 Brandt, manettes de jeu, K7 "Aide à la Programmation", Basic étendu par soi-même, modules Number Magic, Carwars, Football, Tomes I, II et III de programmes de jeux pour T199, K7 de programmes : 1500F. David au (16) 90 57 97 04.

VENDS T199/4A, module basic étendu (manuels basic simple, Basic étendu en français), extension mémoire 32Ko, interfaces péritel et sécam, 2 manettes, câble magnéto, modules de jeu Parsec, TI Invaders, Blast, Treasure Island, module Tableur électronique TI Calc, nombreux programmes sur K7, livre Initiation au langage assembleur, le tout 2780F. Antoine Oliati, au (16) 63 61 27 67 heures des repas.

VENDS T199/4A péritel, manette, magnéto avec cordons, 6 modules de jeux, Parsec, Invaders, Burger-Time, Football, Othello, Munch Man, 5 K7-éducation Basic, Basic Etendu et Mini mémoire (manuels en français), livres (T199 à l'affiche, 50 programmes pour le TI, Patrique du T1 tome 1 et 2, 10 n° de "99 Magazine"), boîte à outil. Le tout 3500F. Mr Allou Tél. (1) 48 43 23 87 après 20h.

VENDS T199, BE Aposoft Graphique, magnéto TI, manettes, lecteur de disquettes, disquettes, modules gestion Privée, Disk Manager, Fichier d'adresses, 21 modules de jeux dont Echec, Livres de programmes basic simple et étendu, tous les manuels sur les périphériques utilisés, mémoire 32Ko. Prix souhaité 4000F. Vente au détail possible. Mr Terzo : (1) 40 84 36 13.

VENDS T199, BE, Minimizem, 2 joysticks, câble magnéto, péritel, modules et K7 jeux : 3000F. Tél. (16) 21 62 33 01 après 19h.

VENDS T199/4A, magnéto, manettes, 3 modules de jeux, Football, Parsec, Amniner, sur livre de 102 programmes. Le tout 1200F. Tél. (1) 60 11 22 75.

VENDS T199/4A : 660F. BE : 480F. manettes, 100F, modules de jeux Burger Time : 150F, Moon Nine : 150F, Mash : 150F, Fendu : 150F, Carwar : 90F. 2 jeux en Basic étendu Lunar Jumper : 50F, Lunar Lander : 50F, basic par soi-même : 60F, télé noir et blanc : 600F ou le tout 2800F. Tél. (16) 78 22 06 88 sauf le dimanche.

VENDS T199 (1984), basic étendu, synthétiseur de parole, joystick, magnéto, câble magnéto, 7 modules parsec, Pac-Man, Q-Bert, Tank, Echecs, Frogger, défendeur, 3 cassettes de jeux Jeux Olympiques, Lunar Lander2, Solar System, adaptateur péritel, K7 jeu Hebdojournal 2, nombreux jeux sur K7 et livres, manuel : 3500F. Demander Stéphane au (1) 30 38 79 89.

VENDS pour T199/4A boîtier d'extension, carte 32K, RS232, contrôleur et lecteur de disquettes, nombreux utilitaires et divers listes contre timbres. Moniteur 31cm vert : 500F. Philippe Ralestin, 71, avenue Belloy, 78110 Le Yésinet.

VENDS pour T199/4A modules Echecs : 200F, Parsec : 120F, Othello : 100F, Munchman : 100F, lecteur 5 pouces 1/4 simple face 40 pistes : 400F, lecteur 5 pouces 1/4 double face 40 pistes : 600F. Alexandre Amortilla, Tél. (1) 45 31 55 71.

VENDS contrôleur et unité de disquette interne T199/4A : 3000F. Donne en sus nombreux logiciels en assembleur : utilitaires TI Writer, Fort, Disk manager, Disk Fixer emulateur mintel... et jeux. Philippe Pair, 6, avenue St Sébastien, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. (16) 83 40 07 46.

VENDS console CBS Coléco en bon état avec 2 manettes, adaptateur Péritel et 3 K7 Donkey Kong, Zaxxon et le module Turbo : 1800F. Tél. (1) 69 38 02 97 après 18h. Ou échange contre l'unité de disquette pour Amstrad CPC 464.

VENDS Micro-ordinateur VG5000 Philips, interface manettes, 2 manettes, K7 de jeux, K7 Initiation au Basic, K7 de graphisme, 2 manuels de jeux, un manuel Basic. Prix : 1200F à débattre. Tél. (1) 45 28 32 61 après 19h.

VENDS Alice 32 neuf : 700F. Vends CBS avec 2 jeux en bon état : 1000F. Vincent Manet, 10, chemin des Molères, 42700 Firminy. Tél. (16) 77 56 04 75.

VENDS Hector HR.MX 80 colonnes, garanti, Langage Fort, Basic, Assembleur, Monitrix, 2 manettes de jeux, Dictionnaire basic, 4 manuels, un tableur, un répertoire, 1 Gestion Familiale, 1 Traitement de textes, Autoformation Basic 3X (6 K7), 4 cassettes jeux, 20 K7 vierges, revues et programmes : 3000F. J.-L. Planque, rue de l'Obélisque, 62810 Lignereuil. Tél. (16) 21 59 13 92.

VENDS Ordinateur Philips VG8010, moniteur monochrome sous garantie, 2 K7 jeux Buck Rogers et Keystone Kaparis : 1300F. Mr Rochman, 3, rue St Opportune, 75001 Paris. tél. (1) 42 36 15 63 après 20h30 (ou répondre).

VENDS revues Ordri n n°5 à 13 : 15F pièce, SVM n°1 à 14 et 20 à 22 : 12F pièce. Bruno Gapais, Beau Soleil, La Croix Helléan, 56120 Josselin. Tél. (16) 97 22 20 58 le week-end uniquement.

VENDS pour Aquarius, clavier unité centrale : 500F, imprimante thermique : 500F, module d'extension et manettes : 200F, extension 16Ko : 100F, 6 cartouches de jeux : 500F, ou le tout avec livre de listings : 1500F. Tél. (1) 43 36 40 77 de 15h30 à 18h ou le week-end.

VENDS Canon X07 16K, lecteur K7, câbles secteur et imprimante parallèle, Calc, TText, jeux, livres : 2000F. Vends imprimante Oki 80, très bon état : 1200F ou les 2 : 3000F. Laurent Schneider, 64, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. (1) 45 44 57 54.

VENDS imprimante Smith-Corona D100, ruban, cordon pour Amstrad, compatible Epson : 2500F. Tél. (1) 47 88 04 02

le point mulhouse

**Le Point se bat...
et pas seulement contre
des moulins à vent.**

**Le Point se bat pour obtenir
les prix les plus bas
sur les voyages aériens.
La Grèce à moins de
900 francs Aller/Retour,
Istanbul Aller/Retour
pour 980 francs,
New York Aller/Retour
pour 2120 francs,
Ouagadougou Aller/Retour
pour 2600 francs,
le Point est partout
le moins cher.**

PARIS nouveau
11, av. de l'Opéra, 75001.

54, rue des Ecoles, 75005. Tél. 46.34.21.17.

LYON 3, rue des Trois-Maries, 69005.

Tél. 78.37.26.05.

AIX-EN-PROVENCE, 28, cours Sextius, 13100.

Tél. 42.26.29.53.

MULHOUSE 4, rue des Orphelins, 68200.

Tél. 89.42.44.61.

DIJON 20, rue Charvue, 21100. Tél. 80.30.99.09.

BORDEAUX 52, rue du Palais-Gallien, 33000.

Tél. 56.81.71.14.



Le Point Mulhouse se débattra toujours entre les idées et les faits.

Trouver les "coups" de manière ponctuelle ou permanente pour abaisser les prix du voyage est un des objectifs de base. Nous pourrions en dire long sur ce qui anime les 300 bénévoles au travers de la France.

Une chose est certaine, il n'y a pas de répartition des bénéfices, aucune recherche de gain interne, mais une volonté farouche de trouver des alternatives à la tristesse de ceux qui ne conçoivent l'esprit d'entreprise qu'au travers de fins lucratives.

Si toute l'action du Point Mulhouse essaye de baigner dans un idéal où l'homme est primordial, son sens de la bagarre l'oblige à lutter contre les forces monopolistiques et d'entente commerciale.

Le Point Mulhouse a plus de vingt ans d'existence et ne fonctionne que sur des "coups de coeur" et des "coups de fric".

C'est une forme de résistance à l'hypocrisie commerciale qui justifie et permet notre existence.

Notre utopie est aussi notre source d'énergie.

Parions, défions, entreprenons, ne pas rester indifférent est toujours notre devise.

Ce n'est pas le consommateur qui s'en repentira.

Maurice FREUND
Président Fondateur du Point Mulhouse

**Demandez notre programme
Printemps/Été 86.
Il est gratuit.**

BON A DECOUPER à envoyer ou à déposer aux POINT contacts.

Je souhaite recevoir gratuitement le programme Printemps/Été 86

Nom :

Prénom :

Adresse :

Tél :

Organisation et responsabilité technique GMT.
conditions générales de vente POINT MULHOUSE agrément ministériel n° 75073

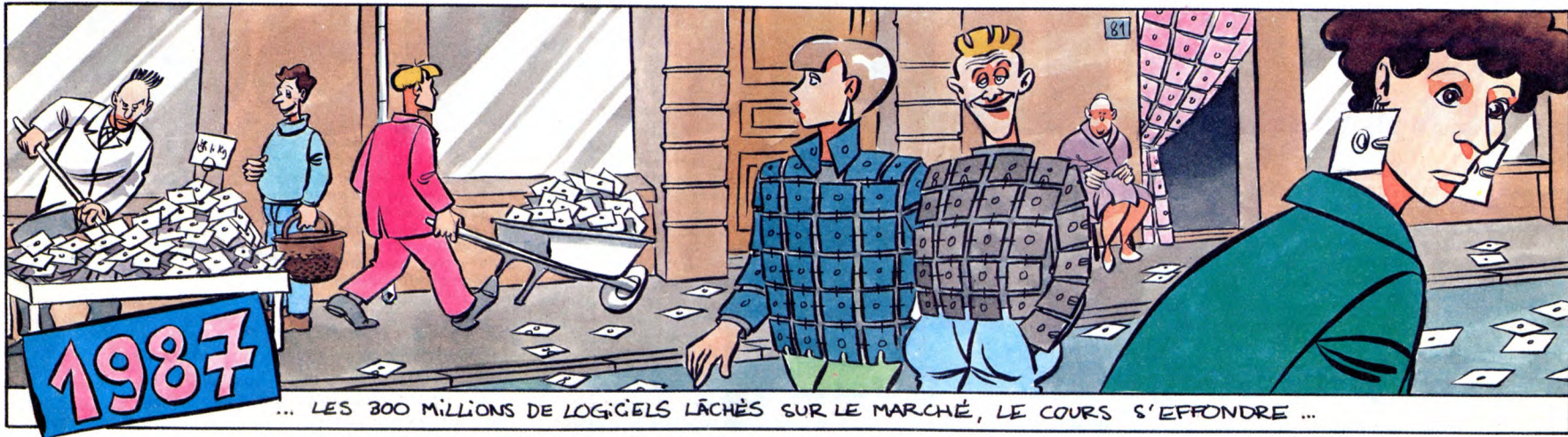
H.E.B.



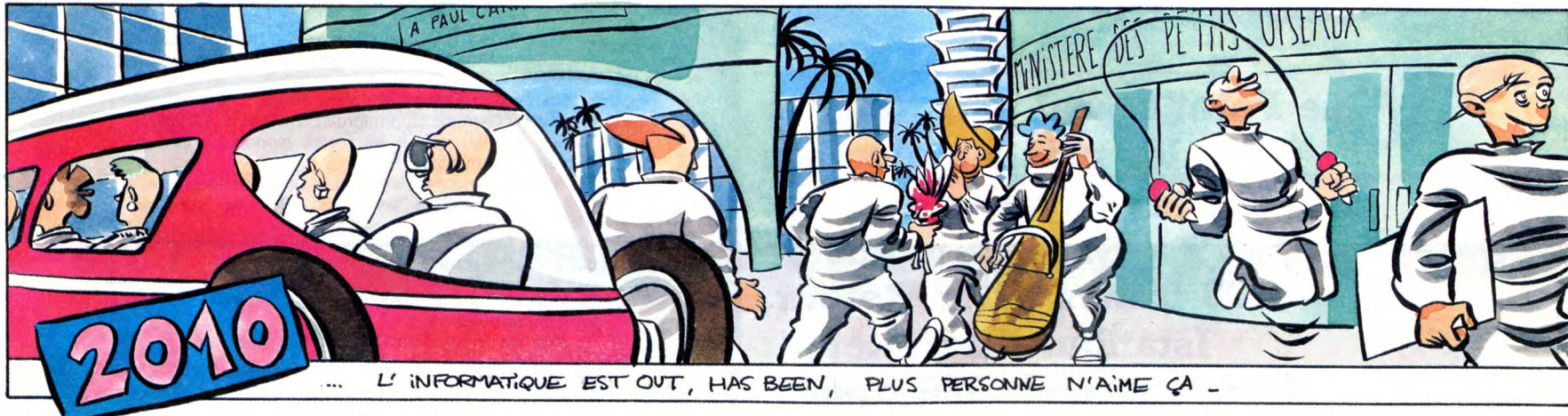
LOGICIEL STORY

1986

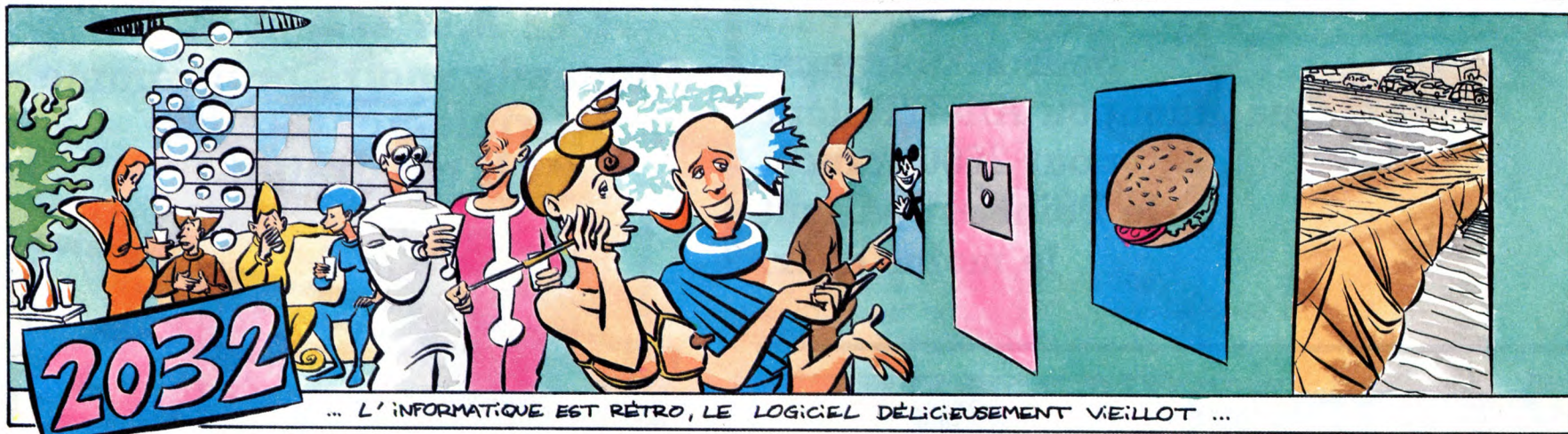
... 300 MILLIONS DE LOGICIELS SONT DÉCOUVERTS DANS LA CACHETTE D'UN SPÉCULATEUR ...



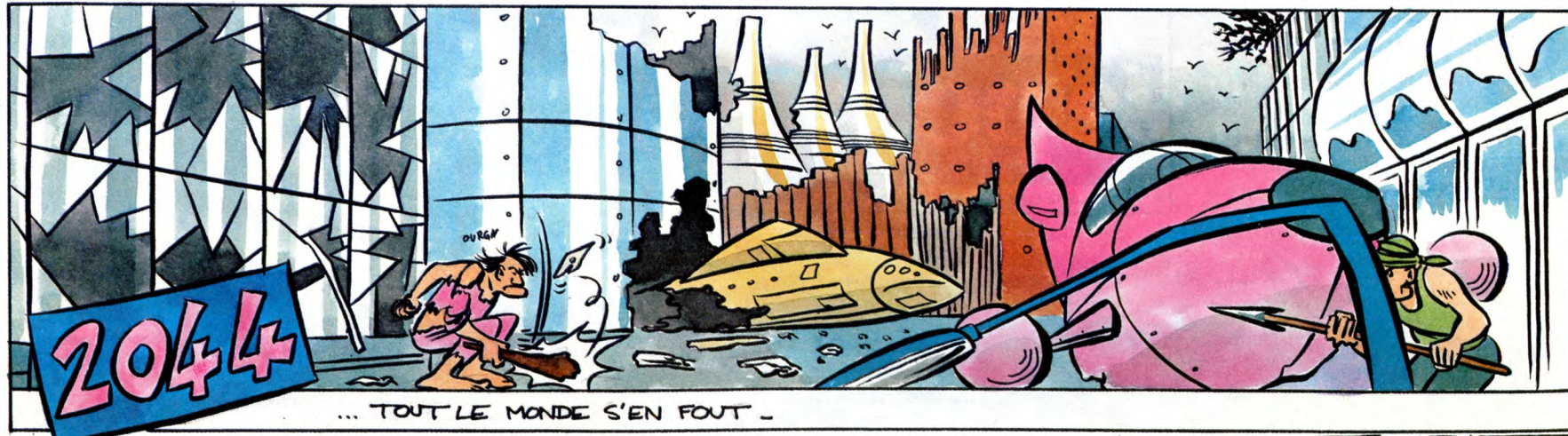
... LES 300 MILLIONS DE LOGICIELS LÂCHÉS SUR LE MARCHÉ, LE COURS S'EFFONDRE ...



... L'INFORMATIQUE EST OUT, HAS BEEN, PLUS PERSONNE N'AIME ÇA ...



... L'INFORMATIQUE EST RÉTRO, LE LOGICIEL DÉLICIEUSEMENT VEILLOT ...



... TOUT LE MONDE S'EN FOIT ...

THIRJET

BD!

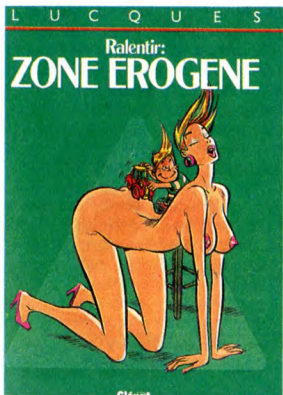
EBDITO

Comme prévu, le BD Parade reprend à zéro. C'est un peu dégueulasse pour ceux qui étaient en haut de la liste, mais il faut s'y faire. De toute façon, il y a un album de Goossens qui sort bientôt, un Vuillemin probablement aussi et on les retrouvera vite. Parce que le problème, c'est qu'il y avait des nouveautés qui étaient bonnes mais pas autant que les premiers de la liste... Alors pour qu'on les voie, j'étais obligé de virer certains bons titres pour les remplacer, bref, la galère. Donc, je recommence, et je vais faire le

ménage régulièrement, tous les trois mois ou tous les six mois, je sais pas encore. J'ai pas terminé les entretiens Franquin/Sadoul. Ce que j'en ai lu est génial, mais j'irai jusqu'au bout avant de vous en parler. Cette semaine, la polémique a fait rage autour de Léon-La-Terreur. Personne n'aime, autour de moi. Je m'en fous, c'est parce que je suis le seul à comprendre, parce qu'on les voit, j'étais obligé de virer certains bons titres pour les remplacer, bref, la galère. Donc, je recommence, et je vais faire le

Milou.

ACCELEREZ, Y A RIEN A VOIR



Cet album est constitué de gags parus dans Lui et dans d'autres revues du même style. Et contrairement à toute attente, ça ressemble à des gags de Lui ou d'autres revues du même style. Un gag par page, dans la majorité des cas pas terrible, et pas beaucoup de pages. Allez voir ailleurs si j'y suis.

RALENTIR : ZONE EROGENE de LUCQUES chez GLENAT, 45 culs.

M



Quand j'étais petit, je faisais comme tout le monde : je lisais M le Magicien dans Pif. Au début, ça me faisait très peur (va savoir pourquoi), et puis je me suis habitué et à la fin j'aimais beaucoup ça. Ce que je ne savais pas, c'est que Mattioli avait 16 ans quand il dessinait ces bandes. Un surdoué.



Maintenant, il a bien changé. Il dessine des parodies de comics américains, en les mettant à la sauce "splatter" : le splatter est un genre peu connu en France, consistant à mettre un maximum de sang et de violence dans tout. En l'occurrence, dans ces parodies de comics, justement. Ça donne Superwest, un superhéros, qui écrase les trois petits cochons l'un après l'autre, en trois images, en les aplatissant comme des crêpes dans un déluge de sang et de tripes. C'est particulier, comme humour. Superwest est une caricature de Superman, bien sûr, il traque des espions communistes qui font fondre les rues de la ville, il poursuit des saucisses carnivores qui attaquent les gens, il arrête les trafiquants de films pornos... C'est déjà passé dans l'Echo, ceux qui le lisent sont au courant. Les autres ont une chance énorme : ils vont pouvoir découvrir ça d'un seul coup.

