



PIRATES : LA PRISON !

Ça y est : 3 pirates en garde à vue et 2 autres en prison. Ça commence à sentir le roussi pour les surdoués du clavier.

LORSQUE SOUDAIN

Début avril, deux pirates, L. C. et A. L. (nous ne les nommerons pas pour ne pas leur porter tort) entrent sur le serveur des cafés Grand-Mère. Bref descriptif du serveur en question : il est accessible en Télétel 1 (donc l'utilisateur ne paie qu'une taxe quelle que soit la durée de l'appel) et sert aux représentants de la société à passer des commandes à la maison-mère. En gros, c'est une messagerie toute bête. Nos deux pirates arrivent donc sur ce service. Ont-ils eu le numéro d'appel par la bande, l'ont-ils trouvé par hasard, on ne sait pas. Toujours est-il qu'une phrase s'affiche :

PENDANT CE TEMPS

Quelques jours plus tard, surprise pour ces deux pirates en herbe : à 7 heures du matin, la

CEPENDANT

Ils restent à la maison d'arrêt de Lille quelques heures puis sont relâchés. Dans l'intervalle, on a

chercher quelque chose qui s'en rapprocherait.

Le vol d'énergie est l'inculpation que l'on utilise lorsque quelqu'un pique du courant avant le compteur électrique, par exemple. Et la détérioration de bien mobilier est ce qu'on invoque lorsque quelqu'un rend quelque chose impropre à son utilisation normale.

autre chose et l'accusation la plus évidente est le vol d'énergie. Encore une fois, on va essayer de détourner le problème pour arriver au même résultat à cause d'une lacune. Mais quelle énergie les accuse-t-on d'avoir volé ? Celle qui alimente l'ordinateur pendant qu'ils se servaient de la messagerie ? Bien sûr, ça ne représente pas une quantité énorme. C'est même quasiment négligeable.

Mais si l'on s'en tient à la jurisprudence (la jurisprudence est un droit coutumier. Ce qui veut dire, en clair, qu'une fois qu'un jugement a été rendu sur un sujet, il y a de grandes chances pour que les affaires suivantes soient jugées de la même façon. Les colleurs d'affiches électorales, par exemple ont toujours la même peine, car on considère qu'il n'y a aucune

Suite page 14



NON LOIN DE LA

Nous avons consulté les services d'un juriste éminent, Alain Meyet, qui est spécialiste en télécommunications. Selon lui, on peut difficilement se prononcer sur l'issue du procès qui va avoir lieu, car l'une et l'autre des inculpations est discutable. Voici pourquoi.

Avant 1959, lorsqu'on "empruntait" une voiture durant quelques jours en l'abandonnant ensuite, on n'était pas coupable de vol, car un emprunt n'est pas un vol. C'était une lacune de la loi. Alors on utilisait un subterfuge pour condamner les voleurs : on les accusait de vol d'essence. Depuis, la loi a été modifiée par la cour de cassation qui a décidé que ce qui distingue un vol d'un non-vol est l'intention de se rendre maître de quelque chose. Un voleur de voiture a l'intention de se substituer à son propriétaire, donc il est coupable. Or, il est évident que nos deux pirates n'ont pas eu l'intention de s'approprier le serveur. Il fallait alors que la justice trouve

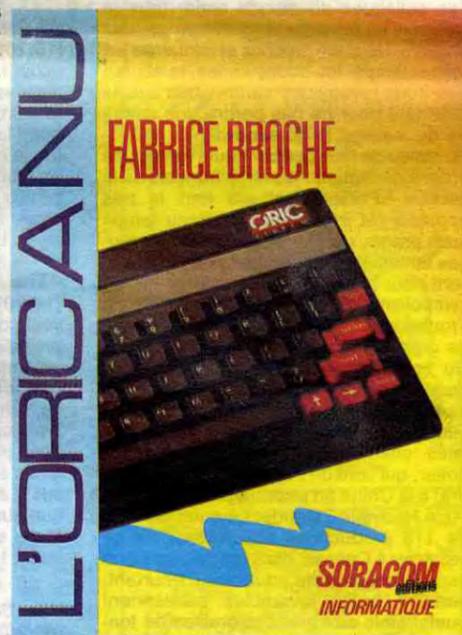
police débarque chez eux en force, avec mandat m'amener et mandat de perquisition. On leur saisit leurs ordinateurs, leurs disquettes (bien entendu pirates pour la plupart) et leurs listings. On les place en garde à vue (la garde à vue est la faculté qu'a la police de garder un prévenu dans ses locaux sans pour autant qu'il soit coupable). On les questionne, leur fait remplir des déclarations, des procès-verbaux et finalement on les transfère à Lille. Pourquoi à Lille ? Parce que le serveur qui a porté plainte se trouve là-bas. En passant, notons que c'est certainement la première fois qu'un délit est commis dans un endroit et constaté dans un autre...

eu le temps de leur signifier le motif de l'incarcération. Et ce n'est pas ce que vous croyez : ni piratage, ni contrefaçon, ni banditisme informatique mais détérioration d'objet mobilier et vol d'énergie, ce qui n'a que peu de rapport avec la forme de leur "délit". A partir de là, la machine judiciaire va se mettre en marche. Et c'est un plat de nouilles, vous ne pouvez pas imaginer. Il faut savoir que la Loi n'est pas immuable. Tous les jours, de nouveaux délits apparaissent qu'il faut sanctionner. Par exemple, lorsque la redevance télé a été inventée, il a fallu inventer une loi réprimant le non-paiement de cette redevance. Et dans le cas qui nous intéresse, il n'existe pas encore de loi sur le piratage télématique. Il faut donc essayer de

NOS COLLABORATEURS PUBLIENT...

On ne pouvait pas ne pas lui faire un peu de pub. Fabrice Broche, l'auteur des cours d'assembleur Oric qui paraissent régulièrement dans nos colonnes, vient de publier un superbe bouquin nommé "L'Oric à nu". Certes, on peut contester le choix du titre, quelque peu libertin à notre goût; certes, l'auteur n'est pas des plus poli lorsqu'il s'attaque ignominieusement à Escape-neufgè, Louis-Pierre et Milou dans nos pages; certes, c'est un petit con, disons-le; cependant, admettons que le bouquin représente ce qu'il y a de mieux sur l'Oric. On apprend l'organisation interne de la machine, le rôle de tous les composants, l'organisation des co-processeurs et on trouve le listing de la Rom non seulement commenté mais aussi expliqué et illustré par des organigrammes. C'est l'ouvrage de référence absolu pour ceux qui veulent se lancer dans la programmation en lan-

gage machine de l'Oric. Pour 151 francs, on a 424 pages écrites serrées, ce qui fait 36 centimes par page, c'est donc l'ouvrage de référence le moins cher du marché. Nonobstant le fait que Broche sent mauvais, vous pouvez vous laisser aller à le consulter chez votre libraire. Pas plus, hein.



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 dépiler un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 14

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

CINOCHÉ-TELOCHE pages 2, 35.

CONCOURS PERMANENTS

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

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 •

CANNES 1986 : "MISSION" NON ACCOMPLIE

ET UN PALMARES, UN !!