SUPERWEST de MATTIOLI chez ALBIN MICHEL, 49 saucisses.

DEUX



Deuxième volet des aventures de Max Fridman, sympa mais malheureusement un peu statique. Cet aventurier calme s'exile à Istanbul pour échapper à la guerre, car nous sommes en 1938. Mais il est poursuivi par tous les agents secrets du globe. Fin. Le dessin est sympa.

LA PORTE D'ORIENT de GIARDINO chez GLENAT, 49,50 espions.

HISTORIQUE



Louis la Guigne est une des rares séries historiques qui vaille le coup. Bien sûr, elle pose l'inconvénient d'être historique, c'est-à-dire qu'il faut s'accrocher pour piger ce qu'il se passe. Il vaut mieux connaître les divers mouvements qui sont apparus pendant et après la première guerre.

Louis est un malchanceux incurable qui passe son temps à se foutre dans des situations pas possibles. Dans ce quatrième tome, il navigue entre les séparatistes et les intégristes (j'avais oublié de vous prévenir :



BD Parade!

SUPERWEST	MATTIOLI	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LE JOUR DES FAUCONS	DETHOREY GIROUD	10
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	BOOGAARD SCHIPPERS	10
LA PORTE D'ORIENT	GIARDINO	8
SITA JAVA	TEULE GOURIO	6
LE SYNDROME DES SORCIERS	LAVERDURE STRENG	4
UN MONDE FOOT, FOOT, FOOT	HOVIV	3



RATE



Gourio est un de mes scénaristes préférés. Y a qu'à voir la série "Hitler = S.S." qu'il a faite avec Vuillemin, y a pas plus cruel et plus mar-

TEULÉ-GOURIO

SITA-JAVA



rant, Teulé n'est pas un de mes dessinateurs préférés, mais il lui arrive de faire de bons trucs. Malheureusement, cet album n'est pas le meilleur d'eux-mêmes, loin de là. C'est même très long et très chiant. L'abus de photos retouchées gêne la lecture plus qu'autre chose. On s'attache aux deux premières pages, et puis on se lasse. Dommage. Faut dire qu'ils ont tous deux été fascinés par les recherches d'un vieux professeur sur les poubelles. Ce professeur considère qu'on en apprend plus sur une civilisation en regardant ses déchets qu'autre chose. En faire tout un album, bof...

SITA JAVA de TEULE et GOURIO chez GLENAT, 79 poubelles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 25

CRE VINGT DIEUX!



Ferrandez est l'un des auteurs de "Vicome" et de "Outsiders". Il a quitté Rodolphe le temps d'un album. Celui-ci fait suite, en quelque sorte, n'est-ce pas, à Arrière-pays, qui était le précédent bouquin de Ferrandez en solo. J'en profite pour faire une parenthèse qui n'a strictement rien à voir. Je viens de lire, fortuitement, les critiques bd de Pilote et Charlie que je ne citerai pas. Je pense qu'il devrait y avoir des critiques de critiques, chacun son tour, après tout. Dans P et C, tout est beau, tout est bon. Tu parles. Ils te disent, tiens, y a un nouvel album qu'est sorti, et vous pouvez l'acheter, puisque c'est de la bd. Ça, c'est kolossalement constructif, kamarade. Je pensais à ça parce que le Ferrandez, justement, il est bon, et à l'instar de l'huile Lesieur, en plus, il est bon (cette vanne m'a été anicalement prêtée par Tourain). Si je disais pas que les merdes sont des merdes, personne ne me croirait quand je dis que cet album est bon. C'est pas du Bilal qui t'en fout plein la vue, ni du Giraud

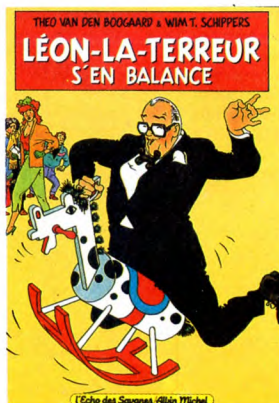
pour lire cet article, faut s'accrocher pour piger ce qui se passe) à l'issue de la première guerre. Certains veulent proclamer l'indépendance de la république Rhénane, d'autres veulent restaurer l'intégrité de la république Allemande, et Louis est au milieu des coups de feu. Le dessin est quelquefois maladroit, mais les férus d'histoire s'y retrouveront.

LE JOUR DES FAUCONS de DETHOREY et GIROUD chez GLENAT, 39,50 guerres.

VARNINJE



Attention, n'achetez ce livre que si vous comprenez le 14000ème degré. Moi, ça va, je comprends, mais à votre place, je me méfierais. Pour une fois, la ligne claire sert à autre chose qu'à des mièvreries (tous ceux qui font de la ligne claire pas mièvre vont m'en vouloir, mais c'est pas d'eux que je parle). Léon la Terreur est, comme son nom l'indique, un terreur absolue. Il sème la pagaille partout où c'est possible et improvise quand ça ne l'est pas. Il oublie tout, se pose des questions métaphysiques nulles et injurieuses tout ce qui passe à portée. Quand on ne comprend pas le



14000ème degré, on se demande pourquoi des auteurs font des histoires aussi nulles, parce qu'il n'y a pas de gags, pas de chute et que la narration est nulle. Quand on le

TALBINOS COCO



- Hé, dis, Coco ! Le Mondial, c'est dans un mois !
- Merde ! J'ai pas vu le temps passer ! Faut qu'on trouve un truc rapide à leur balancer entre les yeux.

Imaginez un dessin qui est très exactement à mi-chemin entre Solé et Loro. Vous voyez ? Ben voilà, vous avez l'album. Maintenant, imaginez un scénario qui est très exactement à mi-chemin entre Lovcraft et Stephen King, genre "nous sommes au vingtième siècle, vous ne croyez pas aux sorcières et pourtant" : vous avez l'histoire. Il y a quelques siècles, une génération de sorcières a été maudite, et les descendants s'affrontent. C'est très con, si je puis me permettre. D'autant que c'est vraiment très mal fait, le Bien et le Mal s'affrontent dans un château isolé, incarnés dans deux sœurs jumelles, qui ont toutes les deux des yeux rouges



quand elles combattent, style Scanners. On n'avait vraiment pas besoin de ça.

LE SYNDROME DES SORCIERS de LAVERDURE et STRENG chez BEDESCOPE, 45 yeux.



- Bon, t'as carte blanche, mais faut que tout soit prêt pour après-demain !
- Ok, boss, pas de problème : je vais passer un coup de fil à Hoviv.
- Ouais, pas con ! Y a justement son cousin de Trouillon les Alouettes qui est invité chez lui. A eux deux et avec l'aide du fils de la concierge, ils vont pouvoir nous livrer leurs 45 planches dans les délais.
- En plus, c'est un anticommuniste farouche, ça tombe bien en ces périodes d'après-élections.

UN MONDE FOOT, FOOT, FOOT de HOVIV chez ALBIN MICHEL, 45 ballons.

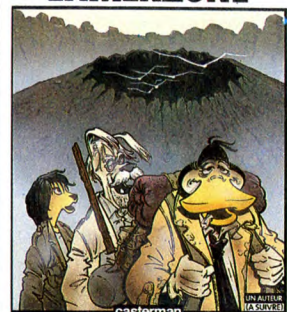
DEFENSE



Il y a des gens qui sont allergiques à Sokal. Pas juste un peu, hein, vraiment allergiques, qui entrent dans des colères noires à chaque fois qu'ils voient un de ses albums. Heureusement, c'est pas mon cas. J'avais pas trop aimé les deux précédents, mais alors celui-ci, je suis pas loin de penser que c'est le meilleur de la série. Le plus beau, en tout cas. Et puis tiens, foin d'avarice : c'est le meilleur, point à la ligne. Comme d'habitude chez Sokal, il y a plein de références en sous-teintes, de nuances, qui ne veulent pas dire grand chose mais qui étouffent le récit.

Une enquête de l'inspecteur Canardo

SOKAL L'AMERZONE



Si vous avez manqué le début, comme dirait mon excellent confrère Machin 7 Trucs, il s'agit de l'inspecteur Canardo qui est chargé de ramener en Europe un vieux professeur réfugié en Amerzone. L'Amerzone, c'est une petite dictature d'Amérique du Sud dont le dictateur vient de mourir : on se bat pour sa succession (on se croirait à Marseille !). Or le vieux professeur n'a pas du tout envie de revenir car il poursuit un but étrange : il veut retrouver de mythiques oiseaux blancs. Ce sont des oiseaux magnifiques, immenses, sans pattes et dont les ailes grandissent durant toute la vie, qui vivent au-dessus des volcans pour être portés par l'air chaud, mais je ne vous dirai pas s'il les trouve ou pas, pour ne pas déflorer le sujet, comme dit Denise Fabre après avoir raconté la fin. Mais je suis partial, j'aime bien Sokal.

L'AMERZONE de SOKAL chez CASTERMAN, 41 oiseaux.

qui t'éblouit, ni du Vuillemin féroce, ni du Franquin indiscutable, c'est du Ferrandez gentil, tendre, calme. C'est constitué de plein de petites scènes se déroulant toutes à la campagne, genre profonde, avec les maquignons qui se battent pour une adjudication, les bergers qui font la transhumance et les vieux qui meurent. Quand on habite en ville, ça fait un peu comme si on buvait un verre d'eau pure après douze litres d'huile de ricin.

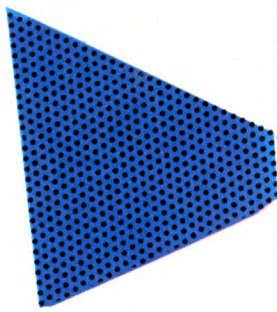
En bref, j'aime bien Ferrandez.

NOUVELLES DU PAYS de FERRANDEZ chez CASTERMAN, 41 voix.

comprend, on se demande comment les auteurs peuvent trouver une telle quantité de gags, de chute et une telle cohésion dans la narration. C'est vous dire si ça ne fait pas l'unanimité.

Donc, résumons-nous : n'achetez que si vous trouvez Goossens génial (c'est le test habituel). Dernière minute : Coucho adore Goossens mais n'aime pas cet album. Carali n'aime pas. Chérif, notre coursier de choc, trouve ça hollandais, mais il n'aime pas ce qui est hollandais. Milou Moulou, le maquetteur, estime le dessin mais ne rit pas. En conclusion, c'est nul (je me range à l'avis du plus grand nombre... Tss...).

LEON LA TERREUR S'EN BALANCE de (merde ! Ils pourraient pas s'appeler autrement ?) VAN DEN BOOGAARD et SCHIPPERS chez ALBIN MICHEL, 49 degrés.



EDITO

"Préparez vous citoyens; ce qui nous était offert a pris fin; dernier appel au bar. Inutile de nous plaindre, c'était un bon show et pas cher; sur le visage de la douleur, la bonne humeur devient essentielle; entraînez votre partenaire et commencez à danser la chanson de la fin du monde. Ne laissez pas la peur vous prendre, ne vous mettez pas à hurler; contrôlez vous, ne laissez pas votre nervosité paraître, et surtout, pas de pleurs. Pour le meilleur ou pour le pire, on l'a bien cherché; maintenant, il faut payer l'addition. Dites au revoir à votre entourage et à toutes choses en général. Et que tout le monde sur Terre se rassemble pour danser la chanson de la fin du monde."

BEN

Ruben Blades
(Paroles de "La Cancion del Final del Mundo", sur un air follement entraînant...)



Quoi qu'il en soit, vous devez surtout savoir une chose : Ruben Blades sera le 20 mai à l'Olympia, ce qui promet d'être une fête extraordinaire. Alors, un conseil : laissez tomber vos petites habitudes musicales fastidieuses et offrez-vous un voyage à travers la folie panaméenne. Vous m'en direz des nouvelles !

HECTOR ZAZOU

LA PAROLE D'UN SPECIALISTE

Si son nom peut prêter à confusion, Hector Zazou n'en est pas moins l'un des musiciens français le plus sérieusement branché informatique. Après avoir évolué, au cours des années 70, de la pop-rock (avec Barricades) à une musique plus sophistiquée à caractère plutôt classique, s'intéressant parallèlement aux synthétiseurs, Zazou s'attèle dès 1980 à la programmation de ses compositions sur Apple. Aujourd'hui, avec le chanteur Zairois Bony Bikaye, il est parvenu à réaliser une parfaite osmose entre sa musique de recherche et la musique de danse. Le duo se produit avec succès un peu partout en Europe et aux Etats-Unis. Il sera pour un soir au New Morning le 22 mai.

Peut-être cette interview vous incitera-t-elle à aller découvrir ses qualités hautement performantes.

HHHHEBDO : "Comment définiriez-vous votre approche de la musique ?"

HECTOR ZAZOU : "Disons que je me considère plus comme compositeur que comme musicien, étant donné que mon intervention en tant qu'interprète est assez limitée. En studio comme sur scène, j'ai plutôt une fonction de manipulateur, de laborantin. Au départ, j'avais une approche de la musique écrite. Mais j'attendais

SHOW DEVANT

* MATT BIANCO, le 16/5 : Strasbourg, le 17/5 : Lille.

avec impatience de l'informatique qu'elle offre des appareils qui permettent de se passer d'interprètes. Au-delà de ce premier stade, je me suis aperçu qu'il fallait concevoir des musiques différentes de celles qui sont écrites pour des interprètes. Ce serait un peu ridicule de donner à une machine une fugue de Bach... Quoiqu'il y ait eu les expériences de Walter Carlos, un électronicien passionné des synthétiseurs et des ordinateurs balbutiants, au début des années 70. Il a enregistré deux disques, "Switch on Bach", partiellement à l'ordinateur. Par ailleurs, il a depuis changé de sexe, devenant Wendy Carlos. En ce qui me concerne, j'ai donc commencé par tester mes compositions, avec une reproduction relativement fade, avant de me mettre petit à petit à penser en terme de musique pour ordinateur, c'est-à-dire plus géométrique. Dès 1980, j'ai entrepris de travailler sur des synthétiseurs analogiques, avec des programmes que je développais moi-même sur Apple. Les séquenceurs étaient alors presque introuvables dans le commerce. C'était très artisanal et assez peu pratique. Il fallait des heures pour rentrer trois notes.

SHOW DEVANT

* RUBEN BLADES, le 20/5 : Paris (Olympia).

J'ai ensuite utilisé le système Alpha Synthory prévu pour Apple, avec des cartes Mountain, qui avait un séquenceur et un système de création de sons par addition de fréquences. Rappelons au passage qu'il y a trois grands principes dans la fabrication des sons : 1- Le principe analogique, celui des anciens synthétiseurs. 2- Le principe d'addition de fréquences, une méthode qui donne des sons très jolis, mais un peu limités. 3- Le principe de la modulation de fréquences, qui est beaucoup plus complexe, mais permet d'obtenir des sons très beaux, très purs (comme avec le DX7, par exemple). Maintenant, certaines machines mélangent d'ailleurs ces principes, surtout depuis l'intervention du sampling, qui est encore une étape de franchie."



In Visible Silence

THE ART OF NOISE

In Visible Silence (China/Phonogram)

Pas de chansons, pas de paroles, rien que de la bidouille ! Mais attention, de la bidouille ultra-construite. Ce disque n'est qu'une longue démonstration de sampling, un jeu de massacre musico-informatique. Collures, coupures, déflagrations, voix extraites de discours, fondus enchaînés, ruptures se succèdent sur bases de thé-

mes moulins aux synthés ou repris de rengaines connues. On sent les réminiscences des détournements pratiqués par les situationnistes. Un peu de percus par-ci, un peu de jazz par-là et l'on se retrouve à explorer des espaces de synthèse. Bruits de verre harmonisés, gouttes d'eau, bandes-sons cinéma trafiquées, voix triturées, tous les artifices du sampling sont exploités, puis moulés dans des schémas pop aux structures déterminées. Résultat, une suite d'ambiances qui ne manque pas d'intérêt. On imagine le pied qu'ont dû se prendre les trois de The Art Of Noise (Anne Dudley, J.J. Jeczalick et Garry Langan) à réaliser cet album. L'art du bruit peut aussi être un plaisir.

HHHH : "Quel est maintenant votre système de base ?"

SHOW DEVANT

* JOE JACKSON, les 17 et 18/5 : Paris (Zénith).

H.Z. : "L'ordinateur-sequencer Yamaha QX1, qui est un excellent outil. Il peut piloter huit synthétiseurs midi - C'est-à-dire que les manipulations sont infinies et qu'on peut obtenir des sons colossaux, puisqu'on peut mettre huit synthés en parallèle et récupérer le son global. Avec le QX1, on peut d'une part rentrer les informations en temps réel avec les claviers des synthés ou en pas à pas avec le clavier de l'ordinateur. D'autre part, il dispose de toutes les corrections possibles : on peut travailler sur la dynamique de la note, sur sa durée, sur les effets de 'pitch band', on peut accélérer ou ralentir la séquence, doubler les notes, produire des décalages en faisant des tracking, etc. je n'ai pas

SHOW DEVANT

* JIMMY CLIFF, le 20/5 : Besançon, le 21/5 : Grenoble, le 22/5 : Lyon.

encore trouvé de défaut au QX1, seulement des manques. En comparaison, le Macintosh est plus intéressant sur deux points : d'abord il a la possibilité d'écriture avec son imprimante, ensuite il dispose d'un programme qui permet de faire varier le rythme des séquences indépendamment les unes des autres, alors que le QX1 a ses huit séquences alignées sur le même rythme. En revanche, le Macintosh ne s'occupe pas réellement de programmation de son et il est aussi lent que le QX1. Actuellement, en dehors du QX1, j'emploie

toujours l'Apple, que j'utilise pour la construction des sons et qui me sert aussi pour le stockage (bien que je le sente un peu obsolète). J'ai une boîte à rythme Roland, un DX7 et un Mirage, un synthé qui ne fonctionne que par sampling, c'est un bon appareil pour les percussions, mais les sons mélodiques qu'il donne ne sont pas toujours fantastiques.

HHHH : "Quel est, selon vous le problème majeur de l'informatique musicale actuellement ?"

H.Z. : "Comme partout en micro-informatique, c'est le problème de la mémoire. Le moindre effet, par exemple, mange énormément de mémoire. Quand on sait que, sur une mesure à 4 temps, chaque temps est divisé en 364 intervalles et qu'un effet apporté sur une note opère une variation sur pratiquement chaque intervalle, on conçoit évidemment les problèmes de stockage en mémoire. Bien sûr, il existe de gros systèmes, comme la 4X de l'IRCAM, un outil extrêmement puissant, qui peut piloter jusqu'à 400 interprètes. C'est l'appareil qui est utilisé pour les simulations de vol chez Dassault. Mais c'est un système énorme. Ce qui pêche en micro-informatique, c'est que la mémoire est trop limitée pour l'instant."



DEPECHE MODE

Black Celebration (Mute/Virgin)

Avec ce cinquième album (en fait le sixième, puisque récemment sortait une sorte de compilation de leurs 45 tours depuis le début du groupe en 81, tous ayant atteint le Top 20), les quatre Dépeche Mode semblent avoir accédé à une véritable maturité. Si dès leurs premiers et fulgurants succès on avait pu les croire vains et vides, tout juste bon à se trémou-



ser en jouant d'un doigt sur des synthés, ils nous apportent ici un honorable démenti à ces fallacieuses allégations. On appréciera la production toute en finesse faisant intervenir une palette de sons judicieusement travaillés. Evitant la mollesse, les morceaux restent dansants et dynamiques. Et si l'on se penche sur les textes,

SHOW DEVANT

* ZAZOU BIKAYE, le 22/5 : Paris (New Morning).

on découvre que loin de la banalité des mots d'amour, Martin Gore sait donner à ses chansons une certaine profondeur, leur apporter une véritable réflexion sur la vie qui ressemblerait fort à de la conscience politique. "Black Celebration", un disque de qualité, qui devrait suivre aisément le chemin des précédents, au sommet des charts.

MICRO... SILLONS

SIGUE SIGUE SPUTNIK

Love Missile F1 Maxi 45 t. (EMI/Pathé)

Cinq plumeaux bêtes de zoo montés en épingle à nourrice post-punk avec la complicité certainement pas innocente de cette

SHOW DEVANT

* COMLOT BRONSWICK, le 21/5 : Paris (Rex Club).

vieille canaille de Giorgio Moroder. On ne peut pas dire que les lascars fassent dans l'invention ni la dentelle. Séquence rythmée uniforme ponctuée de faibles éruptions larvées par des effets électro-

SHOW DEVANT

* MANFRED MANN, le 16/5 : Paris (Zénith), le 17/5 : Strasbourg, le 18/5 : Mulhouse, le 19/5 : Lyon, le 21/5 : Toulouse, le 22/5 : Montpellier.

chocs gros comme des réacteurs nucléaires. On se demande vraiment pourquoi ils se sentent obligés de partager le gâteau à cinq (tu parles d'un gâteau : 4 millions de livres largués par EMI). Avec ça nos craignons assurément à mort le look (y'a qu'à faire). Bref, un coup bien nul, monté par des vieux requins pour détrousser les kids.



SPECIAL TOUT POIL

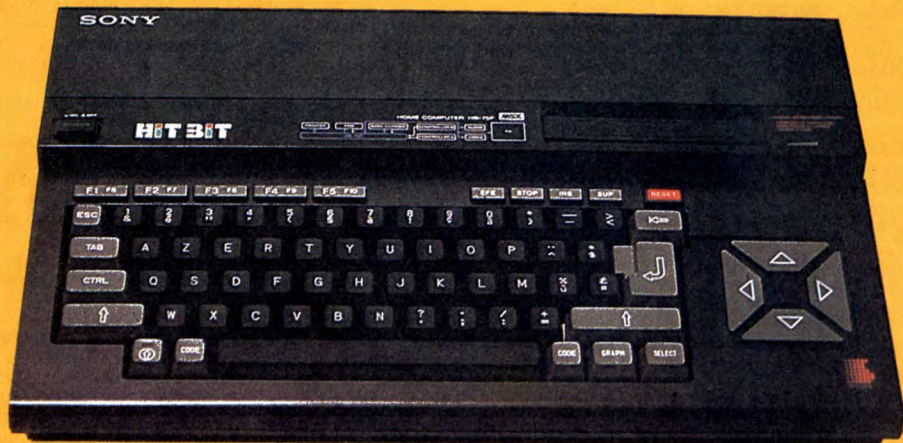
RUBEN BLADES

* Oh ! Je vous entends déjà : "Qui c'est encore c'ui là ?" Mais bande d'ignares, si vous décrochiez un peu vos esgourdes de la soupe frelatée d'NRJ, vous sauriez peut-être que la musique qui se produit de part le vaste monde n'est pas uniformément à base de synthés boum boum et d'anglais.

* Allez, je suis sympa, je vous affranchie : Ruben Blades est un grand, que dis-je, un TRES GRAND de la musique latino-américaine. Justement l'un de ceux qui ont su la faire accepter aux Américains du Nord. Mais Ruben Blades est beaucoup plus qu'un chanteur au registre brillant, plus qu'un compositeur fécond, plus qu'un flamboyant remueur de stades, entraîneur de salseros en délire. Ruben Blades est un véritable héros de l'Amérique Centrale. Né à Panama, il vit actuellement entre le canal et New York. S'il fut le chanteur de Ray Barreto et l'un des fers de lance de la fabuleuse équipe des salseros de Fania Records, Ruben Blades est aussi un poète, un lettré (ami et grand admirateur de Gabriel Garcia Marquez), un juriste (il est avocat) et un comédien. Ce qui le distingue sensiblement des chanteurs toujours un peu crooners latino-américains, c'est qu'à travers ses chansons et ses actes, Ruben Blades a toujours défendu avec ferveur la cause du peuple en but aux multiples oppressions qui s'exercent sur la plupart des pays de l'Amérique Centrale à l'Amérique du Sud, en passant par les Caraïbes.

* L'un de ses futurs projets est d'ailleurs de se présenter comme candidat aux élections présidentielles de Panama.

STANDARD MSX



SONY HIT-BIT

- Clavier azerty.
- Notices en français.
- Fourni avec câble magnéto.
- 3 Logiciels intégrés : ADRESSE (carnet d'adresses), PLANNING (agenda), MEMO (bloc note pouvant être utilisé comme "Mini Traitement de Textes").

**750 F.
PRIX CLUB**

EN CADEAU XYZOLOG (K7)
LE JEU ***



MSX2 PHILIPS - VG 8235 :

**4800 F.
PRIX CLUB**

- 256K Ram
- Lecteur 3,5 pouce 360Ko
- Clavier azerty
- Liaison péritel (câble fourni)
- Manuel en français
- Garantie 12 mois pièces et main-d'œuvre.
- Livré avec les logiciels DOS MSX Designer et Home Office.

**AVANT
PREMIÈRE**

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

SONY HIT-BIT 950 F. PRIX SPECIAL CLUB 750 F. Port + 50F.
VG 8235 5400 F. PRIX SPECIAL CLUB 4800 F. Port + 50F.

N° CARTE :

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Règlement : Chèque CCP Mandat N° Téléphone :

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-

cours 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.

**1ER PRIX
20000 FRANCS**

AVEC QA, JE POURRAI
ACHETER N'IMPORTE
QUEL OBJET SUR
TERRE VENDU
20000 FRANCS!



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

SALUT LA PROMO



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "Les Robinson 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, publiée 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 échangeurs.

Cette semaine, je m'avance vers vous en signe d'humilité, vous offrant d'une main le Mattioli à 49 balles et dans l'autre 4 cartes postales de Mattioli. Acceptez-vous cette offrande ? Oui ? Alors envoyez les pépettes, les mecs ! Et vite ! Je rappelle pour les ignares qui font rien qu'à être incultes qu'ils peuvent commander n'importe quel album, même s'il ne figure pas dans la liste ci-dessus. Il suffit de demander. A la semaine prochaine, pour encore mieux !

Je voudrais cette offrande. Pour cela, j'offre un sacrifice au dieu Portefeuille et je vous envoie 49 francs, plus le port s'il y a lieu.

Je voudrais des albums dont la liste suit (ou précède, j'ai pas encore fait la mise en page de ma lettre).

Je voudrais un catalogue gratuit pour voir ce que je vais bien pouvoir vous commander la prochaine fois.

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
AVANT GUERRE	39,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
MAESTR ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
JOE'S AIR FORCE	52,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1	33,00
MORTES SAISONS - BERTHET 2	33,00
COULEUR CAFE - BERTHET 3	33,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
SPOOKY	32,00
L'ANGE CARNIVORE	70,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
PLUS MORT QUE MOI...	28,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
LE JOUR DES FAUCONS	39,50
FORT CARIBOU	52,00
LA PORTE D'ORIENT	49,50
SITA JAVA	79,00
LE SYNDROME DES SORCIERS	45,00
UN MONDE FOOT, FOOT, FOOT	45,00
SUPERWEST	49,00
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	41,00
L'AMERZONE	41,00
NOUVELLES DU PAYS	41,00

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

MORDOR

Inconscient du danger que représente la possession de l'anneau de Mordor, vous étiez jusqu'à présent un hobbit bien peinarde. Mais voilà qu'un jour "Candalf le blanc", magicien notoire, vous révèle l'effroyable menace...

David DELLA FLORA



SUITE DU N° 134

```

DRAW30,110,1:CURSET32,0,1:DRAW-10,110,1
40610 CALL#9600,13,50
40620 CURSET45,50,1:DRAW50,-50,1:
DRAW60,50,1:CURSET95,0,1:DRAW-20,1
10,1
40630 CALL#9600,46,50
40640 CURSET120,110,1:DRAW60,-110,1:
DRAW59,50,1:CURSET180,0,1:DRAW-20,110,1
40650 CALL#9600,145,99
40660 RETURN
40800 CURSET12,0,1:DRAW50,30,1:DR
AW127,0,1:DRAW50,-30,1
40810 CURSET12,110,1:DRAW50,-30,1
:DRAW127,0,1:DRAW50,30,1
40820 CURSET62,30,1:DRAW0,50,1:CU
RMOV127,0,1:DRAW0,-50,1
40830 CALL#9600,12,2:CALL#9600,20
0,60
40900 RETURN
41000 CURSET12,50,1:DRAW20,-50,1:
DRAW30,110,1:CURSET32,0,1:DRAW-10,110,1
41010 CALL#9600,13,50
41020 CURSET45,50,1:DRAW50,-50,1:
DRAW60,50,1:CURSET95,0,1:DRAW-20,1
10,1
41030 CALL#9600,46,50
41040 CURSET120,110,1:DRAW60,-110,1:
DRAW59,50,1:CURSET180,0,1:DRAW-20,110,1
41050 CALL#9600,145,99
41060 RETURN
41200 CURSET12,80,1:DRAW50,-5,1:D
RAW50,-2,1:DRAW50,5,1:DRAW50,5,1
41210 DRAW27,1,1:CURSET12,30,1:DR
AW227,0,1
41220 CURSET120,30,1:DRAW-5,43,1:
CURSET120,30,1:DRAW-9,43,1
41240 CALL#9600,12,81
41300 RETURN
41400 CURSET40,110,1:DRAW70,-80,1
:DRAW70,80,1
41410 CURSET12,30,1:DRAW227,0,1:C
ALL#9600,120,109
41500 RETURN
41600 CURSET12,30,1:DRAW227,0,1:C
URSET100,30,1:DRAW1,-20,1:DRAW4,-2
,1
41610 DRAW1,-2,1:CURSET100,30,1:D
RAW1,-15,1:DRAW-4,-3,1:DRAW-1,-2,1
41620 CURSET30,50,1:DRAW6,1,1:CUR
SET50,70,1:DRAW6,-2,1:CURSET150,50
,1
41630 DRAW4,0,1
41640 CURSET12,100,1:DRAW50,-3,1:
DRAW50,2,1:DRAW50,-4,1:DRAW50,2,1
41650 DRAW27,-4,1
41660 CURSET12,40,1:DRAW50,2,1:DR
AW50,-4,1:DRAW50,6,1:DRAW50,-2,1
41670 DRAW27,3,1
41680 CURSET120,80,1:DRAW7,-1,1
41690 CALL#9600,12,101

```

```

41695 CALL#9600,12,31
41700 RETURN
41800 CURSET12,60,1:DRAW227,0,1:C
URSET100,60,1
41810 DRAW0,-40,1:DRAW5,-5,1:DRAW
5,-4,1:DRAW5,-3,1:DRAW5,-2,1
41820 DRAW5,2,1:DRAW5,3,1:DRAW5,4
,1:DRAW5,5,1:DRAW0,40,1
41830 CALL#9600,120,30
41840 CURSET100,60,1:DRAW-20,40,1
:DRAW80,0,1:DRAW-20,-40,1
41850 CURSET12,95,1:DRAW70,0,1:CU
RSET239,95,1:DRAW-80,0,1
41860 CALL#9600,12,61:CALL#9600,2
38,61
41870 FORI=0T060STEP10:CURSET12,I
,1:DRAW227,0,1:NEXT
41880 FORI=12T0239STEP15:CURSETI,
0,1:DRAW0,60,1:NEXT
41900 RETURN
42000 FORI=12T0239STEP20:CURSETI,
0,1:DRAW0,90,1:NEXT
42010 FORI=0T090STEP10:CURSET12,I
,1:DRAW227,0,1:NEXT
42020 CALL#9600,12,109
42025 CURSET50,0,1:DRAW20,20,1:DR
AW10,2,1:DRAW50,4,1
42030 RETURN
42200 FORI=12T0239STEP20:CURSET I
,00,1:DRAW0,110,1:NEXT
42210 CURSET12,0,1:DRAW227,0,1
42220 FORI=100T0140:CURSETI,30,1:
DRAW0,50,0:NEXT
42230 CURSET100,30,1:DRAW40,0,1:D
RAW0,50,1:DRAW-40,0,1:DRAW0,-50,1
42240 CURSET110,70,1:DRAW5,0,1:DR
AW1,-30,1:DRAW6,-10,1:CURMOV-2,0,1
42250 DRAW-6,10,1:DRAW-2,0,1:DRAW
-6,-10,1:CURMOV-3,0,1:DRAW6,11,1
42260 DRAW0,30,1:CURSET100,50,1:D
RAW9,0,1
42270 CURMOV7,0,1:DRAW24,0,1:CALL
#9600,101,51
42300 RETURN
42400 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
42410 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
42420 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
42430 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
42440 CALL#9600,80,60
42450 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
42460 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
42470 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
42480 CALL#9600,170,60
42490 CURSET120,100,1:FORI=-5T055
TEP3:CURSET120,100,1:DRAW1,-5,1:NE
XT
42500 FORI=-5T055STEP3:CURSET20,60
,1:DRAW1,-6,1:NEXT
42510 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
42520 DRAW27,-3,1
42530 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
42540 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1

```

```

42590 RETURN
42600 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
42610 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
42620 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
42630 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
42640 CALL#9600,80,60
42650 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
42660 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
42670 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
42680 CALL#9600,170,60
42690 CURSET120,100,1:FORI=-5T055
TEP3:CURSET120,100,1:DRAW1,-5,1:NE
XT
42700 FORI=-5T055STEP3:CURSET20,60
,1:DRAW1,-6,1:NEXT
42710 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
42720 DRAW27,-3,1
42730 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
42740 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
42790 RETURN
42800 CURSET50,80,1:DRAW5,-20,1:D
RAW3,-10,1:DRAW1,-20,1:DRAW-20,-30
,1
42810 DRAW20,24,1:DRAW9,-3,1:DRAW
30,-20,1:DRAW-30,26,1
42820 DRAW1,20,1:DRAW-2,30,1:DRAW
-8,2,1:DRAW-8,0,1
42840 CURSET120,110,1:DRAW20,-8,1
:DRAW20,-2,1
42850 CURSET12,20,1:DRAW50,-5,1:D
RAW50,3,1:DRAW50,-8,1:DRAW47,2,1
42860 DRAW30,-3,1:CURSET200,60,1:
DRAW-20,-4,1:DRAW-10,0,1
42870 CALL#9600,60,60
42880 CALL#9600,12,0:CALL#9600,60
,0
42900 RETURN
43000 CURSET12,50,1:DRAW20,-3,1:D
RAW5,0,1:DRAW20,3,1
43010 CURSET50,54,1:DRAW30,-5,1:D
RAW5,0,1:DRAW50,5,1
43020 CURSET120,53,1:DRAW50,-6,1:
DRAW7,0,1:DRAW50,6,1
43040 CURSET50,70,1:DRAW60,-9,1:D
RAW6,0,1:DRAW60,9,1
43050 CURSET30,20,3:CIRCLE10,1:CA
LL#9600,30,20
43100 RETURN
43200 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
43210 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
43220 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
43230 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
43240 CALL#9600,80,60
43250 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
43260 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1

```

```

43270 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
43280 CALL#9600,170,60
43290 CURSET120,100,1:FORI=-5T055
TEP3:CURSET120,100,1:DRAW1,-5,1:NE
XT
43300 FORI=-5T055STEP3:CURSET20,60
,1:DRAW1,-6,1:NEXT
43310 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
43320 DRAW27,-3,1
43330 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
43340 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
43390 RETURN
43400 CURSET60,100,1:DRAW20,-5,1:
DRAW5,-30,1:DRAW0,-55,1:DRAW-20,-1
0,1
43405 CURMOV60,0,1:DRAW-20,10,1
43410 DRAW0,55,1:DRAW5,30,1:DRAW2
0,5,1
43420 DRAW-30,5,1:DRAW-38,-4,1
43430 CURSET50,0,1:DRAW5,10,1:DR
AW10,10,1:DRAW20,1,1
43440 CURSET140,0,1:DRAW-5,10,1:D
RAW-10,10,1:DRAW-20,1,1
43450 CALL#9600,60,0:CALL#9600,13
0,0
43460 CURSET12,30,1:DRAW70,-3,1:C
URSET110,30,1:DRAW50,4,1:DRAW50,-2
,1
43470 DRAW27,3,1
43480 FORI=-5T055STEP3:CURSET200,6
0,1:DRAW1,-5,1:NEXT
43500 RETURN
43600 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
43610 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
43620 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
43630 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
43640 CALL#9600,80,60
43650 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
43660 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
43670 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
43680 CALL#9600,170,60
43690 CURSET120,100,1:FORI=-5T055
TEP3:CURSET120,100,1:DRAW1,-5,1:NE
XT
43700 FORI=-5T055STEP3:CURSET20,60
,1:DRAW1,-6,1:NEXT
43710 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
43720 DRAW27,-3,1
43730 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
43740 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
43790 RETURN
43800 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
43810 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40

```

Suite page 27



AMSTRAD

Suite de la page 5

```

1660 IF s>64 THEN d=0:RETURN
1670 x=xm:y=ym:d=d+0.05:GOSUB 1440
1680 REM
1690 REM Retour vers la routine de
tir
1700 REM
1710 IF s<(SQR(RND)*32 THEN RETURN
1720 IF SQR((xp-xm)*xm2+(ym-yp)*ym2)
>s*2 THEN RETURN
1730 IF RND>0.6 THEN RETURN
1740 MOVE xm-10,ym:DRAW xp,yp,6
1750 MOVE xm+10,ym:DRAW xp,yp,6
1760 ENT 1,10,5,1:ENT -9,239,20,1:
ENV 9,7,-2,2:FOR A=20 TO 31 STEP 3
: SOUND 2,5,5,7,1,1,A:NEXT
1770 MOVE xm-10,ym:DRAW xp,yp,6
1780 MOVE xm+10,ym:DRAW xp,yp,6
1790 IF RND>0.85 THEN ox=xp:oy=yp:
GOTO 1200
1800 RETURN
1810 REM
1820 REM Explosion et routine sono
re
1830 REM
1840 ORIGIN x,y,c=3:GOSUB 1850
1850 c=24:GOSUB 1860:ORIGIN 0,0:RE
TURN

```

```

*c:DRAW -g*c,(g-5)*c,((c MOD 2)+1)
*4
1870 MOVE (5-g)*c,g*c*0.5:DRAW (g-
5)*c,-g*c*0.5,((c MOD 2)+1)*4:NEXT
:RETURN
1880 ORIGIN x,y,c=3:GOSUB 1900
1890 c=5:GOSUB 1900:ORIGIN 0,0:RET
URN
1900 FOR g=0 TO 2+c:MOVE g*c,(5-g)
*c:DRAW -g*c,(g-5)*c,((c+1) MOD 2
)+1)*4
1910 MOVE (5-g)*c,g*c*0.5:DRAW (g-
5)*c,-g*c*0.5,((c+1) MOD 2)+1)*4:
NEXT:RETURN
1920 REM
1930 REM Fin du jeu
1940 REM
1950 PRINT CHR$(23)CHR$(0);:wp=0:L
OCATE 6,10:PEN 3:PRINT "GAME OVER"
1960 IF hi<inv THEN hi=inv
1970 EI:i=REMAIN(2):FOR at=0 TO 30
00:NEXT:GOTO 30
1980 REM
1990 REM Affichage de la progressi
on dans l'espace
2000 REM
2010 LOCATE 9+prg,25:PAPER 2:PRINT
";:PAPER 0
2020 prg=prg+1:IF prg<12 THEN RETU
RN
2030 wall=-1:RETURN
2040 REM
2050 REM Utilisation du joystick
2060 REM
2070 IF (J AND 8)=8 THEN xp=xp+12

```

```

2080 IF (J AND 4)=4 THEN xp=xp-12
2090 IF (J AND 2)=2 THEN yp=yp-12
2100 IF (J AND 1)=1 THEN yp=yp+12
2110 IF xp>64 OR xp<16 OR yp>304
OR yp<11 THEN 1190
2120 GOTO 1180
2130 REM
2140 REM Routine d'affichage du ta
nk de patrouille envoye p
ar le MCF
2150 REM
2160 IF wp>0 THEN 2200 ELSE i=REMA
IN(2)
2170 wp=1:INK 7,10:PEN #2,7
2180 x=xm:y=ym:GOSUB 1440
2190 pl=1000
2200 x=xp:y=yp:GOSUB 1020:xm=0:ym=
0
2210 WINDOW #2,10-wp,11+wp,16+wp,1
5-wp
2220 LOCATE #2,wp+1,wp+1:PRINT #2,
CHR$(64);CHR$(168);
2230 LOCATE #2,wp+1,wp+2:PRINT #2,
CHR$(169);CHR$(170);
2240 GOSUB 1020
2250 IF al=0 THEN al=1 ELSE al=0
2260 wp=wp+al:IF wp<10 THEN RETURN
2270 x=xp:y=yp:SOUND 2,600,50,4,3,
0,8:GOSUB 1810:IF vie<0 THEN 1920
ELSE 2380
2280 REM
2290 REM Tir sur le tank de patrou
ille
2300 REM
2310 ENV 3,5,10,20:ENT 1,239,20,1:

```

```

ENV 2,7,-2,2:SOUND 1,60,0,3,2,1:IF
hit OR xp<>320 OR yp<>160 THEN RE
TURN
2320 SOUND 4,0,25,7,0,0,5:hit=-1
2330 x=320:y=160:GOSUB 1810:GOSUB
1810:GOTO 1420
2340 REM
2350 REM Sortie triomphante du tan
k joueur de la batail
le
2360 REM
2370 x=ox:y=oy:GOSUB 1020:y=oy+28:
GOSUB 1020
2380 up=-1:WINDOW #2,1,20,10,22:PA
PER #2,0
2390 PLOT 0,320,15:PLOT 639,320,3
2400 FOR i=1 TO 21:PRINT #2,CHR$(1
1);:FOR et=1 TO 9:XXX=RND*640:YYY=
RND*320:PLOT XXX,YYY,3:NEXT et:NEX
T
2410 pl=250:GOSUB 1420
2420 GOTO 1920
2430 REM
2440 REM Musique
2450 REM
2460 DATA 478,478,426,478,379,478,
478,426,379,358,319,478,478,426,37
9,358,319,478,478,426,478,319,478,
284,478,253,478,253,284,319,358,37
9,426,478,506,568,478,478,0

```


GOLF

Sportifs agoraphobes, pratiquez avec enthousiasme un sport de grand air sans quitter votre chambre...