Rien à dire pour le palmarès de Cannes de cette année, si ce n'est pour le plus important : la Palme d'Or ! Tous les critiques attendaient, voulaient, priaient pour que ça soit ce petit trésor de "Thérèse" qui soit récompensé. Au lieu de se laisser porter par leur cœur, les jurés se sont laissés prendre par l'esbroufe faite autour de "The Mission" qui n'est que plagiat (joliment fait par ailleurs) et invraisemblances. Pour le reste, tout est justice sauf pour le

Tarkovski qui ne méritait que le Prix de la Meilleure Contribution Artistique !

Palme d'Or : "The Mission" de Roland Joffé
Grand Prix Spécial du Jury : "Le Sacrifice" d'Andrei Tarkovski
Prix d'interprétation masculine : Michel Blanc (Tenue de soirée) et Bob Hoskins (Mona Lisa)
Prix d'interprétation féminine : Barbara Sukowa (Rosa Luxemburg) et Fernanda Torres (Parlez-moi d'amour)
Prix de la Mise en Scène : Martin Scorsese pour "After Hours"
Meilleure Contribution Artistique : Sven Nykvist pour "Le Sacrifice"
Prix du Jury : "Thérèse" d'Alain Cavalier

Caméra d'Or (meilleur premier film présenté à Cannes) : "Noir et Blanc" de Claire Devers

CANNES, DEUXIEME

Faut reconnaître que j'ai pas trop eu de peine à me faire admettre en seconde semaine au Festival de Cannes. Une fois qu'on est lancé, on avale sa dose quotidienne de films (5 en moyenne) sans trop se poser de question, ni trop dormir, ni se rappeler, quel jour on est et, sur quelle planète hors du monde, on a atterri ! Enfin, à l'heure où vous lirez ces lignes, mon magnifique bronzage sera déjà en train de fondre sous la grisaille parisienne (là je suis vache, parce que Paris, c'est chouette aussi !). Les jours passent, tous ensoleillés, riches de rencontres en tous genres : des collègues du monde entier (que je remercie au passage pour mes progrès en anglais), les stars proches et lointaines en même temps, les bouculades, la course aux bons tuyaux, les sandwiches avalés à la hâte pour ne pas perdre une miette (ni du festival, ni du sandwich).

Au milieu de tous ces bonheurs furtifs, une grosse déception : les films français de la section "Perspective" : à part le très apprécié (et très marrant) "Beau temps mais orageux en fin de journée", les jeunes tentatives bien de chez nous soit causent pour bien s'entendre, soit jouent du symbolisme à outrance. "Ubac", "Swing Troubadour", "High Speed" ont ainsi été de grosses déceptions.

Du coup, j'ai abandonné cette section parallèle pour m'enfoncer encore plus loin dans le labyrinthe cannois : le Marché du Film. Dans les dizaines de salles sont projetés, chaque jour, des films du monde entier, qui vont de l'URSS (30 films à vendre) à la Chine en passant par la Finlande ou la Nouvelle-Zélande. La quintessence de 115 productions nationales peut se visionner à Cannes, dans un but beaucoup plus mercantile qu'artistique ! Pourtant, certains bruits favorables parviennent quelquefois aux grandes oreilles de tonton Jacq qui construit alors d'incroyables plans pour se glisser dans ces projections confidentielles !

Deux splendides à découvrir au retour de cette quête du Graal de la salle obscure : Stammheim, Ours d'Or au festival de Berlin 85, qui raconte de façon "documentaire illuminé", le procès de la Bande à Baader dans la prison forteresse de Stammheim en 1976. Et Lamb, petit film anglais à mi-chemin entre "Cal" (pour le scénario) et "Local Hero" (pour l'image) qui raconte la folle escapade entre un pauvre gosse et un jeune prêtre qui s'est pris d'affection pour le petit agneau frêle et sans défense. Les deux films sont splendides, forts, voire éprouvants pour mes nerfs fragiles, mais ont le bon goût de parler au cœur avant d'attaquer la matière grise !!

CANNES, SELECTION OFFICIELLE

Alors voilà, en quelques malheureuses lignes et deux, trois gifles bien senties, le tour des films de la deuxième semaine cannoise :

"Thérèse" d'Alain CAVALIER (18/20) : Aucune musique, un décor unique d'où surgissent quelques objets qui deviennent, par la grâce des éclairages de Philippe Rousselot, les instruments émouvants du destin de Thérèse de Lisieux. Filme la vie d'une future canonisée touchée par la lumière divine était une gageure et rebuait tous les journalistes. Or "Thérèse" est un vrai miracle : drôle, aérien, magique, il triomphe dans le cœur de tous ceux qui l'ont vu. Sans aucun doute, le plus beau film en compétition à Cannes !

"Rosa Luxemburg" de Margarethe VON TROTTA (12/20) : Une construction alambiquée et poussive du destin courageux de Rosa Luxemburg, une révolutionnaire folle d'espoir comme on en fait plus. Barbara Sukowa traverse ce rôle imposant avec une rare sobriété, qui m'a réconcilié avec le film.

"Down by law" de Jim JARMUSCH (16/20) : Un DJ zonard, un maquereau maladroite et un italien bavard et malchanceux se retrouvent, bien malgré eux, dans la même cellule. Le temps de s'évader et hop ! Les voilà entraînés dans des ombres (mais hilarantes) galères dans les marais environnants. Pour sa deuxième errance en noir et blanc (après Stranger than Paradise), Jarmusch ajoute le burlesque à son style. Une belle réussite !

"The Mission" de Roland JOFFE (10/20) : Le film est arrivé à Cannes la veille de sa projection, présenté en deux projections prises réellement d'assaut...ou comment faire mousser artificiellement le pseudo-événement !! L'histoire de l'affrontement, en pleine jungle sud-américaine et au XVIIIème siècle, entre bons jésuites et méchants soldats espagnols et portugais. La photo est pompée sur "La Forêt d'émeraude" et le ton mystique sur "Aguirre ou La Colère de Dieu". Moite et religieux à souhait, mais suant, suant !

"Le Sacrifice" d'Andrei TARKOVSKI (06/20) : Techniquement splendide, fabuleux, parfait... mais humainement creux, boursoufflé, inconstant malgré le déluge de verbiage philosophico-tarte. Tarkovski, en Suède, s'est pris un air de Bergman, mais n'est pas bavard de talent qui veut. Le film a par ailleurs beaucoup plu aux critiques "influentes".

"Max mon amour" de Nagisha OSHIMA (13/20) : Une femme élégante, intelligente, tombe amoureuse à lier d'un chimpanzé. D'abord jaloux, son mari comprend que la seule solution est d'installer Max, le singe, chez eux. Une farce perverse qui oppose subtilement la sauvagerie animale et le doigté anglais (le mari est diplomate british). Très bien écrit, souvent drôle et déjanté, Max manque pourtant de souffle et de "vérité". Les scènes avec le singe sont honteusement mal faites par rapport à ce qu'on avait pu voir dans Link.

"Genesis" de Mrinal SEN (11/20) : Un pays tombe en esclavage après une famine. Deux hommes restent libres, l'un tisserand, l'autre meunier. Une femme et un commerçant véreux vont leur apporter de nouvelles richesses mais aussi la jalousie, l'orgueil. La liberté ne sera bientôt qu'un vieux rêve... Tout pousse à aimer ce film, subtil, original et "riche", mais l'auteur impose au spectateur de rester à distance des émotions des personnages. L'ennui s'installe dès lors qu'il est interdit de participer à la fête.

16/20



HANNAH ET SES SOEURS

de Woody ALLEN

avec Woody ALLEN (Mickey), Michael CAINE (Elliot), Mia FARROW (Hannah), Carrie FISCHER (April) et Barbara HERSHEY (Lee).