Jean-Frédéric JACQUELIN



AVEUX, LES FLICS SONT ROIS.



SUITE DU N° 134

34216 DATA 129,159,131,249,249,153,195,2
55
34224 DATA 195,153,159,131,153,153,195,2
55
34232 DATA 129,153,243,231,231,231,231,2
55
34240 DATA 195,153,153,195,153,153,195,2
55
34248 DATA 195,153,153,193,249,153,195,2
55
34256 DATA 255,255,231,255,255,231,255,2
55
34264 DATA 255,255,231,255,255,231,231,2
07
34272 DATA 241,231,207,159,207,231,241,2
55
34280 DATA 255,255,129,255,129,255,255,2
55
34288 DATA 143,231,243,249,243,231,143,2
55
34296 DATA 195,153,249,243,231,255,231,2
55
34304 DATA 255,255,255,0,0,255,255,255
34312 DATA 247,227,193,128,128,227,193,2
55
34320 DATA 231,231,231,231,231,231,231,2
31
34328 DATA 255,255,255,0,0,255,255,255
34336 DATA 255,255,0,0,255,255,255,255
34344 DATA 255,0,0,255,255,255,255,255
34352 DATA 255,255,255,255,0,0,255,255
34360 DATA 207,207,207,207,207,207,207,2
07
34368 DATA 243,243,243,243,243,243,243,2
43
34376 DATA 255,255,255,31,15,199,231,231
34384 DATA 231,231,227,240,240,255,255,2
55
34392 DATA 231,231,199,15,31,255,255,255
34400 DATA 63,63,63,63,63,63,0,0
34408 DATA 63,31,143,199,227,241,248,252
34416 DATA 252,248,241,227,199,143,31,63
34424 DATA 0,0,63,63,63,63,63,63
34432 DATA 0,0,252,252,252,252,252,252
34440 DATA 255,195,129,129,129,129,195,2
55
34448 DATA 255,255,255,255,255,0,0,255
34456 DATA 201,128,128,128,193,227,247,2
55
34464 DATA 159,159,159,159,159,159,159,1
59
34472 DATA 255,255,255,248,248,227,231,2
31
34480 DATA 60,24,129,195,195,129,24,60
34488 DATA 255,195,129,153,153,129,195,2
55
34496 DATA 231,231,153,153,231,231,195,2
55
34504 DATA 249,249,249,249,249,249,249,2
49
34512 DATA 247,227,193,128,193,227,247,2
55
34520 DATA 231,231,231,0,0,231,231,231
34528 DATA 63,63,207,207,63,63,207,207
34536 DATA 231,231,231,231,231,231,231,2
31
34544 DATA 255,255,252,193,137,201,201,2
55
34552 DATA 0,128,192,224,240,248,252,254
34560 DATA 255,255,255,255,255,255,255,2
55
34568 DATA 15,15,15,15,15,15,15,15
34576 DATA 255,255,255,255,0,0,0,0
34584 DATA 0,255,255,255,255,255,255,255
34592 DATA 255,255,255,255,255,255,255,0
34600 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
34608 DATA 51,51,204,204,51,51,204,204
34616 DATA 252,252,252,252,252,252,252,2
52
34624 DATA 255,255,255,255,51,51,204,204
34632 DATA 0,1,3,7,15,31,63,127
34640 DATA 252,252,252,252,252,252,252,2
52
34648 DATA 231,231,231,224,224,231,231,2
31
34656 DATA 255,255,255,255,240,240,240,2
40
34664 DATA 231,231,231,224,224,255,255,2
55

34672 DATA 255,255,255,7,7,231,231,231
34680 DATA 255,255,255,255,255,255,0,0
34688 DATA 255,255,255,224,224,231,231,2
31
34696 DATA 231,231,231,0,0,255,255,255
34704 DATA 255,255,255,0,0,231,231,231
34712 DATA 231,231,231,7,7,231,231,231
34720 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
34728 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31
34736 DATA 248,248,248,248,248,248,248,2
48
34744 DATA 0,0,255,255,255,255,255,255
34752 DATA 0,0,0,255,255,255,255,255
34760 DATA 255,255,255,255,255,0,0,0
34768 DATA 252,252,252,252,252,252,0,0
34776 DATA 255,255,255,255,15,15,15,15
34784 DATA 240,240,240,240,255,255,255,2
55
34792 DATA 231,231,231,7,7,255,255,255
34800 DATA 15,15,15,15,255,255,255,255
34808 DATA 15,15,15,15,240,240,240,240
34816 DATA 32,0,157,173,0,208,141,136
34824 DATA 144,173,16,208,41,191,141,137
34832 DATA 144,173,1,208,141,138,144,160
34840 DATA 0,149,139,144,136,208,185,120
34848 DATA 149,201,0,208,3,140,140,144
34856 DATA 201,56,208,2,169,48,141,141
34864 DATA 144,190,108,149,185,98,149,56
34872 DATA 233,2,176,1,202,141,149,144
34880 DATA 142,150,144,173,150,144,56,23
7
34888 DATA 137,144,144,14,208,9,173,149
34896 DATA 144,56,237,136,144,144,3,76
34904 DATA 38,145,173,141,144,56,233,2
31
34912 DATA 174,150,144,24,189,149,144,14
4
34920 DATA 1,232,133,251,138,56,237,137
34928 DATA 144,144,16,208,8,165,251,56
34936 DATA 237,136,144,144,6,169,3,141
34944 DATA 139,144,96,204,153,149,208,14
9
34952 DATA 160,255,169,0,141,142,144,141
34960 DATA 143,144,173,136,144,24,185,1
34968 DATA 144,3,238,137,144,141,136,144
34976 DATA 173,137,144,201,1,208,23,173
34984 DATA 136,144,56,233,89,144,15,48
34992 DATA 13,208,11,169,126,141,21,208
34996 DATA 169,1,141,139,144,96,173,16
34998 DATA 208,13,137,144,141,16,208,173
34999 DATA 136,144,141,0,208,192,255,208
35000 DATA 3,76,156,145,198,108,149,185
35001 DATA 98,149,56,233,2,176,1,202
35002 DATA 141,149,144,142,150,144,173,1
37
35003 DATA 144,56,237,150,144,147,17,208
35004 DATA 9,173,136,144,56,237,149,144
35005 DATA 144,6,169,0,141,139,144,96
35006 DATA 173,142,144,24,185,1,144,3
35007 DATA 238,143,144,141,142,144,173,1
43
35008 DATA 144,56,237,146,144,149,19,240
35009 DATA 6,169,2,141,139,144,96,173
35010 DATA 142,144,56,237,145,144,144,2
35011 DATA 208,239,32,207,145,76,46,145
35012 DATA 152,72,173,148,144,72,174,147
35013 DATA 144,232,160,25,136,208,253,20
2
35014 DATA 208,248,173,148,144,240,6,206
35015 DATA 148,144,24,144,237,104,141,14
8
35016 DATA 144,173,151,144,24,109,147,14
4
35017 DATA 141,147,144,173,152,144,109,1
48
35018 DATA 144,141,148,144,104,168,96
35019 DATA 32,156,149,174,153,149,169,56
35020 DATA 157,128,149,169,0,141,135,149
35021 DATA 162,249,168,7,173,57,149,24
35022 DATA 189,57,149,144,1,232,136,208
35023 DATA 246,141,133,149,142,140,149,1
33
35024 DATA 251,134,252,169,208,13,131,14
9
35025 DATA 149,32,188,152,162,207,169,32
35026 DATA 24,109,57,149,144,1,232,133
35027 DATA 251,134,252,169,208,13,131,14
9
35028 DATA 160,0,145,251,162,250,173,140
35029 DATA 149,201,250,208,1,232,134,252
35030 DATA 173,133,149,24,105,64,144,2
4
35031 DATA 230,252,133,251,173,135,149,2
4
35032 DATA 105,6,170,189,141,149,32,188
35033 DATA 152,162,207,169,72,24,109,57
35034 DATA 149,144,1,232,133,251,134,252
35035 DATA 169,208,13,131,149,160,0,145

37636 DATA 251,32,188,149,173,119,149,20
1
37644 DATA 111,208,7,238,153,149,238,139
37652 DATA 149,96,238,135,149,173,135,14
9
37660 DATA 201,6,240,3,76,140,146,32
37668 DATA 197,151,96
37700 DATA 169,0,162,0,157,98,149,157
37708 DATA 149,157,120,149,232,224
37716 DATA 10,208,242,141,153,149,141,56
37724 DATA 149,141,119,149,141,139,149,17
4,56,149
37732 DATA 189,58,149,201,13,208,11,32
37740 DATA 189,173,119,149,201,111
37748 DATA 208,0,96,201,2,240,241,201
37756 DATA 4,208,11,32,206,149,173,119
37764 DATA 149,201,111,208,61,96,201,5
37772 DATA 208,11,32,240,150,173,119,149
37780 DATA 201,111,208,46,96,201,6,208
37788 DATA 111,32,70,150,173,119,149,201
37796 DATA 208,11,208,11,96,201,7,208,11
37804 DATA 211,246,149,173,119,149,201
37812 DATA 111,208,16,96,201,14,208,11
37820 DATA 32,70,150,173,119,149,201,111
37828 DATA 208,1,96,238,56,149,173,56
37836 DATA 149,201,40,48,146,96
38000 DATA 173,2,221,9,3,141,2,221
38008 DATA 173,0,221,41,252,141,0,221
38016 DATA 173,24,208,41,15,9,48,41
38024 DATA 240,9,8,141,24,208,169,204
38032 DATA 141,136,2,96,0,0,0,0
38040 DATA 173,2,221,9,3,141,2,221
38048 DATA 173,0,221,41,252,9,3,141
38056 DATA 0,221,169,21,141,24,208,169
38064 DATA 4,141,136,2,96,0,173,17
38072 DATA 208,9,32,141,17,208,96,0
38080 DATA 173,17,208,41,223,141,17,208
38088 DATA 96
38284 DATA 0,123,115,160,160,116,124,117
38292 DATA 160,160,160,160,118,0,0,0
38300 DATA 173,57,149,174,153,149,160,7
38308 DATA 24,109,57,149,144,3,254,108
38316 DATA 149,136,208,244,24,105,24,144
38324 DATA 3,254,108,149,157,98,149,96
38332 DATA 238,57,149,173,57,149,201,40
38340 DATA 208,5,169,111,141,119,149,96
38348 DATA 0,0,173,118,149,24,105,176
38356 DATA 141,124,153,173,57,149,32,32
38364 DATA 153,32,156,149,169,8,174,153
38372 DATA 149,157,120,149,238,153,149,3
2
38380 DATA 188,149,96,0,0,0,0,0
38388 DATA 0,0,32,156,149,169,46,174
38396 DATA 153,149,157,120,149,142,132,1
49
38404 DATA 238,153,149,169,207,133,252,1
69
38412 DATA 112,133,251,173,57,149,24,101
38420 DATA 251,144,2,230,252,133,251,160
38428 DATA 0,162,5,169,119,145,251,32
38436 DATA 188,149,173,119,149,201,111,2
08
38444 DATA 1,96,200,202,208,237,238,56
38452 DATA 149,174,56,149,189,58,149,201
38460 DATA 7,240,243,206,56,149,96,0
38468 DATA 0,0,141,133,149,169,112,141
38476 DATA 134,149,169,3,172,133,149,192
38484 DATA 14,208,1,10,141,135,149,10
38492 DATA 10,10,174,153,149,157,120,149
38500 DATA 32,156,149,238,153,149,160,7
38508 DATA 173,57,149,162,251,24,109,57
38516 DATA 149,144,1,232,136,208,246,24
38524 DATA 105,128,144,1,232,133,251,134
38532 DATA 252,169,0,133,253,169,128,133
38540 DATA 254,173,134,149,32,188,152,17
3
38548 DATA 130,149,13,131,149,160,207,13
2
38556 DATA 252,160,112,132,251,172,57,14
9
38564 DATA 145,251,160,152,132,251,173,1
30
38572 DATA 149,74,74,74,74,13,130,149
38580 DATA 172,57,149,145,251,32,188,149
38588 DATA 173,119,149,201,111,208,1,96
38596 DATA 206,135,149,208,18,238,56,149
38604 DATA 174,56,149,189,58,149,205,133
38612 DATA 149,240,242,206,56,149,96,238
38620 DATA 134,149,173,134,149,201,115,2
40
38628 DATA 3,76,106,150,169,112,141,134
38636 DATA 149,76,106,150,174,139,149,18
9
38644 DATA 136,149,201,2,208,3,76,124
38652 DATA 146,32,156,149,174,153,149,16
9

38660 DATA 32,157,120,149,169,0,141,135
38668 DATA 149,141,133,149,169,7,173,57
38676 DATA 149,162,245,24,109,57,149,144
38684 DATA 1,232,136,208,246,24,105,64
38692 DATA 144,1,232,133,251,134,252,169
38700 DATA 0,172,135,149,200,230,252,24
38708 DATA 105,64,144,2,230,252,136,208
38716 DATA 244,24,101,251,144,2,230,252
38724 DATA 133,251,169,0,133,253,169,128
38732 DATA 133,254,173,135,149,10,10,24
38740 DATA 109,133,149,24,105,139,32,188
38748 DATA 152,162,206,134,252,162,168,1
34
38756 DATA 251,172,135,149,200,165,251,2
4
38764 DATA 105,40,144,2,230,252,136,208
38772 DATA 246,24,109,57,149,144,2,230
38780 DATA 252,133,251,174,135,149,169,2
08
38788 DATA 224,3,208,2,169,80,13,131
38796 DATA 149,162,0,129,251,238,153,149
38804 DATA 174,135,149,224,4,240,3,76
38812 DATA 16,151,32,188,149,173,119,149
38820 DATA 201,111,208,7,238,153,149,238
38828 DATA 139,149,96,238,133,149,173,13
3
38836 DATA 149,201,4,240,8,169,0,141
38844 DATA 135,149,76,16,151,32,197,151
38852 DATA 96,238,139,149,238,153,149,23
8
38860 DATA 56,149,174,56,149,189,58,149
38868 DATA 201,5,240,243,206,56,149,96
38876 DATA 0,0,0,0,5,8,0,9
38884 DATA 1,2,14,1,10,10,9,7
38892 DATA 3,7,6,20,25,46,186,46,165
38900 DATA 59,206,46,186,46,207,37,127
38908 DATA 0,162,0,189,224,151,157,248
38916 DATA 207,189,231,151,157,39,208,18
9
38924 DATA 238,151,157,0,208,232,224,7
38932 DATA 208,233,189,238,151,157,0,208
38940 DATA 232,224,14,208,245,169,1,141
38948 DATA 37,208,169,9,141,38,208,173
38956 DATA 252,151,201,1,208,2,169,64
38964 DATA 141,16,208,169,4,141,28,208
38972 DATA 169,64,141,27,208,141,29,208
38980 DATA 96
38988 DATA 6,15,18,3,5,32,4,21
39000 DATA 32,20,9,18,32,63,1,14
39016 DATA 7,12,5,32,4,5,32,20
39024 DATA 9,18,32,63,162,0,189,88
39032 DATA 152,201,32,240,3,32,188,152
39040 DATA 169,8,24,101,251,144,2,230
39048 DATA 252,133,251,232,224,14,208,23
0
39056 DATA 96
39100 DATA 141,249,159,169,0,133,253,169
39108 DATA 128,133,254,165,253,160,8,24
39116 DATA 109,249,159,144,2,230,254,136
39124 DATA 208,245,133,253,160,0,177,253
39132 DATA 145,251,200,192,8,208,247,96
39150 DATA 169,204,133,252,169,0,133,251
39158 DATA 169,14,160,0,145,251,136,208
39166 DATA 251,230,252,165,252,201,208,1
44
39174 DATA 239,169,207,133,252,169,111,1
33
39182 DATA 251,169,221,160,128,145,251,1
36
39190 DATA 208,251,96
39200 DATA 133,253,162,169,134,251,162,2
06
39208 DATA 134,252,32,242,153,160,0,169
39216 DATA 46,145,251,160,40,145,251,160
39224 DATA 41,145,251,160,80,145,251,160
39232 DATA 120,145,251,160,160,145,251,1
60
39240 DATA 199,169,5,145,251,165,253,162
39248 DATA 0,134,253,162,128,134,254,162
39256 DATA 245,134,252,160,3,10,144,3
39264 DATA 230,252,24,136,208,247,133,25
1
39272 DATA 169,72,32,242,153,169,64,32
39280 DATA 188,152,32,232,153,165,251,72
39288 DATA 165,252,72,169,178,32,188,152
39296 DATA 169,8,32,242,153,169,65,32
39304 DATA 188,152,104,133,252,104,133,2
51
39312 DATA 32,232,153,169,66,32,188,152
39320 DATA 32,232,153,160,2,152,72,169
39328 DATA 67,32,188,152,32,232,153,104

A SUIVRE...

ORIC

Suite de la page 26

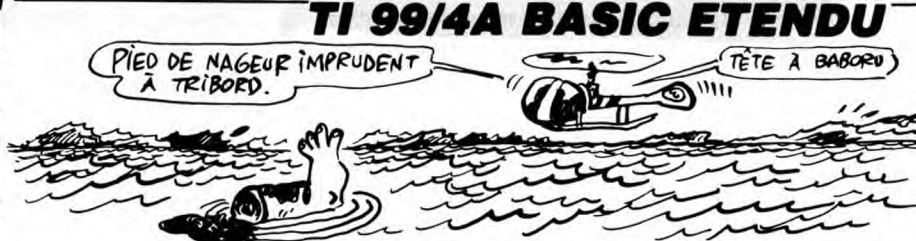
```
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
43940 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
43990 RETURN
44000 CURSET50,80,1:DRW5,-20,1:D
RAW3,-10,1:DRAW1,-20,1:DRAW-20,-30
,1
44010 DRAW20,24,1:DRAW9,-3,1:DRAW
30,-20,1:DRAW-30,26,1
44020 DRAW1,20,1:DRAW-2,30,1:DRAW
-8,2,1:DRAW-8,0,1
44040 CURSET120,110,1:DRAW20,-8,1
:DRAW20,-2,1
44050 CURSET12,20,1:DRAW50,-5,1:D
RAW50,3,1:DRW50,-8,1:DRAW47,2,1
44060 DRAW30,-3,1:CURSET200,60,1:
DRAW-20,-4,1:DRAW-10,0,1
44070 CALL#9600,60,60
44080 CALL#9600,12,0:CALL#9600,60
,0:CALL#9600,120,0
44100 RETURN
44200 CURSET120,40,1:FORI=-PITOP1
STEP,02
44210 CURMOV50*SIN(I),10*COS(I),1
:CURSET120,40,0:NEXT
44220 CALL#9600,120,40
44225 CURSET30,20,1:CIRCLE10,1:CA
LL#9600,30,20
44230 CURSET70,40,1:DRAW-70,70,1:
CURSET170,40,1:DRAW69,70,1
44240 CURSET120,50,1:DRAW0,60,1:C
URSET99,45,1:DRAW-50,65,1
44250 CURSET140,45,1:DRAW50,65,1
```

```
44300 RETURN
44400 CURSET12,50,1:DRAW80,60,1:C
ALL#9600,12,51
44410 CURSET12,30,1:DRAW50,-2,1:D
RAW50,3,1:DRW50,-3,1:DRAW47,1,1:D
RAW30,
```


S.O.S PLAGÉ

Secouriste dévoué, vous disposez d'un hélicoptère pour assurer la surveillance d'une plage fréquentée par des nageurs imprudents. Joyeuse "pêche" en perspective...