Pour le plus long film de sa carrière (1h 45), Woody Allen revient aux vieux bavardages

manhattaniens : à travers les heurts et malheurs sentimentaux de trois sœurs s'écrit un nouveau et étincelant chapitre de sa Bible absurde et essentielle. Comme d'habitude tout y passe : le désir, la mort, les psychanalystes, la foi, l'art, le jazz, un mélange de citations brillantes qui vont droit au cœur et d'aphorismes foireux à pisser de rire. Deux grands vainqueurs au poids : Dieu et le sexe. Les adultères vont bon train, les couples se font et se défont,

tout le monde a mauvaise conscience, ce qui n'empêche personne de faire bonne figure aux fêtes de famille ! Encore une fois déroutant et enivrant, le Woody Allen est un modèle de légèreté malgré l'avalanche de bonnes paroles. Les rares longueurs ne gâchent en rien le bonheur de ce remarquable cours de morale à l'usage des stressés du monde entier. Ça devrait d'ailleurs être remboursé par la Sécurité Sociale, rien de moins !

I LOVE YOU de Marco FERRERI



avec Christophe LAMBERT (Michel), Eddy MITCHELL (Yves) et Agnès SORAL (Hélène).

"I Love You" aura été le film de la frustration. Tout le monde s'est précipité sur le nouveau Ferreri en rêvant du scandale dont le fou italien avait déjà fait preuve dans "La Grande Bouffe" ou "Rêve de singe". Mais ici, rien de tout ça : pépé Ferreri est devenu bien mièvre, mignon et tout bêtement anecdotique. Sa chouette idée d'histoire d'amour entre un beau jeune homme-gendre idéal (le Chri-Chri à ses minidettes) et un porte-clés tapineur aurait mérité un sublime court métrage. Rien de moins... et rien de plus ! Une fois divulguée

la farce du porte-clés à la voix sensuelle, qui répond "I Love You" quand on le siffle, le film s'enroule sur lui-même dans de gentilles, mais terriblement insignifiantes, anecdotes dépayssantes. Que ce soit les achats de bijoux pour décorer la chose, la rencontre avec un autre accroc de bébé à bon son, les scènes de jalousie quand "elle" ne répond plus qu'à Yves, tout ça est amusant en diable, mais tout aussi quelconque. Restent de beaux moments de vraie présence féminine : Anémone encore un fois parfaite, Agnès Soral toute en finesse et une Mamma noire (Paula Dehelly) inconnue au bataillon et hilarante. Hélas, à force de tourner en rond la farce s'enlise et fait dégager le spectateur à grands coups de lattes, bien avant la fin, banale dans sa folie déjà-vue. Ferreri a dû oublier de cotiser pour sa retraite quand il était jeune, du coup, le voilà obligé de tourner d'autres films alors que la sénilité l'atteint déjà ! On passe juste un bon moment, mais, en ces temps de grand beau sur la Croisette, on se verrait plutôt pieds nus dans l'eau...

LA COULEUR POURPRE de Steven SPIELBERG

avec Whoopi GOLDBERG (Celle), Danny GLOVER (Albert), Adolph CAESAR (Old MR), Margaret AVERY (Shug), Rae Dawn CHONG (Squeak) et Akoswa BUSIA (Nettie).

Bouh la, la, la, la (accompagnez cette charmante onomatopée d'un tremblement parkinsonien de la main indiquant l'admiration pour le produit présenté). Que dis-je : Waouhhhhh, me voici la langue pendante, les yeux exorbités, les mains moites et surtout les yeux humides, le rimmel qui coule et toutes ces horreurs qui vous prennent à la gorge quand c'est triste et beau. J'ai beaucoup pleuré, tout le monde a beaucoup pleuré et vous chialerez aussi, y a pas de honte devant tant de générosité et de talent. Y a d'ailleurs de quoi

s'énerver quand j'entends mes "chers" confrères hurler d'indignation (c'est commercial, ça t'arrache les larmes de force, c'est prétentieux, etc.) alors qu'en sortant de la salle ils pouaient le bonheur comme tout le monde.

"La Couleur pourpre" est la couleur de l'espoir qui naît du désespoir qui n'ait de l'attente qui naît... STOP, c'est d'abord l'histoire de deux sœurs (Celle et Nettie), séparées par la fureur des mâles qui ne concevaient les femmes qu'en tant que bonniches et que trou à prendre le soir (cause que y avait pas la télé !). Spielberg s'attache au destin de Celle, l'aînée, la plus moche lui dit-on, violée puis enceinte de son père qui vendra ses deux enfants à un couple stérile, mariée de force à une grosse brute, plus victime que bourreau.

Un destin horrible, insoutenable s'il n'y avait eu l'espoir du retour de Nettie, partie de force sous d'autres cieux lointains. La Couleur Pourpre est un enchantement, des yeux et du cœur. Tout est juste, humain, enthousiasmant et intelligent. Sensible plutôt. Je ne sais pas s'il faut s'offusquer du fait que ce soit un blanc qui ait choisi de traiter de la condition des noirs au début du siècle. Spielberg le fait à sa manière (beaucoup d'argent, de décors et peut-être trop chatoyant) et nous on applaudit. On aime parce qu'on craque d'émotion, sincèrement !



LE LIEU DU CRIME d'André TECHINE

06/20

avec Catherine DENEUVE (Lili), Wadek Stanczak (Martin), Victor LANOUX (Maurice), Nicolas GIRAUDI (Thomas) et Danièle DARRIEUX (la grand-mère).

Moi ce que je déteste par-dessus tout, c'est attendre : attendre quelque chose qu'on espère et qui ne vient pas, par exemple. C'est bien tout le drame du "Lieu du crime" : être un film qui ressemble plus à une salle d'attente qu'à un train. Pendant 90 minutes, j'ai attendu, attendu le démarrage de l'action, des passions, des folies chères à Téchiné... et rien n'est arrivé. Une attente vaguement meublée de quelques fantômes de personnages (l'adolescent en crise, la femme rangée éprise d'aventures, le petit malfrat mal rasé, l'ex-mari balourd) et d'un suspens banal, mais terriblement vide de sens et de profondeur.

Catherine Deneuve traque à grands coups d'angoisse montante son habit de femme mûre qui découvre qu'à 40 ans elle ne maîtrise plus rien de son existence. Entre un fils menteur, mais amoureux d'elle, des

parents gentils mais ploucs et un métier déboussolant (directrice d'une bouâte), elle quette l'étincelle qui pourrait encore la chavirer et l'emmener au loin. L'allumette se pointe sous les traits hirsutes d'un évadé de prison qui vient d'agresser son fils et de se saouler dans son troquet. Y a des hasards, des coïncidences bien pratiques pour faire avancer un scénario à la dérive : "Le Lieu du crime" est truffé d'invraisemblances et d'à-peu-près ridicules (le décors lors du repas en famille par exemple), qui nous écartent méchamment du théâtre cruel qui devait faire tout l'intérêt du film.

Le temps passe vite à attendre quelque chose qu'on aime, mais, à la fin, quand on découvre que ça ne viendra jamais, on est très, très fâché ! Attention, critique enragé !

LE VER D'OZ

TU ME FAIS UN BISOU?

APPLE

CE QUE FEMME VEUT MIEUX VAUT S'EN TAPER!

EDITO

(...) Puis vint le temps où les chenilles paramétrables, envahirent les labyrinthes à configurations variables...

Jérôme GIRARD



ENCORE?



Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez le listing 1 sous le nom de "LE.VER.DOZ". Tapez le listing 2 sous CALL-151 et sauvegardez-le par : BSAVE CHENILLE. codes A\$6000, L\$95B
Les indications nécessaires sont incluses.

LISTING 1

```
10 D$ = CHR$(4): PRINT CHR$(21): TEXT : HOME
20 PRINT D$"BLOADCHENIL.code"
30 POKE 26533,128: POKE 24962,6
   3: POKE 24963,103: POKE 2496
   5,156: POKE 24966,104
40 EF = 192:VB = 1:PV = 4:DD = 2
   :PD = 3:DL = 0:PL = 2:JS = 1
   :H = 81:BA = 87:G = 8:D = 21
   :BR = 32:BB = 27
50 GOTO 800
100 VTAB 2: HTAB 11: PRINT "L E
   V E R D O Z": PRINT "
"
110 VTAB 8: HTAB 13: PRINT "A..
   .EXPLICATIONS": VTAB 12: HTAB
13: PRINT "B...JEU"
120 VTAB 16: HTAB 13: PRINT "C.
   ..PARAMETRES"
130 VTAB 20: PRINT "
"
140 VTAB 23: PRINT : PRINT "
"
   : VTAB 23: PRINT
150 VTAB 24: HTAB 26: PRINT "SC
   ORE : "SC": VTAB 23: PRINT :
   PRINT "VOTRE CHOIX --> ";
160 RETURN
200 POKE 26324,EF: POKE 26332,E
   F:W1 = - 5 * VB + 55:DE = 4
   * DD + 20:Nf = DL + 1
210 POKE 774,JS: POKE 771,128 +
   H: POKE 770,128 + BA: POKE 769,12
   8 + G: POKE 768,128 + D: POKE
   772,128 + BR: POKE 773,128 + BB
220 NT = PEEK (26780):NC = 3:W2
   = 255:SR = 0:SC = 0: CALL 2
   5534: REM INIT SCORE
230 POKE 25462,DE: POKE 26280,W
   1: POKE 26281,W2: POKE 26780
   ,NF: POKE 25601,NC
240 CALL 25173: REM AFFICHE LE
   LABYRINTHE
250 CALL 25645: REM AFFICHE LA
   CHENILLE
260 CALL 25463: CALL 25560: CALL
   25602: REM AFFICHE POINTS,SCORE
   ,NB DE CHENILLES
265 IF SC - SR > = 200 THEN NC
   = NC + 1:SR = SR + 200:A =
   1:B = 255:C = 254: GOSUB 500
   : POKE 25601,NC: CALL 25602:
   GOTO 265
270 A = 5:B = 50:C = 0: GOSUB 50
   0
280 CALL 25788: IF PEEK (25756
   ) = 1 THEN 370
290 CALL 25802: REM JEU
300 IF PEEK (25462) < > 0 THEN
   NC = NC - 1: GOTO 340
310 W1 = W1 - PV - 1: IF W1 < 2 T
   HEN W1 = 2
320 DE = DE + 4 * PD: IF DE > 25
   5 THEN DE = 255
330 NF = NF + PL: IF NF > NT THEN
   NF = NT
340 SC = PEEK (25532) + 256 * F
   EEK (25533)
360 IF NC > 0 OR SC - SR > = 2
   00 THEN 230
370 A = 20:B = 90:C = 1: GOSUB 5
   00: TEXT :A = 2:B = 200:C =
   1: GOSUB 500
380 POKE 26780,NT: GOTO 140
400 GET R$: IF R$ = "0" OR R$ =
   "o" THEN R$ = "0": PRINT R$: RETUR
   N
410 IF R$ = "N" OR R$ = "n" THEN
   R$ = "N": PRINT R$: RETURN
420 GOTO 400
430 GET R$:R = ASC (R$) - 48: I
   F R < N OR R > M THEN 430
440 PRINT R$: RETURN
450 GET R$:R = ASC (R$): IF R$
   > " " THEN PRINT R$: RETURN
460 IF R = 32 THEN INVERSE : PR
   INT R$: NORMAL : RETURN
470 PRINT "": CHR$(R + 192):;
   RETURN
500 REM SONO
510 POKE 26295,A: POKE 26297,B:
   POKE 26296,C: CALL 26299: RE
   TURN
520 B1$ = "----": :R = ASC (R$)
```

```
: IF R < 32 THEN B1$ = "----"
   :R$ = "" + CHR$(R + 192
   )
530 PRINT N$:; HTAB 25: PRINT B
   1$:
540 IF R = 32 THEN INVERSE
550 PRINT R$:; NORMAL : PRINT "
   ----":; RETURN
600 HOME : PRINT "PARAMETRE":; H
   TAB 28: PRINT "VALEUR": HTAB 28: P
   RINT "ACTUELLE": PRINT "-----
   ----"
605 N$ = "EFFETS SONORES (O/N)":
   R$ = "0": IF EF = 3 THEN R$ =
   "N"
610 GOSUB 520: GOSUB 400:EF = 1
   92 * (R$ = "0") + 3 * (R$ =
   "N")
620 N$ = "VITESSE (0-9)":R$ = ST
   R$(VB): GOSUB 520:N = 0:M = 9: GO
   SUB 430:VB = R
630 N$ = "INCREMENT VITESSE (1-9
   )":R$ = STR$(PV): GOSUB 52
   0:N = 1:M = 9: GOSUB 430:PV =
   R
640 N$ = "DENSITE DE POINTS (0-9
   )":R$ = STR$(DD): GOSUB 52
   0:N = 0:M = 9: GOSUB 430:DD =
   R
650 N$ = "INCREMENT DENSITE (1-9
   )":R$ = STR$(PD): GOSUB 52
   0:N = 1:M = 9: GOSUB 430:PD =
   R
660 N$ = "DIFFICULTE (0-9)":R$ =
   STR$(DL): GOSUB 520:N = 0:M = 9
   : GOSUB 430:DL = R
670 N$ = "INCREMENT DIFFIC. (1-9
   )":R$ = STR$(PL): GOSUB 52
   0:N = 1:M = 9: GOSUB 430:PL =
   R
680 N$ = "JOY STICK (O/N)":R$ =
   "0": IF JS = 0 THEN R$ = "N"
690 GOSUB 520: GOSUB 400:JS = (
   R$ = "0")
700 IF JS = 1 THEN RETURN
710 N$ = "TOUCHE 'HAUT'":R$ = CH
   R$(H): GOSUB 520: GOSUB 450:H =
   R
720 N$ = "TOUCHE 'BAS'":R$ = CHR
   $(BA): GOSUB 520: GOSUB 450:BA =
   R
730 N$ = "TOUCHE 'GAUCHE'":R$ =
   CHR$(G): GOSUB 520: GOSUB
   450:G = R
740 N$ = "TOUCHE 'DROITE'":R$ =
   CHR$(D): GOSUB 520: GOSUB
   450:D = R
750 N$ = "TOUCHE 'BOUTON 0'":R$ =
   CHR$(BR): GOSUB 520: GOSUB 450
   :BR = R
760 N$ = "TOUCHE 'BOUTON 1'":R$ =
   CHR$(BB): GOSUB 520: GOSUB 450
   :BB = R
770 RETURN
800 HOME : GOSUB 100
810 GET R$: IF R$ < "A" OR R$ >
   "C" THEN 810
820 IF R$ = "B" THEN GOSUB 200
   : GOTO 810
830 IF R$ = "C" THEN GOSUB 600
   : GOTO 800
900 HOME : HTAB 11: PRINT "DESC
   RIPTION DU JEU": PRINT "
"
910 PRINT " ESSAYEZ DE GUIDER
   DOZ, LE VER FOU,DANSDES LABY
   RINTHES CHANGEANT SANS CESS
   ET REMPLIS DE BONNES CHOSES
   A MANGER."
915 PRINT
920 PRINT " DOZ ADORE MANGER,
   MAIS CELA LE FAIT GRANDIR
   ET LE REND PLUS DIFFICILE A
   MANOEUVRER."
925 PRINT
930 PRINT " SI VOUS PARVENEZ A
   LUI FAIRE ENGLOUTIR TOUT LE
   CONTENU D'UN LABYRINTHE,DOZ
   VOUSREMERCIERA A SA FACON EN
   ALLANT ENCORE PLUS VITE, D
   ANS UN LABYRINTHE ENCORE
   PLUS DIFFICILE QUI CONTIENDR
   A ENCORE PLUS DE NOURRITU
   RE."
940 PRINT : PRINT " TOUS LES 2
   00 POINTS, VOUS OBTENEZ UNE
   VIE SUPPLEMENTAIRE (A LA FIN
   DU TABLEAU)":
950 PRINT "
```

```
: PRINT
"PRESSEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUE
R --> "; GET R$: HOME
960 HTAB 15: PRINT "PARAMETRES"
   : PRINT "
"
970 PRINT " LA RUBRIQUE 'PARAM
   ETRES' DU MENU VOUS PERMET D
   E MODIFIER CERTAINS PARAMETR
   ES DE BASE DU JEU : "
980 TT = 4: PRINT
985 PRINT
990 HTAB TT: PRINT "-- JOY STICK
   OU CLAVIER"
995 PRINT
1000 HTAB TT: PRINT "-- EFFETS S
   ONORES ACTIFS OU NON"
1005 PRINT
1010 HTAB TT: PRINT "-- VITESSE
   DE BASE"
1015 PRINT
1020 HTAB TT: PRINT "-- DENSITE
   DE NOURRITURE DE BASE"
1025 PRINT
1030 HTAB TT: PRINT "-- DIFFICUL
   TE DU 1er LABYRINTHE"
1035 PRINT
1040 HTAB TT: PRINT "-- ACCROISS
   EMENT DE LA VITESSE,": HTAB
   TT: PRINT " DE LA DENSITE E
   T DE LA DIFFICULTE": HTAB TT
   : PRINT " A CHAQUE NOUVEAU
   LABYRINTHE."
1050 PRINT "
"
   : PRINT
"PRESSEZ UNE TOUCHE POUR CONTINU
ER --> "; GET R$: HOME
1060 HTAB 8: PRINT "DERNIERES R
   ECOMMANDATIONS": PRINT "
"
1070 PRINT " SI VOUS NE DIRIGE
   Z PAS DOZ,IL CHOISIRALUI-MEM
   E SA DIRECTION, MAIS CELA RI
   SQUE FORT DE MAL FINIR.": PRI
   NT
1080 PRINT " A CHAQUE NOUVEAU
   TABLEAU, DOZ ATTENDRAQUE VOU
   S PRESSIEZ LE BOUTON '0' DU
   JOY STICK POUR S'ELANCER."
1090 PRINT " VOUS POUVEZ ARRET
   ER LE JEU A CE MOMENTEN PRES
   SANT LE BOUTON '1'."
1100 PRINT : PRINT " SI VOUS J
   QUEZ AVEC LE CLAVIER, SACHEZ
   QUE TOUTE COMMANDE EST 'MEM
   ORISEE' PAR DOZ JUSQU'A CE
   QU'UNE AUTRE TOUCHE SOIT ENF
   ONCEE."
1105 PRINT
1110 PRINT : HTAB 8: PRINT "B O
   NNE C H A N C E": HTAB
   8: PRINT "-----"
1120 PRINT "
"
   : PRINT
"PRESSEZ UNE TOUCHE POUR AVOIR L
   E MENU "; GET R$: GOTO 800
```