Mickael SCHMITZ



```

100 REM *****
110 REM * S.O.S PLAGÉ*
120 REM *****
130 REM *PAR SCHMITZ*
140 REM *****
150 REM ** MICKAEL **
160 REM *****
170 REM * 84 RUE MAL. FOCH *
180 REM * LIGOSHEIM (67380)*
190 REM * POUR HEBDOGICIEL*
200 REM * COPYRIGHT 1985 *
210 REM *****
220 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5)
230 PRINT " S.O.S plage"
240 FOR I=1 TO 20
250 PRINT
260 NEXT I
270 DISPLAY AT(23,1):"copyright 1985"
280 DISPLAY AT(10,1):"par SCHMITZ Mickael"
290 DISPLAY AT(13,1):"pour HEBDOGICIEL"
300 INPUT "DESIREZ-VOUS LA REGLÉ(O/N)":D
$ :: IF D$="O" THEN 310 ELSE 390
310 CALL CLEAR :: PRINT " S.O.S
plage" :: PRINT
320 PRINT "Vous etes a bord de votre h
elico. charge de surveiller la plage, vot
re mission est de sauver le nageur qui "
330 PRINT "aura les bras tendus vers le
ciel, avec le bouton tir (helico. positi
on face) vous lui larguerez l'échelle q
ui"
340 PRINT "si vous vous placez bien au d
essus du malheureux sera son salut, a c
ondition d'etre assez rapide, une fois sau
ve "
350 PRINT "ramenez le a la base... 2
50 pts par nageur recupere 500 pts si vo
us le ramenez ala base.attention au vent
eta la faulaise."
360 PRINT
370 PRINT " BONNE CHANCE"
380 FOR I=1 TO 4500 :: NEXT I
390 PER=0
400 B$="COLLISION AVEC LE RELIEF"
410 C$="COLLISION AVEC L EAU"
420 D$="TROP TARD LE NAGEUR SE NOIE"
430 FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(1,7,8)::
NEXT I :: CALL COLOR(3,5,8):: CALL COLOR
(4,5,8)
440 RANDOMIZE :: F=1
450 CALL CLEAR
460 CALL SCREEN(5):: CALL COLOR(1,5,8)
470 REM *JEU COULEUR N=9*
480 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFF")
490 CALL CHAR(97,"FEBFBFBFBFBFBFBFB")
500 CALL CHAR(98,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
510 CALL CHAR(99,"FFF0E0C0C0C0C0C0")
520 CALL CHAR(100,"B0C0FBFBFBFBFBFB")
530 CALL CHAR(101,"0000E0F7FFFFFF")
540 CALL COLOR(9,9,8)
550 REM *JEU COULEUR N=10*
560 CALL CHAR(104,"000000000F1F3FFF")
570 CALL CHAR(105,"000000000000007F")
580 CALL CHAR(106,"03FFFFFFF")
590 CALL CHAR(107,"00000103FFFFFF")
600 CALL CHAR(108,"000001070F3FFF")
610 CALL CHAR(109,"FFFFFFFFFFFFFF")
620 CALL COLOR(10,11,8)
630 REM *JEU COULEUR N=11*
640 CALL CHAR(112,"FFFFFFFFFFFFFF")
650 CALL COLOR(11,6,5)
660 REM *JEU COULEUR N=14*
670 CALL CHAR(136,"00010201030C1102")
680 CALL CHAR(137,"008057A856DBA473")
690 CALL COLOR(14,13,8)
700 REM *****
710 REM *GRA. NAGEURS*
720 REM *****
730 CALL CHAR(128,"0000000B1C1083E00000
000000000000000000000000000000000000
000")
740 CALL COLOR(13,2,8)
750 REM *****
760 REM *GR. SPRITE*

```

```

770 REM *****
780 CALL CHAR(36,"0003000000D02B74A22010
101010080E0E0C0C060606060603030303030
3030")
790 CALL CHAR(40,"000000000FF01030F1F2F
2F2F1F493F0000000000FC01B1FFE0E0C0B0B000
C0")
800 CALL CHAR(44,"000000007F80B1FF070703
010100030000000000FFB0C0F0FBF4F4F4FB92FC
00")
810 CALL CHAR(88,"000000007F01030F0A1212
120F07040400000000FEB0C0F050484848F0E020
20")
820 CALL CHAR(92,"0000008B9C5D2A3E0000000
0000000000000000B08000000000000000000000
00")
830 CALL CHAR(124,"0000000080000000422011
D2201210304000000000000209BA42A525260444
80")
840 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFF")
850 CALL CHAR(140,"020302030203020302030
20302030203040C040C040C040C040C040C040C040
C0")
860 CALL CHAR(116,"0000000000000000000000
0B0F0F0F0F00000000F0F0F010101014141FFFFF
FF")
870 REM *****
880 REM *PD. GRAPHIQUE*
890 REM *****
900 CALL HCHAR(20,1,112,32*5)
910 CALL HCHAR(18,31,109,2)
920 CALL HCHAR(19,27,109,6)
930 CALL HCHAR(17,32,104)
940 CALL HCHAR(17,31,105)
950 CALL HCHAR(18,30,106)
960 CALL HCHAR(18,29,107)
970 CALL HCHAR(18,28,104)
980 CALL HCHAR(18,27,105)
990 CALL HCHAR(19,26,106)
1000 CALL HCHAR(19,25,108)
1010 REM *****
1020 REM *PD. GRA. FALAISE*
1030 REM *****
1040 CALL HCHAR(6,1,101,4)
1050 CALL HCHAR(7,1,96,5)
1060 CALL HCHAR(8,1,96,8)
1070 CALL HCHAR(9,1,96,9)
1080 CALL HCHAR(10,1,96,9)
1090 CALL HCHAR(11,1,96,9)
1100 CALL HCHAR(12,1,96,9)
1110 CALL HCHAR(13,1,96,9)
1120 CALL HCHAR(14,1,96,8)
1130 CALL HCHAR(15,1,96,7)
1140 CALL HCHAR(16,1,96,6)
1150 CALL HCHAR(17,1,96,6)
1160 CALL HCHAR(18,1,96,6)
1170 CALL HCHAR(19,1,96,6)
1180 CALL HCHAR(16,1,101,4)
1190 CALL HCHAR(6,5,100)
1200 CALL HCHAR(7,6,101,2)
1210 CALL HCHAR(7,8,100,1)
1220 CALL HCHAR(8,9,100)
1230 CALL HCHAR(9,10,100)
1240 CALL HCHAR(10,10,97)
1250 CALL HCHAR(11,10,98)
1260 CALL HCHAR(12,10,97)
1270 CALL HCHAR(13,10,99)
1280 CALL HCHAR(14,9,99)
1290 CALL HCHAR(15,8,99)
1300 CALL HCHAR(16,7,99)
1310 CALL HCHAR(17,7,98)
1320 CALL HCHAR(18,7,97)
1330 CALL HCHAR(19,7,97)
1340 REM *****
1350 REM *PD. PALMIER*
1360 REM *****
1370 CALL HCHAR(16,30,136)
1380 CALL HCHAR(16,31,137)
1390 CALL HCHAR(17,27,136)
1400 CALL HCHAR(17,28,137)
1410 REM *****
1420 REM *PD. SPRITE*
1430 REM *****

```

```

1440 CALL MAGNIFY(3)
1450 CALL SPRITE(#28,36,4,128,232)
1460 CALL SPRITE(#27,36,4,136,209)
1470 CALL SPRITE(#1,40,16,16,139,0,0)
1480 CALL SPRITE(#19,116,5,30,20)
1490 REM *****
1500 REM *PD. NAGEURS*
1510 REM *****
1520 FOR I=1 TO 4
1530 W=INT(RND*14)+1 :: CALL HCHAR(19,W,
9,128):: NEXT I
1540 A=INT(RND*14)+1 :: CALL SPRITE(#10,
92,2,145,(A+8)*8) :: DISPLAY AT(10,1)SIZE
(5):"SCORE" :: DISPLAY AT(12,1)SIZE(5):S
C
1550 CALL JOYST(1,X,Y):: VE=INT(RND*4)+1
:: VT=INT(RND*3)+1
1560 IF SGN(X)=1 THEN D=44
1570 IF SGN(X)=-1 THEN D=40
1580 IF SGN(X)=0 THEN D=88
1590 CALL PATTERN(#1,0)
1600 CALL MOTION(#1,-Y+1,(X+2)-(VE+VT))
1610 CALL SOUND(-80,-7,20,400,20,400,20)
1620 CALL COINC(#1,64,39,28,V):: CALL CO
INC(#1,70,38,35,B):: CALL COINC(#1,120,3
2,25,N):: IF V=-1 DR B=-1 DR N=-1 THEN A
$=B :: GOTO 1970
1630 CALL COINC(#1,#27,18,C):: CALL COIN
C(#1,#28,18,M):: IF C=-1 DR M=-1 THEN A$
=B$ :: GOTO 1970
1640 CALL COINC(#1,19,10,G):: IF G=-1 A
ND PER=1 THEN 2340
1650 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF X>136 TH
EN A$=C$ :: GOTO 1970
1660 IF X<10 THEN CALL LOCATE(#1,15,Y)
1670 IF F=1 THEN TE=TE+1 :: IF TE<35 AND
F=1 THEN A$=D$ :: CALL MOTION(#1,0,0)::
GOTO 2200
1680 CALL KEY(I,U,D):: IF U=18 AND PER=0
THEN 1690 ELSE 1550
1690 REM *****
1700 REM * SORTIE **
1710 REM ** D ****
1720 REM *L ECHELLE*
1730 REM ** DE ****
1740 REM * SECOURS *
1750 REM *****
1760 IF D=88 THEN 1770 ELSE 1550
1770 CALL MOTION(#1,0,0)
1780 CALL POSITION(#1,X,Y)
1790 CALL SOUND(100,-6,20,200,10)
1800 CALL SPRITE(#4,140,7,X+16,Y):: FOR
I=1 TO 100 :: NEXT I :: CALL COINC(#10,#
4,10,T):: IF T=-1 THEN 1820 ELSE 1810
1810 CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 1550
1820 REM *****
1830 REM ** MISSION **
1840 REM ** REUSSIE **
1850 CALL POSITION(#10,H,J)
1860 REM *****
1870 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF J=4=Y OR
J=3=Y OR J=X OR J=2=Y OR J=1=Y OR J+1=Y
THEN 1880 ELSE CALL DELSPRITE(#4):: GOT
O 1550
1880 CALL SOUND(200,157,20,623,0)
1890 CALL SOUND(130,163,0,333,20)
1900 CALL SOUND(300,110,15,220,13,440,0)
1910 CALL SOUND(100,175,16,1397,0)
1920 CALL SOUND(170,196,0,392,20)
1930 CALL SOUND(230,131,20,523,0)
1940 CALL SOUND(140,163,0,326,10):: CALL
POSITION(#1,X,Y):: FOR I=145 TO X+5 STE
P -1 :: CALL LOCATE(#10,I,Y+3):: NEXT I
1950 TE=0 :: F=0 :: PER=1 :: CALL DELSPR
ITE(#4,#10):: SC=SC+250 :: DISPLAY AT(12
,1)SIZE(5):SC
1960 GOTO 1550
1970 REM *****
1980 REM *COLLISION*
1990 REM ** ET ***
2000 REM * FIN DE *
2010 REM * PARTIE *
2020 REM *****
2030 CALL MOTION(#1,0,0)

```

```

2040 CALL POSITION(#1,X,Y)
2050 FOR I=X TO 144 STEP +4 :: CALL SOUN
D(-401,-7,0,200,20)
2060 CALL PATTERN(#1,44)
2070 FOR F=1 TO 2 :: NEXT F
2080 CALL LOCATE(#1,I,Y)
2090 CALL PATTERN(#1,40)
2100 I=I+1 :: CALL LOCATE(#1,I,Y)
2110 FOR Z=1 TO 2 :: NEXT Z
2120 CALL PATTERN(#1,88)
2130 I=I+1 :: CALL LOCATE(#1,I,Y)
2140 FOR Z=1 TO 2 :: NEXT Z
2150 NEXT I
2160 CALL PATTERN(#1,124)
2170 CALL SOUND(-530,-7,10)
2180 CALL SOUND(-100,-5,15)
2190 CALL DELSPRITE(#1)
2200 REM *****
2210 REM * FIN DE **
2220 REM * PARTIE **
2230 REM *****
2240 IF F=1 THEN 2250 ELSE 2270
2250 CALL POSITION(#10,X,Y):: CALL SPRIT
E(#9,120,6,X+8,Y)
2260 FOR @=X TO X+8 STEP +1 :: CALL LOC
ATE(#10,@,Y):: NEXT @
2270 REM *****
2280 FOR A$=LEN(A$) TO 1 STEP -1 :: AH=A$
C(SEG(A$,A$,1)):: CALL HCHAR(4,A$+4,AH)
:: CALL SOUND(100,-5,19,40000,10,200,5)
:: NEXT A$
2290 DISPLAY AT(9,12):"UNE AUTRE PARTIE"
:: DISPLAY AT(12,12):"OUI DU NON"
2300 CALL KEY(0,U,U)
2310 IF U=79 OR U=111 THEN TE=0 :: SC=0
:: F=1 :: PER=0 :: CALL HCHAR(4,1,32,32)
:: CALL HCHAR(9,11,32,20):: GOTO 2560
2320 IF U=78 OR U=110 THEN CALL CLEAR ::
END
2330 IF U=0 THEN 2300 ELSE 2300
2340 REM *****
2350 REM * AT. SUR*
2360 REM ** LA ***
2370 REM ** BASE **
2380 REM ** ET ***
2390 REM ** MISE **
2400 REM ** POIN **
2410 REM *****
2420 CALL MOTION(#1,0,0)
2430 CALL POSITION(#19,X,Y)
2440 CALL LOCATE(#1,X,Y-3)
2450 CALL SOUND(100,400,20,200,0)
2460 CALL SOUND(200,117,0,466,20)
2470 CALL SOUND(150,185,0,370,20)
2480 CALL SOUND(350,220,20,110,0)
2490 CALL SOUND(156,156,16,311,11)
2500 CALL SOUND(190,175,28,349,0)
2510 CALL SOUND(100,223,0,117,20)
2520 CALL SOUND(130,554,29,1109,0)
2530 SC=SC+500 :: DISPLAY AT(12,1)SIZE(5
):SC
2540 FER=0
2550 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I :: A=INT(R
ND*14)+1 :: CALL SPRITE(#10,92,2,145,(A+
8)*8):: F=1 :: GOTO 1550
2560 REM *****
2570 REM * MISE AU *
2580 REM ** POIN **
2590 REM *****
2600 CALL HCHAR(12,11,32,20)
2610 CALL HCHAR(19,8,32,16)
2620 GOTO 1410
2630 REM *****
2640 REM * BRAVO ET *
2650 REM * MERCI *
2660 REM * D'AVOIR *
2670 REM * TAPE CE *
2680 REM * PROGRAMME*
2690 REM *****
2700 REM *%$#@!)(**

```

SPECTRUM

Suite de la page 10

```

1260 NEXT f
1270 LET pt=tm
1275 PRINT AT 21,0;L$: LET a$=""
:: BEEP 1,20
1280 GO SUB 910: GO SUB 900: LET
U=0: LET i=1: GO TO 33
1999 STOP
2000 FOR h=1 TO 32
2010 IF a$(h)<>" " THEN LET c$(h
)=a$(h)
2020 NEXT h
2030 LET a$=""
2040 PRINT INK 6;AT 21,0;c$
2050 PRINT AT 18,0;L$
2060 FOR h=1 TO 29
2070 LET hh=h+3
2080 IF c$(h TO hh)="JJJJ" THEN
PRINT AT 21,h-1; BRIGHT 1; INK 4
:c$(h TO hh): GO SUB 5000: GO TO
5005
2085 IF c$(h TO hh-1)="JJJ" THEN
PRINT #1;AT 0,12; INK 7;
2090 :: BEEP .03,0; PRINT #1;AT 0,
12"
2090 NEXT h
2100 RETURN
3000 LET dv=0: LET u=0: LET Z=10
:: LET L=15: LET e=0
3002 PLOT 127,25: DRAW INK 6;0,1
40
3005 LET X$=" NO"
3010 LET Y$="POR"
3020 LET Z$=" ST"
3024 LET fin3=INT (sc/200)+320
3025 FOR i=0 TO fin3
3030 LET L=L+(INKEY$="6" AND L<1
6)-(INKEY$="7" AND L>2)
3040 LET Z=Z-1+(Z>2): IF RND>.46
THEN LET Z=Z+2+(Z<15)
3045 IF NOT e THEN IF RND>.9 THE
N LET pt=-100: GO SUB 910: PLOT
127,25: DRAW OVER 1; INK 6;0,140
:: PLOT OVER 1; INK 6;127,25: LET
e=1

```

```

3049 PRINT AT 2,1;" "
3050 PRINT AT Z-1,1;" "
3060 PRINT AT Z,1; INK 2;D$+" "
3070 PRINT AT Z+1,1; INK 4;E$+" "
3080 PRINT AT Z+2,1; INK 2;F$+" "
3090 PRINT AT Z+3,1;" "
3100 PRINT AT L-1,25;" "
3110 PRINT AT L,25; INK 5;" "+X$
3120 PRINT AT L+1,25; INK 1;" "+
Y$
3130 PRINT AT L+2,25; INK 6;Z$
3140 PRINT AT L+3,25;" "
3150 IF e THEN IF RND>.7 THEN PL
OT 30,172-(Z+1)*8: DRAW INK 4;
207,0: LET son=USR 45105: PLOT 3
0,172-(Z+1)*8: DRAW OVER 1; IN
K 4;207,0: IF L=Z THEN GO SUB 50
00: GO SUB 3500
3160 IF e THEN IF RND>.9 THEN PL
OT 127,25: DRAW INK 6;0,140: LET
e=0
3180 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 3
350
3200 NEXT t
3210 FOR f=0 TO 6: GO SUB 5000:
NEXT f
3220 PRINT AT 21,9; PAPER 7; INK
0; FLASH 1;"BONUS 2000 Pts" L
ET pt=2000: FOR f=0 TO 50: BEEP
.003,50: NEXT f: PRINT AT 21,0;L
$: GO SUB 910: GO TO 3000
3250 IF e THEN PLOT INK 1,208,17
1-(L+1)*8: DRAW INK 1,-205,0: PL
OT INK 1,208,171-(L+1)*8: LET so
n=USR 45072: DRAW INK 1; OVER 1;
-208,0: IF L=Z THEN GO SUB 5000:
GO SUB 3400: RETURN
3260 IF NOT e THEN PLOT INK 1,20
8,171-(L+1)*8: DRAW INK 1,-80,0:
PLOT INK 1,208,171-(L+1)*8: DRA
W OVER 1;-80,0: PLOT INK 1,129,1
71-(L+1)*8: LET son=USR 45072: D
RAW INK 7;80,3: PLOT INK 1,129,1
71-(L+1)*8: DRAW OVER 1; INK 1;8
0,3: PLOT INK 1; OVER 1,129,171-
(L+1)*8: GO SUB 5000: GO SUB 350
0
3270 RETURN
3400 LET za=175-(Z+1)*8
3410 PLOT INK 3;11,za: PLOT INK
6;17,za: PLOT INK 7;25,za: PLOT
INK 5;17,za+8: PLOT INK 4;17,za-
8: PLOT INK 1;24,za-8
3420 FOR f=0 TO 5: LET son=USR 4

```

```

5072: NEXT f: BORDER 5: LET son=
USR 45203: BORDER 0: LET pt=200:
GO SUB 910
3430 FOR f=0 TO 3
3440 PRINT AT Z+f,1;" "
3450 NEXT f
3455 LET z=z+1*(Z<27)
3460 RETURN
3500 FOR f=0 TO 3: LET son=USR 4
5105: NEXT f
3530 PRINT AT L,25; INK 7;Z$
3540 PRINT AT L+1,25; INK 7;Y$
3550 PRINT AT L+2,25; INK 7;X$
3560 FOR f=0 TO 5: NEXT f
3570 FOR f=0 TO 3
3580 PRINT AT L+f,25;" "
3590 NEXT f
3600 LET pt=-150: GO SUB 5000: G
O SUB 910: LET dv=dv+1: IF dv>=1
0 THEN BORDER 2: FOR q=0 TO 4: L
ET son=USR 45203: NEXT q: BORDER
0: PRINT #1;AT 0,0;L$: GO SUB 9
00: LET i=1: GO TO 31
3700 PRINT #1;AT 0,4+(dv*2); INK
4; PAPER 6;"KK";AT 0,24; INK 2;
PAPER 0; FLASH 1;"# "
3998 NEXT t
3999 GO SUB 5000: GO SUB 6200: L
ET i=1: GO TO 33
4000 LET x=1: LET y=c
4020 LET l=(INKEY$="6" AND L<1
7)-(INKEY$="7" AND L>1)
4030 LET c=c+(INKEY$="8" AND C<3
0)*2-(INKEY$="5" AND C>2)*2
4040 PRINT AT X,Y;
4050 PRINT OVER 1; PAPER 0; INK
2;AT 0,"k"
4060 LET x=1: LET y=c
4080 IF NOT p4 THEN IF INKEY$="0
" THEN GO SUB 810
4200 RETURN
5000 FOR f=0 TO 4: BORDER 7: BOR
DER 0: BORDER 6: BORDER 1: BORDE
R 4: BORDER 0: NEXT f: RETURN
5005 IF h=1 THEN GO TO 5020
5009 PLOT (h-1)*8-1,24: DRAW I
NK 4; BRIGHT 1;0,142
5014 PLOT (hh-1)*8,24: DRAW INK
4; BRIGHT 1;0,143
5020 FOR f=1 TO 15
5030 PRINT AT f,h-1;d$
5040 PRINT AT f+1,h-1;e$
5050 PRINT AT f+2,h-1;f$
5060 IF f<16 THEN PRINT AT f,h-1
" "
5065 LET son=USR 45050

```

```

5070 NEXT f
5075 FOR f=0 TO 100: NEXT f
5080 FOR f=18 TO 1 STEP -1
5085 PRINT AT f,0;L$
5087 LET son=USR 45050
5090 NEXT f
5100 GO SUB 900
5110 LET c$=L$: PRINT AT 21,0;c$
5200 GO TO 33
6000 LET VIE=3: LET SC=0
6001 LET p4=0: DIM a$(32)
6002 DIM m$(32)
6005 LET b$=""
6010 LET l$=""
6015 LET z$=l$+l$+l$+l$+l$
6020 DIM c$(32)
6030 LET f=0
6031 LET i=1: LET u=0
6040 LET d$="ABC": LET e$="DEF":
LET f$="GHI"
6055 LET pt=0
6070 LET t$=0: LET m=1
6100 RETURN
6200 LET o$=""
ABC DEF ABC DEF ABC DEF
DEF DEF GHI GHI GHI GHI
GHI GHI "
6201 INK 0: PAPER 0: LET son=USR
45271
6205 PRINT AT 18,0;L$
6210 FOR f=138 TO 0 STEP -34
6220 PRINT AT 1,2; INK 4;o$(f TO
)
6222 LET son=USR 45000
6230 NEXT f
6240 FOR f=2 TO 13
6250 PRINT AT f,1;o$
6262 LET son=USR 45000
6260 NEXT f
6270 FOR f=12 TO 1 STEP -1
6280 PRINT AT f,1;o$
6282 LET son=USR 45000
6290 NEXT f
6300 FOR f=33 TO 138 STEP 34
6310 PRINT AT 1,1;o$(f TO )
6320 NEXT f
6330 LET f=0: LET u=0
6340 LET a$=l$

```

Suite page 30

Un Jack-pot certes, mais un jack-pot de poche, individuel et portatif...