LISTING 2

```
*6000.695B
6000- 00 00 00 00 00 00 00 00
6008- 80 80 80 80 80 80 80 80
6010- 00 00 00 00 00 00 00 00
6018- 80 80 80 80 80 80 80 80
6020- 00 00 00 00 00 00 00 00
6028- 80 80 80 80 80 80 80 80
6030- 00 00 00 00 00 00 00 00
6038- 80 80 80 80 80 80 80 80
6040- 28 28 28 28 28 28 28 28
6048- 28 28 28 28 28 28 28 28
6050- 28 28 28 28 28 28 28 28
6058- 28 28 28 28 28 28 28 28
6060- 28 28 28 28 28 28 28 28
6068- 28 28 28 28 28 28 28 28
6070- 28 28 28 28 28 28 28 28
6078- 28 28 28 28 28 28 28 28
6080- 50 50 50 50 50 50 50 50
6088- 50 50 50 50 50 50 50 50
6090- 50 50 50 50 50 50 50 50
6098- 50 50 50 50 50 50 50 50
60A0- 50 50 50 50 50 50 50 50
60A8- 50 50 50 50 50 50 50 50
60B0- 50 50 50 50 50 50 50 50
60B8- 50 50 50 50 50 50 50 50
60C0- 20 24 28 2C 30 34 38 3C
60C8- 20 24 28 2C 30 34 38 3C
60D0- 21 25 29 2D 31 35 39 3D
60D8- 21 25 29 2D 31 35 39 3D
```

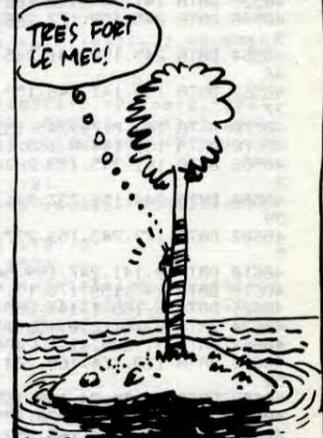
```
60E0- 22 26 2A 2E 32 36 3A 3E
60E8- 22 26 2A 2E 32 36 3A 3E
60F0- 23 27 2B 2F 33 37 3B 3F
60F8- 23 27 2B 2F 33 37 3B 3F
6100- 20 24 28 2C 30 34 38 3C
6108- 20 24 28 2C 30 34 38 3C
6110- 21 25 29 2D 31 35 39 3D
6118- 21 25 29 2D 31 35 39 3D
6120- 22 26 2A 2E 32 36 3A 3E
6128- 22 26 2A 2E 32 36 3A 3E
6130- 23 27 2B 2F 33 37 3B 3F
6138- 23 27 2B 2F 33 37 3B 3F
6140- 20 24 28 2C 30 34 38 3C
6148- 20 24 28 2C 30 34 38 3C
6150- 21 25 29 2D 31 35 39 3D
6158- 21 25 29 2D 31 35 39 3D
6160- 22 26 2A 2E 32 36 3A 3E
6168- 22 26 2A 2E 32 36 3A 3E
6170- 23 27 2B 2F 33 37 3B 3F
6178- 23 27 2B 2F 33 37 3B 3F
6180- 20 20 20 4C 20 20 20 31
6188- 4C 20 20 20 00 20 20 20
6190- 20 20 18 7D 00 60 85 CE
6198- A9 00 A4 E6 C0 40 D0 02
61A0- A9 20 18 7D C0 60 85 CF
61A8- 60 AD 82 61 85 08 AD 83
61B0- 61 85 09 AD 80 61 8D 89
61B8- 61 AD 81 61 8D 8A 61 A0
61C0- 00 B1 08 8D 87 61 C8 B1
61C8- 08 8D 88 61 C8 B1 08 8D
61D0- 8B 61 C8 B1 08 8D 8C 61
61D8- C8 B1 08 8D 8D 61 C8 B1
61E0- 08 8D 8E 61 A9 00 8D 8F
61E8- 61 AE 84 61 E0 00 F0 13
61F0- 18 A5 08 6D 8D 61 85 08
61F8- A5 09 6D 8E 61 85 09 CA
6200- 4C EC 61 18 A5 08 69 06
6208- 85 08 A5 09 69 00 85 09
6210- 18 A5 08 6D 8B 61 85 06
6218- A5 09 6D 8C 61 85 07 AE
6220- 89 61 AC 8A 61 20 91 61
6228- A0 00 B1 CE 31 06 11 08
6230- 91 CE C8 CC 88 61 90 F2
6238- EE 8F 61 EE 89 61 18 A5
6240- 08 6D 88 61 85 08 A5 09
6248- 69 00 85 09 AD 8F 61 CD
6250- 87 61 90 BC 60 20 D8 F3
6258- A9 00 8D 84 61 A9 00 8D
6260- 81 61 A9 00 8D 80 61 20
6268- 81 61 A9 8D 80 61 20
6270- A9 61 EE 81 61 AD 81 61
6278- C9 27 90 E6 A9 08 8D 80
6280- 61 A9 00 8D 81 61 20 A9
6288- 61 A9 26 8D 81 61 20 A9
6290- 61 18 AD 80 61 69 08 8D
6298- 80 61 C9 B0 90 E3 A9 07
62A0- 8D 84 61 4C B9 62 10 10
62A8- 10 10 60 60 60 60 02 0B
62B0- 14 1D 02 0B 14 1D 20 20
62B8- 20 A9 00 8D 86 62 AD 85
62C0- 61 85 FC AD 86 61 85 FD
62C8- A0 00 B1 FC 20 1C 63 A8
62D0- C8 88 F0 0F A5 FC 69 09
62D8- 85 FC A5 FD 69 00 85 FD
62E0- 4C D1 62 AE B6 62 BD A6
62E8- 62 8D 80 61 BD AE 62 8D
62F0- 81 61 20 33 63 EE B6 62
62F8- AD B6 62 C9 08 90 BF A9
6300- 13 8D 84 61 A9 00 8D 81
6308- 61 A9 B8 8D 80 61 20 A9
6310- 61 EE 81 61 AD 81 61 C9
6318- 27 90 F3 60 48 20 AE EF
6320- 20 63 EB 68 A8 A9 00 20
6328- F2 E2 20 82 E9 20 0C E1
6330- A5 A1 60 AD 81 61 85 EB
6338- A9 01 8D B7 62 A5 EB 8D
6340- 81 61 A9 00 8D B8 62 AC
6348- B7 62 B1 FC 85 EC 06 EC
6350- 90 03 20 A9 61 EE B8 62
6358- EE 81 61 AD B8 62 C9 08
6360- 90 EC 18 AD 80 61 69 08
6368- 8D 80 61 EE B7 62 AD B7
6370- 62 C9 0A 90 C8 60 37 AD
6378- 76 63 8D B6 62 A9 06 8D
6380- 84 61 A9 25 20 1C 63 8D
6388- 81 61 EE 81 61 A9 15 20
6390- 1C 63 8D 80 61 EE 80 61
6398- AD 80 61 0A 0A 8D 80 80
63A0- 61 AA AC 81 61 20 91 61
63A8- A0 00 B1 CE D0 04 20 A9
63B0- 61 CE B6 62 D0 CC 60 20
63B8- 24 20 31 34 20 A9 00
63C0- 8D BC 63 8D BD 63 A9 09
63C8- 8D B7 63 8D B8 63 8D B9
63D0- 63 8D BA 63 8D B8 63 60
63D8- A9 B8 8D 80 61 A9 11 8D
63E0- 81 61 A9 00 8D B6 62 AE
63E8- B6 62 BD B7 63 8D 84 61
63F0- 20 A9 61 EE B6 62 EE 81
63F8- 61 AD B6 62 C9 05 90 E7
```

Suite page 31

Les pirates sont à la mode. Polanski vient de faire un film sur eux et les tribunaux s'en donnent à cœur joie avec les pirates télématiques. Quand ce sera votre tour et que la garde du roy vous jettera sans ménagement sur la paille humide d'un cachot, vous aurez au moins la consolation d'être "IN".

Comment ? Vous ne vous sentez pas concerné ? Vous ne risquez rien ? Vous êtes bien sûr que la disquette qui est là, sur la cheminée, à côté de la photo de votre arrière-grand-père, ne contient pas un programme protégé par un copyright ou un trade mark quelconque ? Et avant-hier, c'est bien vous que j'ai vu, léchant la vitrine de la boutique d'informatique de la place de l'Hôtel de ville, non ? Vous aviez l'air bizarre, je suis sûr que vous appreniez par cœur les slogans des affiches publicitaires qui vantent les mérites des bécanes vendues dans ce boui-boui. Eh bien, cher lecteur, apprenez qu'apprendre par cœur correspond à vous introduire des informations dans le cerveau. Et le cerveau étant une mémoire de masse on ne peut plus performant (eh oui, même le vôtre !), vous êtes en infraction avec la législation sur la libre circulation des informations codées. Et ce n'est pas parce que vous employez un langage personnel que ce n'est pas possible d'une lourde peine de prison. Six mois. Un an. Peut-être plus. Ça dépend du degré de constipation du juge qui vous prendra dans son colimateur.