Thierry LOISEAU (cui, cui)

Mode d'emploi :

Retirez les piles de votre machine, patientez une trentaine de secondes puis reconnectez l'énergie. Recherchez alors les caractères suivants :

placez-les dans \$, puis entrez-les respectivement dans A\$, B\$, C\$ et D\$. Tapez le programme.

Pour la première partie, faire :

F1 SAC

100 STAT

Votre but est d'obtenir trois symboles identiques en un minimum de six coups. Vous devrez sans doute pour cela changer un ou plusieurs des

trois caractères par appui sur "1" ou (et) "2" ou (et) "3" et valider ensuite par SPC (le témoin à "1").

Si vous n'avez pas appuyé sur ces touches et si le jeu n'affiche pas trois caractères identiques, votre score sera divisé par deux. Dans le cas contraire, ce dernier sera additionné à votre mise multipliée par la valeur du caractère.

Ordre d'importance des caractères :

"\$": 3 fois la mise.

"o": 2.75 fois la mise.

"A": 2.5 fois la mise.

"B": 2.25 fois la mise.

"C": 2 fois la mise.

"E": 1.75 fois la mise.

"I": 1.5 fois la mise.

"J": 1 fois la mise.

Lorsqu'elle est supérieure au record précédent, la somme la plus élevée pendant le jeu devient le nouveau record.



VAR: 26 PRG: 1680

P0: 1420 STEPS

1 GOTO 9

2 "

3 "LOISEAU T.

4 "LA BACHELLERIE

5 "24210 THENOH

6 "

9 WAIT 25:PRT "***

****JACKPOT****

6=100:PRT CSR 0

:"VOUS POSSEDEZ

100 \$M=6

18 \$=" BONNE CHANC

E":GSB

5E3

19 \$=A\$+,"+C\$+D\$+

"\$EX"

20 PRT :PRT CSR 6:

:INP "MISE ",H

H=INT H:IF H>G

THEN 20

21 IF H<1 THEN 20

30 I=INT (RAN#*8)+

1:J=INT (RAN#*8)

):+I=INT (RAN#

*8)+1

35 V\$=MID(I,1):M\$=

MID(J,1):X\$=MID

(K,1)

40 FOR I=1 TO 6:PR

T CSR 2:0:CSR

5:B\$:B\$:B\$:CSR

5730 C=C-1

5740 GOTO3000

5750 "++++++COULEUR

ECRITURE++++++"

5760 IF C=0 THEN 3000

5770 LOCATE3,17,0:COLOR1,3:PRINTGR\$(78)

:LOCATE3,18,0:PRINTGR\$(79)

5780 LOCATE3,17,0:COLOR4,3:PRINTGR\$(78)

:LOCATE3,18,0:PRINTGR\$(80)

5790 PLAYA\$+B\$:GOSUB10300

5800 GOTO3000

5810 "++++++CERCLE++++++"

5820 LOCATE0,11,0:COLOR4,5:PRINTGR\$(29)+

GR\$(30):LOCATE0,12,0:PRINTGR\$(31)+GR\$(32)

:PLAYA\$

5830 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN 5

800

5830 GOSUB3610

5840 RRI=SOR((X1-X0)^2+(Y1-Y0)^2):IF RRI

=0 THEN RRI=1

5844 X=X-RRI:Y=Y

5845 X=X+RRI:Y=Y

5846 FOR I=0 TO 2*PI+.2 STEP PI/18

5850 X=X+Y*I

5860 X=X+RRI*COS(I):Y=Y+RRI*SIN(I)

5861 IF J=0 THEN IF X<32 OR X>303 OR Y<0

OR Y>199 THEN 5870

5862 IF J=1 THEN IF X<32 OR X>302 OR Y<0

OR Y>198 THEN 5870

5863 IF J=2 THEN IF X<32 OR X>301 OR Y<0

OR Y>197 THEN 5870

5865 X=X+Y0-Y

5866 IF J=0 THEN IF X1<32 OR X1>303 OR Y

1<0 OR Y1>199 THEN 5870 ELSE GOSUB10200

5867 IF J=1 THEN IF X1<32 OR X1>302 OR Y

1<0 OR Y1>198 THEN 5870 ELSE GOSUB10200

5868 IF J=2 THEN IF X1<32 OR X1>301 OR Y

1<0 OR Y1>197 THEN 5870 ELSE GOSUB10200

5870 NEXT I

5880 LOCATE0,11,0:COLOR4,14:PRINTGR\$(29)+

GR\$(30):LOCATE0,12,0:PRINTGR\$(31)+GR\$(3

2):PLAYA\$

5890 GOTO3000

6000 "++++++ELLIPSE++++++"

6010 LOCATE0,13,0:COLOR4,5:PRINTGR\$(20)+

GR\$(21):LOCATE0,14,0:PRINTGR\$(22)+GR\$(23

):PLAYA\$

6020 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN I

F COND=1 THEN RETURN ELSE180

6030 GOSUB3560

6035 IF X1=X2 OR ABS(X1-X2)=1 THEN IF CO

ND=1 THEN RETURN ELSE180

6040 BOXF(X1,Y1)-(X1+J,Y1+J),CCC:BOXF(X1

+Y2)-(X1+J,Y2+J),C

6050 IF X1=X2 THEN6060

6055 IF X0>X1 AND X0<X2 THEN6080 ELSE607

0

6060 IF X0>X2 AND X0<X1 THEN6080 ELSE607

0

6070 BOXF(X0,Y0)-(X0+J,Y0+J),CCC

6072 GOSUB3560

6074 GOTO5050

6080 O1=(X1-X2)^2+X2:RRI=X1-O1:IF RRI=0

THEN RRI=1

6084 YY=SOR(RRI^2-(X0-O1)^2):RED=(Y2-Y0)

/YY

6090 X=X1+Y*Y2:IF COND=1 THEN PAS=PI/ABS

(RRI) ELSE PAS=PI/18

6100 FOR I=0 TO 2*PI+.2 STEP PAS

6110 X1=X1+Y

6120 X=O1+RRI*COS(I):Y=Y2+RRI*SIN(I)*R

ED

6130 IF J=0 THEN IF X<32 OR X>303 OR Y<0

OR Y>199 THEN 6160

6132 IF J=1 THEN IF X<32 OR X>302 OR Y<0

OR Y>198 THEN 6160

6134 IF J=2 THEN IF X<32 OR X>301 OR Y<0

OR Y>197 THEN 6160

6140 X=X+Y0-Y

6142 IF J=0 THEN IF X1<32 OR X1>303 OR Y

1<0 OR Y1>199 THEN 6160 ELSE GOSUB10200

6144 IF J=1 THEN IF X1<32 OR X1>302 OR Y

1<0 OR Y1>198 THEN 6160 ELSE GOSUB10200

6146 IF J=2 THEN IF X1<32 OR X1>301 OR Y

1<0 OR Y1>197 THEN 6160 ELSE GOSUB10200

6150 IF COND=1 THEN BOXF(O1,Y2)-(X,Y),C

6160 NEXT I

6170 IF COND=1 THEN RETURN

6180 LOCATE0,13,0:COLOR4,14:PRINTGR\$(20)+

GR\$(21):LOCATE0,14,0:PRINTGR\$(22)+GR\$(2

70 PRT CSR 16:MID(

INT (RAN#*8)+1,

1):NEXT P

75 PRT CSR 12:V\$:C

SR 14:M\$:CSR 16

:X\$:

80 PRT CSR 0: "":

IF O=6:IF V\$=M\$

:IF M\$=X\$:O=O-1

85 IF O=6:G=6-H:L=

H:FOR O=1 TO 10

:NEXT O:PRT :GO

TO 140

89 IF KEY="" THEN

89

90 IF KEY="1":PRT

CSR 5:V\$:O=1

91 IF KEY="2":PRT

CSR 6:M\$:R=2

92 IF KEY="3":PRT

CSR 7:X\$:S=3

93 IF KEY="1":PRT

CSR 5:B\$:O=0

94 IF KEY="2":PRT

CSR 6:B\$:R=0

95 IF KEY="3":PRT

CSR 7:B\$:S=0

96 IF KEY="" :PRT

CSR 0:"":GOTO

100

97 GOTO 89

100 T=0+1E2+R*10+S

101 IF T=3:GSB 1000

102 IF T=20:GSB 100

1

103 IF T=23:GSB 100

0:GSB 1001

104 IF T=100:GSB 10

02

105 IF T=103:GSB 10

00:GSB 1002

106 IF T=120:GSB 10

01:GSB 1002

107 IF T=123:GSB 10

00:GSB 1001:GSB

1002

109 PRT CSR 0:

110 H=0:IF T=0:IF V

\$=M\$:IF M\$=X\$:H

=1:GSB 9E3:GOTO

140

120 IF T=0:G=6/2:PR

T "RESTE":G:

\$:IF G<1 THEN

190

130 NEXT O:G=6-H:L=

H

140 U\$="GAGNE":IF H

=0:U\$="PERDU"

141 PRT "VOUS AVEZ

"":U\$:L: "":IF

U\$="GAGNE":GSB

9050

150 IF G>1:GOTO 7E3

190 PRT "RUINE ..

.."

200 \$=" JEU TERMINE

..."

500 GSB 5E3:WAIT 20

:IF M\$:SAC :S

TAT M:PRT CSR 5

:"RECORD !"

600 PRT CSR 2:"RECO

RD :":S\$: "":E

ND

1000 K=INT (RAN#*8)+

1:K\$=MID(K,1):R

ET

1001 J=INT (RAN#*8)+

1:M\$=MID(J,1):R

ET

1002 I=INT (RAN#*8)+

1:V\$=MID(I,1):R

ET

5000 FOR I=1 TO LEN(

\$)-6:PRT CSR 6:

MID(I,7):

5001 NEXT I:RET

7000 WAIT 25:PRT "VO

US POSSEDEZ":G:

"":GOTO 20

9000 Z=1:IF I=6:Z=3

9001 IF I=3:Z=2.75

9002 IF I=8:Z=2.5

9003 IF I=4:Z=2.25

9004 IF I=5:Z=2

9005 IF I=7:Z=1.75

9006 IF I=2:Z=1.5

9010 L=Z+H

1:9030 G=6+H*Z

9040 RET

9050 IF G>M:G=RET

9060 RET

*** VAR LIST

VAR: 26 PRG: 1680

A\$ =

B\$ =

C\$ =0

D\$ =

E = 53

F = 1000

G = 100

H = 76

I = 16

J = 5

K = 5

L = 152

M = 100

N = 1

O = 3

P = 5

Q = 0

R = 0

S = 0

Fasciné dans sa jeunesse par le ballet romantique des péniches et le subtil mécanisme des écluses sur le canal de Bourgogne, Pierre FAURE devenu grand, élabore sur ce thème un amusant exercice de logique.



PERMIS ECLUSE

MSX

Mode d'emploi : Effectuez votre choix parmi les actions proposées à l'aide du joystick et validez par le bouton de tir. Sachez que l'impression du "permis écluse" nécessite une imprimante. Toutefois, les démunis peuvent prendre connaissance de ce précieux document, en rajoutant : WIDTH 40 en fin de ligne 6250, en supp + rimant la ligne 6260 et en remplaçant LPRINT par PRINT aux lignes 6270 à 6800 (créez alors votre propre affichage).

SUITE DU N°134

```
3450 LINE(128,24)-(128,38),11
3460 LINE(159,24)-(159,38),11
3470 LINE(140,27)-(147,38),11,B
3480 LINE(140,34)-(147,34),11
3490 LINE(144,27)-(144,33),11
3500 LINE(143,27)-(143,33),11
3510 PAINT(144,36),11
3520 LINE(131,27)-(137,34),11,B
3530 LINE(150,27)-(156,34),11,B
3540 LINE(131,31)-(137,31),11,B
3550 LINE(150,31)-(156,31),11,B
3560 LINE(134,27)-(134,34),11,B
3570 LINE(153,27)-(153,34),11,B
3580 A=130:C=157
3590 FORI=80T023STEP2
3600 LINE(A,I)-(C,I),6
3610 LINE(A,I+1)-(C,I+1),8
3620 A=A-1:C=C+1
3630 NEXT
3640 LINE(136,4)-(138,7),8,BF
3650 PSET(106,38),14:DRAW"XQ;"
3660 PSET(165,38),14:DRAW"XQ;"
3670 PSET(151,11),14:DRAW"XR;"
3680 PSET(121,38),9:DRAW"XT;"
3690 PSET(12,54),6:DRAW"XV2;"
3700 PSET(11,49),12:DRAW"XV1;"
3710 PAINT(11,40),12
3720 PSET(38,52),6:DRAW"XV2;"
3730 PSET(37,47),12:DRAW"XV1;"
3740 PAINT(35,40),12
3750 PSET(69,44),6:DRAW"XV2;"
3760 PSET(68,39),12:DRAW"XV1;"
3770 PAINT(69,35),12
3780 PSET(112,38),6:DRAW"XV2;"
3790 PSET(111,33),12:DRAW"XV1;"
3800 PAINT(112,24),12
3810 PSET(284,39),6:DRAW"XV2;"
3820 PSET(283,34),12:DRAW"XV1;"
3830 PAINT(284,24),12
3840 PSET(238,39),6:DRAW"XV2;"
3850 PSET(229,34),12:DRAW"XV1;"
3860 PAINT(238,24),12
3870 PSET(254,39),6:DRAW"XV2;"
3880 PSET(253,34),12:DRAW"XV1;"
3890 PAINT(254,24),12
3900 FORI=71T0608STEP-1
3910 LINE(0,I)-(87,I),5
3920 NEXT
3930 FORI=56T0458STEP-1
3940 LINE(176,I)-(256,I),5
3950 NEXT
3960 FORI=68T0608STEP-1
3970 LINE(88,I)-(175,I),5
3980 NEXT
3990 /
4000 'OOOOOOOOOOOOOOOO
4010 'O AIBUILLAGE O
4020 'OOOOOOOOOOOOOOOO
4030 /
4040 IFBTHEN80SUB5300
4050 ONP(1)80SUB4680,4160
4060 ONP(2)80SUB4840,4260
4070 ONP60SUB4530,4580
4080 80SUB5340
4090 /
4100 'DEBUT JEU
4110 /
4120 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
4130 PSET(80,128):COLOR 15:PRINT#1,
Q+"épreuve"
4140 PRESET(48,148):PRINT#1,"--> Ecluse"
4150 IFSTRIG(1)THEN4360ELSE4150
4160 A=1
4170 FORI=88T090
4180 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4190 IFA=0THEN4210
4200 LINE(I,32)-(I,38),15
4210 LINE(I,39)-(I,68),15
4220 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4230 A=1-A
4240 NEXT
4250 RETURN
4260 A=1
4270 FORI=176T0178
4280 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4290 IFA=0THEN4310
4300 LINE(I,32)-(I,38),15
4310 LINE(I,39)-(I,56),15
4320 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4330 A=1-A
4340 NEXT
4350 RETURN
4360 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
4370 H=2:COLOR13
4380 FORC=32T0152STEP120
4390 FORI=1T05
4400 READA,Q:T(H,I)=Q
4410 PRESET(C,A):PRINT#1,Q
```

```
4420 NEXT:RESTORE4470
4430 H=1
4440 NEXT
4450 PRESET(96,180):PRINT#1,"<--"
4460 PRESET(216,180):PRINT#1,"-->"
4470 DATA116,Ouvre porte,132,Ferme porte,148,Ouvre vanne,164,Ferme vanne,180,Péniche
4480 PRESET(58,97):COLOR 2:PRINT#1,"A VAL"
4490 PRESET(59,97):COLOR 2:PRINT#1,"A VAL"
4500 PRESET(176,97):COLOR 2:PRINT#1,"AMONT"
4510 PRESET(177,97):COLOR 2:PRINT#1,"AMONT"
4520 GOTO 130
4530 L=-48:M=-4
4540 O=2:H=1
4550 N=43
4560 Q="Première":R="montante"
4570 RETURN
4580 L=191:M=180
4590 O=3:H=-1
4600 N=28
4610 Q="Deuxième":R="descendante"
4620 RETURN
4630 /
4640 'OOOOOOOOOOOOOOOOOO
4650 'O SOUS PROGRAMMES O
4660 'OOOOOOOOOOOOOOOOOO
4670 /
4680 A=1
4690 FORI=88T0182
4700 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4710 IFA=0THEN4730
4720 LINE(I,32)-(I,38),15
4730 LINE(I,39)-(I,59),15
4740 LINE(I,60)-(I,68),4
4750 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4760 A=1-A
4770 NEXT
4780 IF2-P(3)THENC=5:80SUB4800
4790 RETURN
4800 FORI=68T064STEP-1
4810 LINE(93,I)-(97,I),C
4820 NEXT
4830 RETURN
4840 A=1
4850 FORI=176T0198
4860 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4870 IFA=0THEN4890
4880 LINE(I,32)-(I,38),15
4890 LINE(I,39)-(I,44),15
4900 LINE(I,45)-(I,56),4
4910 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4920 A=1-A
4930 NEXT
4940 IF2-P(4)THENC=5:80SUB4960
4950 RETURN
4960 FORI=56T052STEP-1
4970 LINE(181,I)-(185,I),C
4980 NEXT
4990 RETURN
5000 FORI=102T091STEP-1
5010 LINE(I+1,32)-(I+1,38),1
5020 LINE(I,39)-(I,59),14
5030 LINE(I,60)-(I,68),5
5040 NEXT
5050 FORI=92T088STEP-1
5060 LINE(I,60)-(I,68),5
5070 NEXT
5080 80SUB4160
5090 IF2-P(3)THENC=5:80SUB5110
5100 RETURN
5110 FORI=68T064STEP-1
5120 LINE(88,I)-(90,I),C
5130 NEXT
5140 RETURN
5150 FORI=190T0179STEP-1
5160 LINE(I+1,32)-(I+1,38),1
5170 LINE(I,39)-(I,44),14
5180 LINE(I,45)-(I,56),5
5190 NEXT
5200 FORI=180T0176STEP-1
5210 LINE(I,45)-(I,56),5
5220 NEXT
5230 80SUB4260
5240 IF2-P(4)THENC=5:80SUB5260
5250 RETURN
5260 FORI=56T052STEP-1
5270 LINE(176,I)-(178,I),C
5280 NEXT
5290 RETURN
5300 FORI=68T045STEP-1
5310 LINE(88,I)-(175,I),5
5320 NEXT
5330 RETURN
5340 FORI=L0MSTEPH:A=16
5350 SOUND7,254
5360 SOUND8,16
5370 SOUND8,197
5380 SOUND1,14
5390 SOUND13,8
5400 SOUND11,24
5410 SOUND12,6
5420 FORJ=0T00+6STEP2
5430 PUTSPRITEJ,(I+A,N),7
5440 A=A+16:NEXT
```

```
5450 IFPOINT(I+78,N+20)=15ORPOINT(I+78,N+20)=10THENZ=0+6:M=I:GOTO 5510'PENICHE COULE
5460 IFPOINT(I+16,N+20)=15THENZ=0:M=I:GOTO 5510
5470 NEXT:FORI=0T013:SOUNDI,0:NEXT
5480 IFF=1ANDM=180THENGOTO 5800
5490 IFF=2ANDM=14THENGOTO 5940
5500 RETURN
5510 FORK=0T013:SOUNDK,0:NEXT
5520 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND12,55:FORRK=0T010:SOUNDK,16:NEXT:SOUND13,0
5530 FORK=1T03000:NEXT
5540 FORK=1T018
5550 BEEP:PUTSPRITEZ,,7:FORJ=1T0200:NEXT
5560 BEEP:PUTSPRITEZ,,9:FORJ=1T0200:NEXT
5570 NEXTK
5580 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
5590 U="avant":V="arrière"
5600 IFZ=0ORZ=3THENQ=UELSEQ=V
5610 PRESET(48,83):COLOR 15:PRINT#1,"Voie d'eau à 1' "+Q
5620 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
5630 FORI=0T01:PUTSPRITEI,,0:NEXT
5640 PRESET(80,144):COLOR9:PRINT#1,"ON COULE !!!"
5650 PRESET(81,144):COLOR9:PRINT#1,"ON COULE !!!"
5660 IF(M=98ORM=74)ANDB=1THENZ=24ELSEIF(M=98ORM=74)ANDB=0THENZ=9ELSEZ=12
5670 FORK=0T0Z:A=16
5680 FORI=0T00+6STEP2
5690 PUTSPRITEI,(M+A,N+K),7
5700 A=A+16:NEXT
5710 PLAYS1,S2,S3:TIME=0
5720 IFSTRIG(1)THENRUN
5730 IFTIME>10THENTIME=0:PLAYS1,S2,S3
5740 GOTO 5720
5750 /
5760 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
5770 'O PASSAGE ECLUSE DESCENDANTE O
5780 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
5790 /
5800 FORI=0T01:PUTSPRITEI,,0:NEXT
5810 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
5820 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
5830 PSET(100,128):COLOR 15:PRINT#1,"BRAVO !!!"
5840 PRESET(101,128):COLOR 3:PRINT#1,"BRAVO !!!"
5850 PRESET(40,158):COLOR15:PRINT#1,"Première épreuve réussie"
5860 P=2
5870 IFNITHENP(1)=2:B=1ELSEP(1)=1:B=0
5880 IFSTRIG(1)THENFORI=2T09:PUTSPRITEI,(0,192),0:NEXT:RETURN214ELSE5880
5890 /
5900 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
5910 'O PERMIS REUSSI O
5920 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
5930 /
5940 FORI=0T01:PUTSPRITEI,,0:NEXT
5950 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
5960 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
5970 PRESET(100,128):COLOR 15:PRINT#1,"BRAVO !!!"
5980 PRESET(101,128):COLOR 3:PRINT#1,"BRAVO !!!"
5990 IFNITHENPRESET(16,158):COLOR 15:PRINT#1,"Vous devriez tenter le permis"
ELSEPRESET(74,158):COLOR15:PRINT#1,"Permis accordé"
6000 IFSTRIG(1)ANDNI=1THENRUNELSEIFSTRIG(1)ANDNI=0THEN6130
6010 GOTO 6000
6020 /
6030 'SP. BRUIT EAU
6040 /
6050 SOUND6,50:SOUND7,7:SOUND12,26:FORRK=0T010:SOUNDK,16:NEXT:SOUND13,13
6060 FORK=1T03000:NEXT
6070 RETURN
6080 /
6090 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
6100 'O IMPRESSION DU PERMIS O
6110 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
6120 /
6130 SCREEN0,0,1:COLOR 15,4,4
6140 OUT171,12
6150 POKE8HFCAB,255
6160 DIMA(20)
6170 BEEP:INPUT"VOTRE NOM";Q1:IFQ1=""THENQ1=STRING$(23," ")
6180 BEEP:INPUT"VOTRE PRENOM";R1:IFR1=""THENS=STRING$(20," "):GOTO 6250
6190 S=MID$(R1,1,1)
6200 FORI=2TOLEN(R1)
6210 IFMID$(R1,I,1)=""THENS=S+" "+MID$(R1,I+1,1):I=I+1:NEXT
6220 A(I)=ASC(MID$(R1,I,1))+32
6230 S=S+CHR$(A(I))
6240 NEXT
6250 LOCATE2,10:COLOR 9:PRINT"Patience, votre diplôme d'éclusier arrive. N'oubliez pas de le faire signer par l'éclusier chef !!!"
6260 LPRINTCHR$(27);CHR$(66)
```

```
6270 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(88);
6280 FORI=0T036:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87);:NEXT
6290 LPRINTCHR$(1)+CHR$(89)
6300 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6310 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(8,32)+"République Française"+STRIN
8*(9,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6320 FORI=0T03
6330 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6340 NEXT
6350 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(6,32)+CHR$(14);"PERMIS ECLUSE"+CHR
$(15)+STRING$(5,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6360 FORI=0T01
6370 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6380 NEXT
6390 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(10,32)+CHR$(1)+CHR$(88);
6400 FORI=0T014:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87);:NEXT
6410 NEXT
6420 LPRINTCHR$(1)+CHR$(89)+STRING$(10,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6430 FORI=0T013
6440 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(10,32)+CHR$(1)+CHR$(86)+STRING$(15,32)+CHR$(1)+CHR$(86)+STRING$(10,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6450 IFI=4THENLPRINTSTRING$(10,32)+"Photo";CHR$(13);
6460 NEXT
6470 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(10,32)+CHR$(1)+CHR$(90);
6480 FORI=0T014:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87);:NEXT
6490 NEXT
6500 LPRINTCHR$(1)+CHR$(91)+STRING$(10,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6510 FORI=0T01
6520 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6530 NEXT
6540 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" Le diplôme d'éclusier est décerné à "+CHR$(1)+CHR$(86)
6550 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6560 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" NOM "+Q1+CHR$(13);
6570 LPRINTSTRING$(39,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6580 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6590 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" PRENOM "+S+CHR$(13);
6600 LPRINTSTRING$(39,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6610 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6620 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" NE LE "+STRING$(21," ")+STRING$(7,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6630 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6640 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" A "+STRING$(25," ")+STRING$(7,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6650 FORI=0T02
6660 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6670 NEXT
6680 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" Fait à SAULIEU le "+STRING$(17,46)+STRIN
8*(1,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6690 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6700 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" Pour le Ministre, l'éclusier Chef "+CHR$(1)+CHR$(86)
6710 FORI=0T01
6720 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6730 NEXT
6740 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(11,32)+CHR$(1)+CHR$(65)+" Jean NÉCLUSE "+CHR$(1)+CHR$(65)+STRING$(10,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6750 FORI=0T01
6760 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
8*(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6770 NEXT
6780 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(90);
6790 FORI=0T036:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87);:NEXT
6800 LPRINTCHR$(1)+CHR$(91)
6810 /
6820 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
6830 'O RETOUR AU JEU O
6840 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
6850 /
6860 PLAYS1,S2,S3:TIME=0
6870 IFSTRIG(1)THENRUN
6880 IFTIME>10THENTIME=0:PLAYS1,S2,S3
6890 GOTO 6870
```


FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134
- COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134

- ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131
- AMSTRAD → 111 115 119 123 127 131
- APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132
- SPECTRUM → 112 116 120 124 127 132
- THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133
- MSX → 113 117 121 125 129 133

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

ALLONS-Y GAIEMENT

On m'a dit que bon nombre de personnes ignoraient la façon d'utiliser le drapeau de débordement. Casse la tienne (merci San Antonio), nous allons y remédier aujourd'hui et vous pourrez aller frimer devant les nuls qui ne lisent pas l'HHHebdo en leur distillant votre culture 6502-ienne.

LE BIT V

V est un indicateur qui fait partie du registre d'état : c'est l'indicateur de débordement (overflow dans la langue de Shakespeare). "Et alors, on n'est pas plus avancés !", me dites-vous. Pas de panique (cf : le guide du routard galactique), tout s'explique ! C'est très simple : lorsque votre pomme préférée fait la somme ou la différence de deux octets et que le résultat dépasse 127 ou est plus petit que -128, le flag (drapeau) V est positionné à 1. Cela signifie en d'autres termes que lorsqu'une addition ou une soustraction est effectuée et qu'on obtient un nombre supérieur à \$7F ou inférieur à 0, le drapeau est armé. Voyons maintenant les instructions susceptibles d'influer sur V. Il s'agit de ADC et SBC puisque ce sont les deux instructions calculant la somme et la différence. Nous trouvons (comme par hasard) l'instruction CLV (clear

overflow flag) qui est chargée d'effacer l'indicateur V, comme le fait CLC pour la retenue. Mais remarquons au passage qu'il n'y a pas de SEV (set overflow flag) comme c'est le cas pour la retenue (SEC). Pour armer le flag, il faudra donc générer un débordement artificiel du type :

```
LDA # $54
ADC # $37
```

En effet dans ce cas, le résultat est \$8B qui est négatif (= -139) alors qu'on a calculé la somme de deux nombres positifs. On a donc bien débordement (\$8B-\$7F). Par contre \$FF+\$F0 n'entraîne pas de débordement. Une autre instruction qui affecte V est BIT : comme on l'a déjà vu, BIT recopie les bits 6 et 7 de la mémoire aux emplacements équivalents situés dans le registre d'état (c'est-à-dire N et V). Enfin il y a un lien sur PLP et RTI qui restaurent le registre d'état. Voilà ! Comme on le voit V est influencé par peu d'instructions, et c'est ce qui en fait son utilité : on l'utilise comme drapeau d'aiguillage (nous y reviendrons par la suite). Il reste deux instructions qui ne modifient pas le drapeau d'overflow mais qui n'en sont pas moins intéressantes : il s'agit de BVC (branch on overflow clear) et BVS (branch on overflow set) qui jouent respective-

ment le même rôle que BCC et BCS. On peut donc ainsi tester l'état du flag V, et par conséquent l'utiliser comme aiguillage :

```
CLV : désarme l'aiguillage
```

routine n'affectant pas V.

instruction armant l'aiguillage si nécessaire.

```
BVS : teste si l'aiguillage est armé.
Si oui, recommence au début.
```

GOUPIL (PAS L'ORDINATEUR, LE RENARD !)

Abordons maintenant quelques ruses permettant d'écrire des routines qui préservent V, même si elles utilisent ADC, SBC, BIT. Le principe est élémentaire : ainsi avant de faire un ADC, SBC ou BIT on sauve le registre d'état dans la pile par un PHP (push processor status register), on effectue l'opération voulue, et JUSTE APRÈS on fait un PLP (pull register) afin de récupérer l'ancienne valeur du registre P (registre d'état). Mais ATTENTION : dans ce cas AUCUN flag n'est changé, et par conséquent tout test (BEQ, BNE, BPL, BMI, BCC, BCS) sur le résultat obtenu donne des résultats erronés (le registre P qui sert aux tests ayant la valeur d'AVANT l'opération). Ainsi, gare aux bugs ; vous êtes prévenus !

LE BIT D

Puisque nous sommes en plein dans les bits, flags, indicateurs, drapeaux, aiguillages... (je suis payé au nombre de mots !) pourquoi ne pas

prendre D=0, mais au cas où vous souhaiteriez utiliser le BCD il faudrait mettre D à 1. BCD ? C'est le mode Binaire Codé Décimal ; c'est-à-dire que chaque nombre est représenté en décimal tel quel : le

```
Si D=0 : LDA # $32
          ADC # $09
donne comme résultat $3B
```

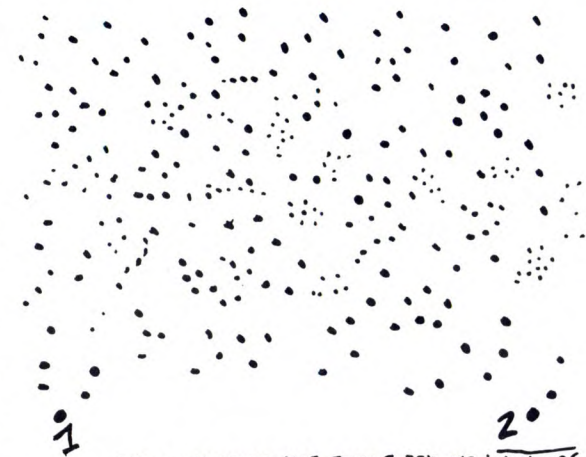
Si maintenant D=1 vous obtenez la valeur \$41 qui correspond bien à la valeur décimale de 32+9. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que l'on peut armer et désarmer le drapeau D par les instructions CLD (clear decimal mode) et SED (set decimal mode), mais dans le cas présent on peut difficilement employer D comme aiguillage dans la mesure où il n'existe pas d'instructions permettant de tester directement l'état de D (d'autre part si le programme contenait des ADC ou SBC le résultat changerait assez souvent !). ADC et SBC sont les deux seules opérations affectées par l'état de D. De la même manière que pour V, PLP et RTI peuvent modifier cet indicateur. En résumé si vous n'utilisez pas le BCD mettez toujours D à 0 : c'est IMPÉRATIF !, sinon mettez D à 1, mais quand vous appelez une routine de la ROM faites systématiquement un CLD avant puis un SED après (certaines routines de la ROM ne fixent pas l'état de D mais ne fonctionnent qu'en hexa). Vous écrivez donc :

```
CLD
JSR routine
SED
```

Méfiez-vous : c'est une source fréquente de bugs quand vous utilisez à la fois le BCD et des sous-programmes en mémoire morte.

P.PIERNOT

JOINGNEZ LES POINTS DE 1 À 2, ET VOUS DÉCOUVRIREZ UN... UN.....?



dire deux mots sur le mode décimal et le bit D plus particulièrement.

Tout comme V, D est un bit du registre P mais sa fonction (vous vous en doutez) est tout autre : c'est lui qui détermine si les calculs ont lieu en binaire (D=0) ou si ils sont en décimal (D=1). Le plus souvent on

premier chiffre (entre 0 et 9) étant codé sur le quartet (demi-octet) le plus significatif, tandis que le second chiffre (le plus à droite) est codé sur le quartet de droite, ce qui autorise des nombres entre 00 et 99 en décimal. Voici un exemple pour aider les plus récalcitrants d'entre vous à comprendre :

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

LES FAMILLES

Le mois dernier, nous avons divisé les instructions du Z80 en dix familles et nous avons commencé à étudier la première d'entre elles : les instructions de transfert. Nous allons aujourd'hui continuer cette étude mais, avant tout, je voudrais vous donner la liste complète des familles :

- 1 - Instructions de transfert
- 2 - Instructions arithmétiques et logiques
- 3 - Instructions de sous-programme
- 4 - Instructions de saut
- 5 - Instructions de pile
- 6 - Instructions de décalage et rotation
- 7 - Instructions de manipulation de bits (oh !)
- 8 - Instructions d'interruption
- 9 - Instructions diverses
- 10 - Instructions d'entrées-sorties

TRANSFÈRES ENCORE

Il nous reste à voir les petits derniers de cette famille : les échanges de registres. Puis nous approfondirons nos connaissances de ces transferts, par de petits exemples bien torchés.

LES ÉCHANGES DE REGISTRES

Ces instructions sont au nombre de trois et, si vous ne les comprenez pas du premier coup, je ne pourrai plus grand-chose pour vous ! Mais les voici :

EXX : Cette simple instruction échange les contenus des registres DE, HL, BC avec les mêmes registres de la banque secondaire, c'est-à-dire DE', HL', BC'. Élémentaire ! mon cher.

EX AF, AF' : Alors là, c'est encore

plus simple, et vous devriez le deviner : ça fait comme EXX mais avec les registres A et F.

EX DE, HL : Non, vraiment, nous ne sommes plus à la maternelle, dois-je expliquer que cette instruction échange le contenu de DE avec celui de HL ? Est-ce vraiment nécessaire ?

PETITS PROGRAMMES D'EXEMPLES PRATIQUES

La meilleure méthode pour assimiler l'effet d'une instruction assembleur, c'est de l'essayer. Il vous faut "VOIR CE QUE ÇA FAIT". Pour cela, prenez votre moniteur (mais non, pas ton écran, banane !), le moniteur-désassembleur que tout élève se doit de posséder et de maîtriser mieux que les soviétiques une centrale nucléaire ! Avec l'option "exécution pas à pas" que possède tout moniteur digne de ce nom, vous pouvez observer l'effet de chaque instruction sur les différents registres. Essayez donc ceci :

PROGRAMME NUMÉRO 1

BUT : Echanger le contenu de l'adresse # 8040 avec celui de l'adresse # 8041.

```
10 LD HL, # 8040 ; HL pointe
   adresse 1
20 LD DE, # 8041 ; DE pointe
   adresse 2
30 LD C, (HL) ; le contenu de #
   8040 dans C
40 LD A, (DE) ; et celui de # 8041
   dans A
50 LD (HL), A ; premier transfert
60 LD A, C ; LD (DE), C est interdit !
70 LD (DE), A ; il faut donc passer
   par A
80 RET ; retour Basic
```

PROGRAMME NUMÉRO 2

BUT : Même chose que pour le programme numéro 1, mais avec les registres d'index.

```
10 LD IX, # 8040 ; IX pointe
   adresse 1
20 LD A, (IX+0) ; sans
   commentaires...
```



```
30 LD C, (IX+1)
40 LD (IX+0), C
50 LD (IX+1), A
60 RET
```

Essayez encore d'autres méthodes, cherchez la plus rapide, celle qui prendra le moins de place, amusez-

vous avec tous les "LD", et très vite vous deviendrez un champion des adressages et transferts.

EXERCICE NUMÉRO 1

Exécutez mentalement le listing ci-dessous et donnez le contenu des

```
50 LD IX, # 8040
60 LD D, (IX+1)
70 LD E, # 10
80 LD (IX+1), E
90 LD # 8040, DE
100 RET
```

QUATRIÈME FAMILLE

Je sais qu'après un c'est deux, mais pour pouvoir aborder les instructions arithmétiques et logiques avec plus de facilité, il est préférable d'étudier dès à présent les instructions de saut. Celles-ci sont de deux sortes : les sauts absolus "JP" et les sauts relatifs "JR". Qu'il soit absolu ou relatif, un saut peut être avec ou sans condition préalable. Mais voyons d'abord la différence entre "relatif" et "absolu" :

SAUT ABSOLU (JP) : Si vous connaissez le basic, voilà une instruction qui vous est familière, puisque "JP" est l'équivalent assembleur de "GOTO". Cette instruction fait un saut à n'importe quelle adresse et le microprocesseur continuera l'exécution du programme à partir de cette nouvelle adresse :

```
EXEMPLE : 8000 10 ORG # 8000
8000 214080 20 DEBUT : LD HL, #
8040
8003 C35F80 30 JP FIN
40 ; suite du programme
805F C9 50 FIN : RET
```

Constatez que "JP FIN" prend trois octets : le premier pour coder l'instruction "C3" et les deux autres pour l'adresse. Dans cet exemple, nous pourrions remplacer "JP" par "JR" car l'adresse destination est très près de l'adresse source.

SAUT RELATIF (JR) : Si l'adresse destination n'est pas trop loin (+128 octets ou -128 octets), il est donc possible d'utiliser "JR" qui ne prend que deux octets.

JE SAUTERAI, MAIS À UNE CONDITION

Demandons maintenant au microprocesseur de sauter à l'adresse indiquée seulement si une condition

est vraie. Ces conditions sont au nombre de 8 :

- NZ = NON ZÉRO : Saut si l'indicateur 'Z' est à 0
- Z = ZÉRO : Saut si l'indicateur 'Z' est à 1
- NC = PAS DE RETENUE : Saut si l'indicateur 'C' est à 0
- C = RETENUE : Saut si l'indicateur 'C' est à 1
- PO = PARITÉ IMPAIRE : Saut si l'indicateur 'P/O' est à 0
- PE = PARITÉ PAIRE : Saut si l'indicateur 'P/O' est à 1
- P = SIGNE POSITIF : Saut si l'indicateur 'S' est à 0
- M = SIGNE NÉGATIF : Saut si l'indicateur 'S' est à 1

ATTENTION : Seules les quatre premières conditions ci-dessus sont possibles avec l'instruction "JR", alors qu'elles le sont toutes avec "JP".

```
EXEMPLE : 10 DEBUT : LD A, (#
8040) ; valeur dans A
20 SUB # 20
30 JR Z, FIN ; SAUT SI RESULTAT
NUL
40 LD (# 8040), A ; SINON
CONTINUER
50 FIN : RET
```

Revoyez la leçon trois (numéro 119) si vous ne savez plus à quoi correspondent les indicateurs. Les instructions de transfert que nous avons étudiées ne modifient pas les indicateurs. Par contre, les instructions arithmétiques, logiques, de rotation etc, en changent le contenu et il sera très important de connaître ceux-ci après chaque instruction.

RÉCRÉATION

Si vous n'avez pas de disquette, voici un moyen de sauvegarder vos programmes sur cassette à 3600 bauds :

```
10 ORG # 8000
20 LD HL, 96
30 LD A, 10
40 JP # BC68
```

Patrick Dublanche.

PLEIN DE SUPER Pour cause de trop plein, j'effeuillerai LA ROSE POURPRE DU CAIRE (le 25 à 20h35 sur Canal +) la semaine prochaine. Allez-y de confiance. BOMBYX

FUITES

TRAVAIL AU NOIR

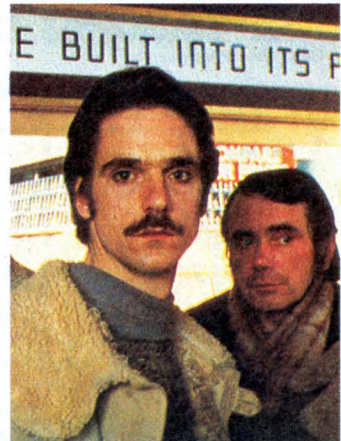
Film de Jerzy Skolimowski (1982) avec Jeremy Irons, Eugène Lipinski, Jiri Stanilav et Eugéniusz Haczkwicz.

Dans le brouillard londonien de ce 5 décembre 1981 atterrissent quatre Polonais aux allures louches. Ces quatre individus, un contremaître qui baragouine l'anglaise et trois ouvriers maçons qui ne parlent que polak, passent la douane, de justesse. Ils viennent refaire la maison d'un riche polonais : un mois de travail au noir (18h/jour : le bain) contre l'équivalent d'un an de salaire.