Gérard Parano Ceccaldi



GOLF

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

Jean-Frédéric JACQUELIN

UNE CUILLERÉE POUR PAPA... UNE POUR MAMAN



COMMODORE 64

SUITE DU N°135

```

39336 DATA 168,136,208,241,165,251,56,23
39344 DATA 8,176,2,198,252,133,251,169
39352 DATA 68,32,188,152,96
39400 DATA 230,252,169,64,32,242,153,96
39408 DATA 0,0,24,181,251,144,2,230
39416 DATA 252,133,251,96,173,14,220,41
39424 DATA 254,141,14,220,165,1,41,251
39432 DATA 133,1,169,128,133,252,169,208
39440 DATA 133,254,169,0,133,251,133,253
39448 DATA 160,0,177,253,145,251,136,208
39456 DATA 249,230,252,230,254,165,252,2
01
39464 DATA 136,144,231,165,1,9,4,133
39472 DATA 1,173,14,220,9,1,141,14
39480 DATA 220,234,234,234,234,234,234,2
34
39488 DATA 234,234,234,96
39500 DATA 169,224,133,252,169,128,133,2
54
39508 DATA 169,0,133,251,133,253,160,0
39516 DATA 177,253,145,251,136,208,249,2
30
39524 DATA 252,230,254,165,252,201,232,1
44
39532 DATA 231,96
39600 DATA 169,224,133,252,169,0,133,251
39608 DATA 160,0,145,251,136,208,251,230
39616 DATA 252,165,252,201,0,208,237,169
39624 DATA 143,133,251,169,252,133,252,1
62
39632 DATA 3,169,255,160,48,145,251,136
39640 DATA 208,251,169,64,24,101,251,144
39648 DATA 2,230,252,133,251,230,252,202
39656 DATA 208,231,96
39700 DATA 8,46,186,9,59,206,10,46
39708 DATA 186,11,26,198,6,46,186,7
39716 DATA 24,177,3,43,173,4,47,159
39724 DATA 8,46,186,9,59,206,12,46
39732 DATA 186,13,67,197,17,47,186,18
39740 DATA 70,176,19,49,175,20,46,160
39748 DATA 0,0,138,72,152,72,162,100
39756 DATA 160,255,136,208,253,202,208,2
48
39764 DATA 104,168,104,170,96
39770 DATA 138,72,141,90,155,10,10,24
39778 DATA 109,60,155,109,90,155,170,189
39786 DATA 20,155,141,249,207,232,189,20
39804 DATA 155,141,2,208,232,189,20,155
39812 DATA 141,3,208,232,189,20,155,141
39820 DATA 251,207,232,189,20,155,141,6
39828 DATA 208,232,189,20,155,141,7,208
39836 DATA 169,127,141,21,208,104,170,96
39844 DATA 0,0,0,0,0,0,162,0
39852 DATA 32,70,155,232,32,100,155,206
39860 DATA 91,155,208,244,202,32,70,155
39868 DATA 238,91,155,32,100,155,224,0
39876 DATA 208,242,32,8,157,162,4,169
39884 DATA 0,141,242,159,138,72,169,40
39892 DATA 141,92,155,32,178,157,104,170
39900 DATA 232,32,100,155,206,91,155,208
39908 DATA 235,202,138,72,169,40,141,92
39916 DATA 155,32,178,157,104,170,238,91
39924 DATA 155,32,100,155,224,4,208,233
39932 DATA 169,255,141,92,155,76,170,157
40000 DATA 165,252,72,165,253,72,165,254
40008 DATA 72,169,175,56,229,252,141,1
40016 DATA 212,169,50,24,101,252,141,1
40024 DATA 208,169,24,24,101,253,144,2
40032 DATA 230,254,133,253,165,254,201,1
40040 DATA 208,2,169,1,13,16,208,141
40048 DATA 16,208,165,253,141,0,208,104
40056 DATA 133,254,104,133,253,104,133,2
52
40064 DATA 96
40200 DATA 169,15,141,24,212,32,58,157
40208 DATA 169,10,141,5,212,169,128,141
40216 DATA 6,212,169,17,141,4,212,96
40250 DATA 169,0,170,157,0,212,232,224
40258 DATA 24,208,248,96
40370 DATA 173,93,155,240,1,96,169,0
40378 DATA 141,250,159,24,160,0,132,254
40386 DATA 132,253,169,0,174,241,159,240
40394 DATA 14,24,109,242,159,144,2,230
40402 DATA 254,202,208,245,24,133,253,16
2
40410 DATA 4,70,253,24,70,254,144,6
40418 DATA 169,128,5,253,133,253,202,208
40426 DATA 240,169,38,24,101,253,144,2
40434 DATA 230,254,133,253,165,254,201,1
40442 DATA 208,13,56,169,63,229,253,176
40450 DATA 6,169,16,141,250,159,96,24
40458 DATA 160,0,140,243,159,140,244,159
40466 DATA 169,0,174,240,159,240,15,24
40474 DATA 109,242,159,144,3,238,244,159
40482 DATA 202,208,244,141,243,159,162,4
40490 DATA 78,243,159,24,78,244,159,144
40498 DATA 8,169,128,13,243,159,141,243
40506 DATA 159,202,208,236,24,160,0,140
40514 DATA 245,159,140,246,159,169,0,174
40522 DATA 242,159,240,12,24,109,242,159
40530 DATA 144,3,238,246,159,202,208,244
40538 DATA 141,245,159,162,4,134,251,174
40546 DATA 245,159,172,246,159,24,138,10
9
40554 DATA 245,159,141,245,159,152,109,2
46
40562 DATA 159,141,246,159,198,251,208,2
37
40570 DATA 162,8,78,245,159,24,78,246
40578 DATA 159,144,8,169,128,13,245,159
40586 DATA 141,245,159,202,208,236,56,17
3
40594 DATA 244,159,237,246,159,141,248,1
59
40602 DATA 173,243,159,237,245,159,24,10
5
40610 DATA 0,141,247,159,56,169,175,237
40618 DATA 247,159,176,17,56,233,230,176
40626 DATA 6,169,1,141,250,159,96,169
40634 DATA 8,141,250,159,96,133,252,173
40642 DATA 31,208,41,1,240,82,169,0
40650 DATA 133,174,169,204,133,175,165,2
52
40658 DATA 74,74,74,168,169,0,24,105
40666 DATA 40,144,2,230,175,136,208,246
40674 DATA 133,174,165,253,72,165,254,72