Novak (Ivons) se charge des commissions, du matériel, bref c'est le lien entre le monde et la maison que les ouvriers ne quittent jamais. Et soudain, le 13 décembre les chars envahissent les rues de ... Pologne : le coup d'État d'un général en lunettes noires. Angoissé, effondré, Novak dissimule la nouvelle à ses compatriotes.

Isolés dans une ville inconnue et en situation irrégulière, le retour au pays risque d'être pire : subir l'hostilité de son propre gouvernement. Osera-t-il leur dire l'insoutenable vérité ?

Une comédie noire, le rire fuse soulageant la tension insupportable du récit. Une tragédie dérisoire donc burlesque se déroule sous nos yeux, une magnifique parabole sur la Pologne. Imaginé, écrit, tourné, monté et présenté à Cannes moins de cinq mois après le coup d'État (une perfor-



mance unique), le film fut le coup de cœur de la Croisette. Malgré un médiocre prix du scénario, un très grand film.

Diffusion le jeudi 22 à 20h35 sur C +.

PULSIONS DE MORT

UN FRISSON DANS LA NUIT

Film de Clint Eastwood (1971) avec le même, Jessica Walter et Donna Miles.

Dave (Eastwood) programme des disques à la radio. Il a de nombreuses admiratrices dont une qui ne cesse de lui demander "Play Misty for me". Cette inconnue se débrouille pour le rencontrer et s'incruster dans sa vie (play joystick for me). Evelyn (Walter) le voit tous les jours, fait les courses, lui mijote des petits plats et se plaint dès qu'il la délaisse. Lorsque Tobie (Miles), l'ex à Dave, revient de son boulot à l'étranger, Dave comprend qu'il l'aime toujours. Evelyn devient hystéro et s'introduit une nuit chez Dave. Le passage à la réalisation de Clint Eastwood est très convaincant. Un bon thriller psy.

Diffusion le dimanche 25 à 22h30 en V.O. sur FR3.

L'AMI MAUPASSANT : LA PETITE ROQUE



Série de Claude Santelli avec Bernard Fresson, Jean-Luc Porraz, André Weber et Sophie de La Rochefoucauld.

Renardet, gros propriétaire Cauchois, n'a rien d'un renard et tout du sanglier : le caractère de cochon, le sens du territoire, la force brutale et la saillie fougueuse. Un

matin, le facteur découvre sur les terres de Renardet, le corps d'une fillette violée et assassinée : la petite Roque. Les villageois sont horrifiés, la mère en larmes et Renardet (Fresson), déboussolé. Avec son cousin, le juge d'instruction, Renardet mène l'enquête avec autorité. Aucun résultat.

Les semaines passent, et Renardet semble rechercher la mort. Des hallucinations empoisonnent sa vie. Il revoit cette matinée d'été où il se promenait le long du ruisseau par une chaleur étouffante. Au détour d'un bosquet, il entrevoit la petite Roque, nue et bien en chair jouant avec l'eau. Lorsqu'elle sort, il s'approche, irrésistiblement attiré, pour lui apprendre un autre jeu. Elle se défend, c'est excitant; elle crie, c'est perturbant. Il la tue sans s'en rendre compte.

Superbe prestation de Bernard Fresson, tout en force et en finesse, qui réussit à demeurer sympathique malgré l'énormité de son acte. Victime de sa nature sanguine, de sa sensualité, il incarne l'homme : d'abord bête en rut, puis esprit sujet au remords. Il se prend en horreur,

le fantôme de son crime le poursuit. Renonçant à la folie inévitable, il ne reste qu'un choix possible pour un homme libre : la mort.

Diffusion le mercredi 21 à 20h30 sur TF1.
Photo TF1-C. James.

UNE FEMME DISPARAIT

Film d'Alfred Hitchcock (1938) avec Margaret Lockwood, Michael Redgrave, Paul Lukas et Dame May-Whitty.

Avant-guerre, les voyages s'effectuaient en train et duraient plusieurs jours. Au milieu des Balkans, Iris (Lockwood) qui s'ennuie ferme, engage la conversation avec une charmante vieille dame, Miss Froy (May-Whitty). A peine le temps de faire connaissance et cette dernière disparaît. En voilà des manières. Iris se met à sa recherche mais personne ne l'a vue, pire aucun des passagers ne se souvient d'elle.

Ses allées et venues intriguent Gilbert (Redgrave), un jeune journaliste. Feignant de s'intéresser à son histoire, il cherche surtout à se rendre intéressant. Soudain, des terroristes prennent le train en otage en le détournant sur une voie secondaire, des coups de feu claquent, la religieuse se dévoile, la vieille réapparaît.....

Le plus gros succès commercial et critique du père Alfred dans sa période pré-hollywoodienne. Un excellent scénario, des allusions très claires à la menace nazi, et des truquages extraordinaires.

Diffusion le dimanche 25 à 20h35 sur TF1.

REBELLES

SEULS SONT LES INDOMPTÉS

Film de David Miller (1962) sur un scénario de Dalton Trumbo avec Kirk Douglas, Gena Rowlands et George Kennedy.

Jack Burns (Douglas), garde les troupeaux au milieu d'une vaste prairie en contemplant les pins (Douglas) à l'horizon. Cowboy solitaire qui vagabonde selon son humeur avec pour seule compagnie, celle de Whiskey, sa jument. En rendant visite à de vieux amis, les Bondi, qui vivent à proximité d'Albuquerque, Jerri (Rowlands) lui apprend que Paul est en prison, inculpé de complicité d'immigrations clandestines de Mexicains.

Comme dans les vieux western, Jack déboule dans un saloon et déclenche une bagarre. Arrêté et envoyé au pénitencier, il y retrouve Paul. Lequel refuse de participer à l'évasion imaginée par Jack. Paul préfère retrouver sa femme chérie, une fois sa peine purgée.

Jack s'enfuit et court la montagne avec son cheval. Malgré le renfort de la technologie (jeep, radio, hélico), il échappe au shérif (W. Matthau).

Le cri d'angoisse d'un homme déraciné en butte à la froide logique de l'Amérique mécanisée. Individualiste forcené qui vit selon son propre code, il finira néanmoins vaincu. Superbe film dont la morale demeure : l'important, c'est de se battre.

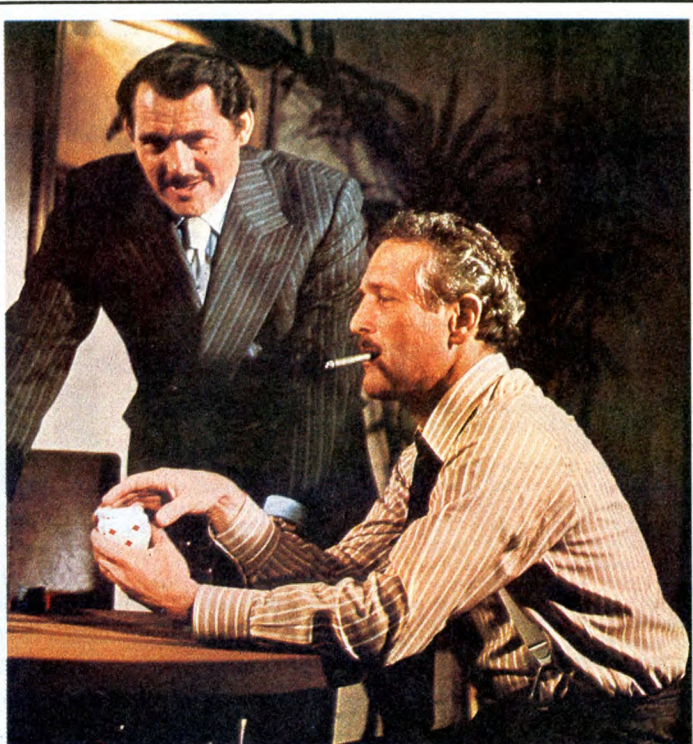
Diffusion le lundi 19 à 20h35 sur TF1.

LES VALSEUSES

Film de Bertrand Blier (1973) avec Gérard Depardieu, Miou-Miou, Patrick Dewaere, Jeanne Moreau, Brigitte Fossey et Isabelle Huppert.

Jean-Claude et Pierrot ont fait de la taule. Jeunes, brailards, obsédés sexuels sales et dépenaillés, ils puent de la gueule, piquent les sacs des vieilles dames, foutent le bordel dans les supermarchés. Bref, ils sont mal élevés.

Irrécupérables et fiers de l'être, ils se lancent dans un tour de France à leur manière : cambriolage, agression d'une jeune maman (Fossey), vol de voitures. Partout où ils sévissent, la ruine suit leur



LES BLUFFEURS

LA DOUBLE VIE DE MATHIAS PASCAL

Série (3x70 mn) de Mario Monicelli (1985) avec M. Mastroianni, Andréa Ferréol, Bernard Blier, Senta Berger, Laura Morante, Flavio Bucci et Laura Del Sol.

Mathias (Mastroianni) enterre son père, flâne sur ses terres et décide de surveiller la gestion du domaine qui s'écroule. Fils à maman, faible et velléitaire, il se laisse manipuler par Malagna, le gérant et par Olive, la fille d'un de ses fermiers. Les deux s'acoquinent et se marient sous son nez. Berné, le pauvre Mathias courtise alors Romilda (Del Sol), une cousine de Malagna qui arrive d'Argentine. Devenu sa maîtresse, elle le quitte peu de temps avant les fiançailles. La rumeur la prétend enceinte. Mais de qui ? Mathias ou Malagna.

Excellente série adaptée d'une pièce de Pirandello. La dernière version filmique datait de 36 (P. Chenal L'homme de nulle part). Mastroianni, génial comme à son habitude.

Diffusion les dimanches 25 mai, 1 et 8 juin à 20h35 sur A2.

L'ARNAQUE

Film de G. Roy Hill (1973) avec Paul Newman, Robert Redford, Robert Shaw et Charles Durning.

Dans les années 30, Johnny Hooker (Redford) et Coleman prennent le départ d'une course à handicap : faire fortune à Chicago. Ces deux petits malfrats rattrapent un encaisseur, lui font vider les étrières et le dévalisent. Malheureusement, le convoyeur de fonds travaillait pour l'écurie Doyle Lonnigan, un gangster notoire. Lonnigan (Shaw) encaisse mal le choc et trucidé Coleman. Hooker traqué se réfugie chez Gondorff (Newman), un vieux pote à Coleman.

Hooker et Gondorff montent une arnaque destinée à Lonnigan : une combine de pari

mutuel truqué. La course contre la montre s'engage, le coup doit réussir avant que les tueurs de Lonnigan rattrapent Hooker, avant que le F.B.I. foutent sa merde et sans que les indics de Lonnigan dévoilent le pot aux roses.

Trois oscars : meilleur film, scénario et mise en scène. Sans compter celui posthume de la musique qu'on ne manquera de décerner à Scott Joplin pour ses ragtimes. Un classique de la comédie américaine;

Diffusion le mardi 20 à 20h35 sur A2.

GRANDEUR ET DÉCADENCE D'UN PETIT COMMERCE DE CINÉMA D'APRÈS UN ROMAN DE J.H. CHASE (CHANTONS EN CHOEUR).

Série Noire (?) de J.L. Godard avec lui-même, J. P. Léaud, J. P. Mocky et Marie Valera.

Grandeur et décadence d'un petit pape du cinéma = descente aux enfers avec Euridyce et orphéon pour le spectateur. Le roi de la phrase définitive, l'empereur de la bande sonore, le khan de l'arrêt sur image a encore trouvé un financement pour ses balbutiements heuristiques sur le cinéma. Alors Godard déblatère sur le monde du cinéma, le mercantilisme qui fait loi et entrave les créateurs, lesquels dispersent leur énergie à trouver du fric pour leur production.

Certes, ce vieux chameau exaspérant ne manque pas d'humour, l'inconvénient c'est qu'il le distille à doses infinitésimales, en circuit fermé (faut être branché cinoche pour comprendre) et à usage personnel : autodérision. Dans Godard, il y a ode; art et dard (God aussi mais ça a moins, il l'a toujours rejeté). Repoussant l'art comme l'industrie, le dard du cinéaste s'émousse et son ode au cinoche s'éraïle en requiem bégayant. Un drame de la non-communication pour le non-commun des mortels. Vous êtes prévenus.

Diffusion le samedi 24 à 20h35 sur TF1.



passage. Seules les femmes trouvent grâce à leurs yeux : Marie-Ange (Miou-Miou) coiffeuse en rupture de fer (à friser), Jeanne (Moreau), ex-taularde, en rupture de vie et Jacqueline (Huppert) en rupture d'adolescence.

Une BOMBE : le film, l'affiche, les interprètes, les dialogues. L'émergence d'un phénomène, de nouvelles stars, d'un auteur, d'un ton. Treize ans après, le choc est oublié alors soulevons un voile de la France bien pensante de l'époque face à cette éjaculation acide. L'avis de l'Office Catholique Français du Cinéma : "ce film qui se veut corrosif et teinté d'humour, n'est qu'incroyablement racoleur et complaisant dans l'ignoble : le summum de l'immoralisme pénible et dangereux." Jubilatoire, isn't it ?

Diffusion le mardi 20 à 20h35 sur C +.

La photo provient de Ciné-plus, la librairie de cinéma, située 2, rue de l'étoile 75017 à Paris (France). Tél : 42 67 51 52.

BATMAN DE OCEAN POUR SPECTRUM ET AMSTRAD

Maman, au secours ! Les superhéros envahissent la micro-informatique ! Tel était le cri d'horreur que je lançai lorsque je vis la jaquette de Batman. En effet, après Superman et Red Hawk, voici un autre de ces supergogos qui pointe son nez et vous tend les bras. Le justicier de la nuit, tout de noir et de bleu vêtu, doit remplir une nouvelle et difficile mission : libérer Robin, son fidèle compagnon, des griffes infâmes et terrifiantes du Joker et du Riddler, ces deux supervillains qui ont juré sa mort. Ils sont tellement bêtes qu'au

lieu de trucider directement Robin, ils ont décidé d'attirer Batman dans leur antre et de faire d'une pierre deux coups. Les amateurs de ce genre de BD savent que c'est l'erreur à ne pas faire quand on veut arriver à ses fins, mais eux non, les cinquante millions de défaites qu'ils se sont bien joliment payées auparavant ne leur ont rien appris, à ces crétins.

Le scénario de la dernière production d'Ocean a de quoi en faire rigoler plus d'un; c'est du déjà vu, du rabâché, du réchauffé, et de tout ce que vous voulez d'autre, mais enfin

bon, ben, euh, ça plaît toujours de se mettre dans la peau du justicier invincible qu'il est le plus beau et qu'il va faire sa fête à tous les méchants-pas-beaux et autres bandits de tout genre. Le reste du jeu ne pêche pas lui non plus par excès d'originalité, mais reste toutefois d'un niveau de qualité excellent.



La page de présentation montre Batman dans tous ses muscles et son costume, ce qui est normal sinon ce ne serait pas Batman. Quoi qu'il en soit, dès qu'on la voit on a une idée de ce que seront les graphiques dans le jeu : bons. Observez la subtilité avec laquelle j'ai introduit ce nouveau paragraphe qui va vous donner des indications sur, je vous le donne en mille, le graphisme. Vous vous souvenez de Knight Lore et de Alien 8 ? Vous remplacez le petit personnage de chacun de ces jeux par un superhéros avec sa cape, vous secouez bien vigoureusement pendant deux minutes, trente-trois secondes et neuf centièmes très précisément, et vous obtenez un mélange délicieux : les décors de Batman. Bon, j'explique pour M. Molotov qui n'aime pas les cocktails : on a une vue en 3D bicolore des différentes pièces où se trouve le héros, le point de vue choisi permet une vision totale de la salle, et c'est très jol. Baty se

déplace là-dedans comme une mauvaise critique dans l'HHHHébd, c'est-à-dire avec une facilité déconcertante. Entendez par là que l'animation est absolument géniale, tout bouge dans tous les sens. Bougez avec le poste ! Côté son, vaut mieux posséder un Amstrad qu'un Spectrum, paske sinon on est déçu. Pour plus de simplicité, j'ai fait une moyenne : la sonorisation est bonne (superbe sur le CPC et mauvaise sur le Spectrum), et en plus elle est bonne, comme dirait Ecapeneufg qui est en train de m'étouffer avec ses cachous. Glurp, au secours, à l'aide, maman. Dois-je en rajouter ? Ai-je vraiment besoin de dire que tous ceux qui ne vont pas acheter ce soft sont encore plus cons que ceux qui n'ont pas encore tué leur belle-mère, et que au secours je ne peux plus respirer, et que j'aime pas les cachous ? Hein ? En ai-je vraiment besoin ? Ouais, bon, allez tchaw, paske bon, tchaw.

AMSTRAD
O. et R. GUTIERREZ page 7
AMSTRAD
Sylvain KOUBJANIAN page 5
APPLE
Philippe PIERNOT page 3
CANON X07
Pierre DOR page 31
IBM 64
J.F. JAQUELIN page 27
EXL 100
Michel MOUROU page 26
FX 702 P
Thierry LOISEAU page 32
MSX
J. Pierre MARIN page 4
ORIC
David Bella Flora page 10
SPECTRUM
Patrick RICCO page 8
TI 99/4A (be)
Michael GONZALVEZ page 30
TI 99/4A (be)
Michael SCHMITZ page 29
Thomson M05
Daniel SENECHAL page 6
Thomson T07/70-M05
François ZANIER page 28
VIC 20
Alain SENECHAL page 6
ZX 81
Thierry PAGES page 3

Wild Horse page 7
Tank of Tron II page 5
Dos Patcher page 3
Canon Burger page 31
Golf page 27
Tarot page 26
Jack Pot page 32
Chephren page 4
Mordor page 10
Korvus Invasion page 8
Karateka page 30
SOS Plage page 29
D.A.O. page 6
F14 Super page 28
Les Sauteurs page 6
Pasteur page 3



la Règle à Calcul

LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION



- PACK FIL, planète inconnue remarquable jeu d'aventure qui vous séduira par son étonnant graphisme animé. N° 10. Jouer en première division avec platini MICRO SCRABLE pour jouer seul ou en famille 295 F
- KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil 190 F
- AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau 390 F
- DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants 170 F
- FOOTBALL VIFI, un football classique avec un très bon graphisme 175 F
- SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux 195 F
- BLITZ, jeu d'échec pour d'ébütant et joueurs confirmés 390 F
- COLOR CALC, un vrai tableur professionnel 590 F
- COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins 590 F
- 5* AXE, jeux d'aventures 190 F
- ANGLAIS, sept volumes pour vous permettre de réviser l'anglais (le volume) 210 F
- VALISE SIXIEME, programme d'entrée en sixième: orthographe, grammaire, mathématiques et rédaction (4 K7) 490 F



- M05 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER**
- Crayon optique
 - Lecteur de cassettes M05
 - Pictor logiciel de dessin
 - Mandrégore jeu d'aventure
 - Guide BASIC du M05
- L'ensemble: 2490 Fr TTC



- PROMOTION EDUCATION**
- T0 7/70 nouveau clavier
 - Langage BASIC
 - 2 cassettes de jeu
 - Bon de réduction sur
 - Logiciels éducatifs
- L'ensemble: 3390 Fr TTC
- PROMOTION MONITEUR COULEUR**
- T0 7/70 nouveau clavier
 - Crayon optique intégré
 - Langage BASIC
 - Moniteur couleur THOMSON
- L'ensemble: 4490 Fr TTC



- T0 9 UNITE CENTRALE COMPRENANT:**
- Clavier type professionnel
 - Lecteur de disquettes 3,5" intégré
 - Logiciel FICHES et DOSSIERS intégré
 - Logiciel de TRAITEMENT DE TEXTES intégré
 - Crayon optique
 - Prise PERITEL + 2 disquettes d'aide à la programmation
- L'ensemble: 6490 Fr TTC

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels THOMSON.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÉGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

parking gratuit Maubert-Lagrange

MATERIEL :

- Clavier mécanique M05 550 Fr
- Extension M05 + JANE 1985 Fr
- Magnétophone M05 550 Fr
- Modulateur SECAM pour TV sans péritel 590 Fr
- QDD M05 ou T0 7/70 850 Fr
- QDD Quick disk drive T0 7/70 + 4 logiciels 990 Fr
- Extension mémoire 16 K pour T07 490 Fr
- Extension mémoire 64 K pour T0 7/70 1200 Fr
- Magnétophone T0 7/70 650 Fr
- Contrôleur et lecteur de disquettes (DF,DD) 3270 Fr
- Contrôleur pour manette de jeux 160 Fr
- Manette de jeux 120 Fr
- Assembleur langage 890 Fr
- Imprimante à impact 40 col 1290 Fr
- Imprimante PR 90.600 (courrier) 2900 Fr
- Contrôleur + cable pour imprimante à impact 480 Fr
- Malette professionnelle F.I.L 1290 Fr

MATERIEL T09

- Lecteur supplémentaire 3,5" 320 ko 1.950 F
- Imprimante pour M05/T07-70/T09 2.950 F
- Câble de raccord Imprimante 190 F
- Unité centrale 8.950 F
- Moniteur N/B 31 cm ... 990 F
- Câble pour moniteur .. 80 F
- Moniteur couleur 36 cm Datq 3.150 F
- Souris 450 F