```

```

40682 DATA 160,3,70,253,24,70,254,144
40690 DATA 7,169,128,5,253,133,253,24
40698 DATA 136,208,239,165,253,168,177,1
74
40706 DATA 141,94,155,104,133,254,104,13
3
40714 DATA 253,173,94,155,41,240,201,208
40722 DATA 208,6,169,1,141,93,155,96
40730 DATA 32,64,156,32,82,159,238,242
40738 DATA 159,206,92,155,208,1,96,76
40746 DATA 189,157
40754 DATA 165,252,74,74,74,133,251,165
40762 DATA 253,141,251,159,41,248,133,25
3
40802 DATA 165,252,41,7,24,101,253,133
40810 DATA 253,165,254,105,0,133,254,169
40818 DATA 0,133,252,165,251,162,6,10
40826 DATA 38,252,202,208,250,133,251,14
1
40834 DATA 252,159,165,252,141,253,159,1
73
40842 DATA 252,159,10,46,253,159,10,46
40850 DATA 253,159,24,101,251,133,251,17
3
40858 DATA 253,159,101,252,133,252,24,16
5
40866 DATA 251,101,253,133,251,165,252,1
01
40874 DATA 254,105,224,133,252,173,251,1
59
40882 DATA 41,7,133,253,169,7,56,229
40890 DATA 253,133,253,169,1,166,253,240
40898 DATA 4,10,202,208,252,160,0,120
40906 DATA 162,53,134,1,17,251,162,55
40914 DATA 134,1,88,145,251,96,76,176
40922 DATA 154
40930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
40938 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
40946 DATA 0,0,0,0,0,0,21,0
40954 DATA 0,21,64,0,85,64,0,85
40962 DATA 80,0,85,84,0,250,128,0
40970 DATA 250,128,0,250,160,0,234,160
40978 DATA 0,234,128,0,234,128,0,42
40986 DATA 0,0,42,0,42,0,0
40994 DATA 1,255,128,15,255,240,15,255
40998 DATA 240,15,255,240,15,255,240,15
41002 DATA 255,240,15,255,240,7,255,224
41006 DATA 7,255,224,7,255,224,7,255
41010 DATA 224,7,255,224,7,255,224,7
41014 DATA 255,224,7,255,224,7,255,224
41018 DATA 3,255,192,3,255,192,3,255
41022 DATA 192,3,255,192,3,255,192,0
41026 DATA 7,255,224,7,255,224,7,255
41030 DATA 224,7,231,224,7,231,224,7
41034 DATA 195,224,7,195,224,15,195,240
41038 DATA 15,129,240,15,129,240,15,129
41042 DATA 240,15,0,240,15,0,240,15
41046 DATA 0,240,15,0,240,30,0,120
41050 DATA 30,0,120,28,0,56,28,0
41054 DATA 56,124,0,62,252,0,63,0
41058 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41062 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41066 DATA 0,0,48,0,0,120,0,0
41070 DATA 124,0,0,63,0,0,55,128
41074 DATA 0,51,224,0,113,255,0,112
41078 DATA 255,248,112,127,252,127,63,25
2
41082 DATA 127,159,252,127,131,248,127,1
28
41086 DATA 0,63,0,0,32,0,0,0
41090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41094 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41098 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41102 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41106 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41114 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41118 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41122 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41126 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41134 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41138 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41142 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41146 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41154 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41158 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41162 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41166 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41174 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41178 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41182 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41186 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41194 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41198 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41202 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41206 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41214 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41218 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41222 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41226 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41234 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41238 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41242 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41246 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41254 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41258 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41262 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41266 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41274 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41278 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41282 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41286 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41294 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41298 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41302 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41306 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41314 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41318 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41322 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41326 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41334 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41338 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41342 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41346 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41354 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41358 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41362 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41366 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41374 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41378 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41382 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41386 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41394 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41398 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41402 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41406 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41414 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41418 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41422 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41426 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41434 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41438 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41442 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41446 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41454 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41458 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41462 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41466 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41474 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41478 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41482 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41486 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41494 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41498 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41502 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41506 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41514 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41518 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41522 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41526 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41534 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41538 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41542 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41546 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41554 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41558 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41562 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41566 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41574 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41578 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41582 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41586 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41594 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41598 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41602 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41606 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41610 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41614 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41618 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41622 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41626 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41634 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41638 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41642 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41646 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41650 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41654 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41658 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41662 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41666 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41674 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41678 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41682 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41686 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41694 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41698 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41702 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41706 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41714 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41718 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41722 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41726 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41734 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41738 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41742 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41746 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41754 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41758 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41762 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41766 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41774 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41778 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41782 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41786 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41790 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41794 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41798 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41802 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41806 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41814 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41818 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41822 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41826 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41834 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41838 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41842 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41846 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41850 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41854 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41858 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41862 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41866 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41874 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41878 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41882 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41886 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41890 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41894 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41898 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41902 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41906 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41910 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41914 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41918 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41922 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41926 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41934 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41938 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41942 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41946 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41954 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41958 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41962 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41966 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41970 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41974 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41978 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41982 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41986 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41994 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
41998 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42002 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42006 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42014 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42018 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42022 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42026 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42034 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42038 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42042 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42046 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42054 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42058 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42062 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42066 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42074 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42078 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42082 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42086 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42094 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42098 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42102 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42106 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42114 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42118 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42122 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42126 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42134 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42138 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42142 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42146 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42154 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42158 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42162 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
42166 DATA 0,0,0,0,0,0
```

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

OCCUPE! OUI
JE SAIS 6000 ANS
C'EST LONG, MAIS
C'EST PARCE QUE JE
SUIS TRÈS CONSTIPE.

Toc
Toc
Toc
Toc

MSX

IL N'Y A PAS
DE SOT, MAIS
TU YES

SUITE DU N° 135

```

4540 INTERVALOFF
4550 SC=SC+10:GOSUB7020
4560 INTERVALON
4570 N3=N3+1:IFN3=5THENGOSUB4620:N3=0
:VG=77:LINE(40+IG,80)-(48+IG,120),1:L
INE(56+IG,110)-(71+IG,126),1,BF:IFI0=
0THENIG=96ELSEIG=192:GOSUB4580:PUTSPR
ITE18,(0,209):ONINTERVAL=2GOSUB4310:I
NTERVALON:RETURN
4580 V=(DS=4)*240-(DS=-4)*0
4590 FORT=1T010:NEXT
4600 SPRITEON
4610 RETURN
4620 PLAY"t170m5000s118o2ao3deo2ao3e1
4f"
4630 RETURN
4640
4650 ' sp on interval tab 4
4660
4670 ONP4GOTO4680,4750
4680 X4=16+INT(RND(-TIME)*2)*216
4690 P4=2
4700 D4=-X4+16)*6+(X4=232)*5:IFD4=0T
HENP4=1
4710 L4=-X4+16)*232-(X4=232)*16
4720 IFRND(-TIME)<.6ANDTB<15ANDPC=0T
HENN4=57:C4=7:Y4=39-(TB=18)*08ELSEN4=
55+RND(-TIME)*2:C4=9:Y4=120+(TB=18)*4
4
4730 D4=(X4=232)-(X4=16)*6+2*(N4=5
7):IFD4=0THENP4=1
4740 RETURN
4750 X4=X4+D4:IFX4=L4THENP4=1:PUTSPRI
TE15,(0,209):RETURN
4760 PUTSPRITE15,(X4,Y4),C4,N4
4770 ONP5GOTO4780,4850
4780 P5=2
4790 Y5=120+(TB=18)*44
4800 X5=16+INT(RND(-TIME)*2)*216
4810 D5=-X5+16)*8+(X5=232)*8:IFD5=0T
HENP5=1
4820 L5=-X5+16)*232-(X5=232)*16
4830 N5=55+RND(-TIME)*2
4840 RETURN
4850 X5=X5+D5:IFX5=L5THENP5=1:PUTSPRI
TE16,(0,209):RETURN
4860 PUTSPRITE16,(X5,Y5),8,N5
4870 RETURN
4880
4890 ' sp on sprite tab4
4900
4910 IFABS(X4-X5)<16THENSPRITEOFF:INT
ERVALOFF:GOSUB4770:INTERVALON:SPRITEO
N:RETURN
4920 IFTB=-Y4+39)*18-(Y4=127)*16ANDR
BS(X-X4)<16THENSPRITEOFF:SC=SC+10:GOS
UB7020:INTERVALOFF:PC=1:PUTSPRITE15,(
0,209):P4=1:SPRITEON:INTERVALON:RETUR
N
4930 SPRITEOFF:INTERVALOFF:GOTO1900
4940 RETURN
4950
4960 ' datas pour sprites
4970
4980 DATA,,64,64,64,64,96,240,240,22
4,112,16,16,48,48,64,
4990 DATA,1,65,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,160,240,192,120,,128,128,128,128,
128,128,,
5000 DATA3,7,7,14,22,18,16,11,7,31,6,
6,30,6,6,6,192,240,240,,192,224,24
0,112,112,112,96,96,96,
5010 DATA6,6,3,1,1,1,1,1,1,1,7,,
192,192,128,128,128,128,128,128,128,1
28,192,192,,
5020 DATA,,64,64,64,64,96,240,240,22
4,112,16,16,48,48,64,
5030 DATA,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,8,,
160,240,192,128,,128,128,240,252,,
,
5040 DATA3,7,7,14,22,18,16,11,7,31,6,
6,30,7,7,7,192,240,240,,192,224,24
0,112,112,,224,224,
5050 DATA7,7,3,6,6,12,12,24,24,112,56
,8,,192,192,192,96,96,48,48,24,24,
14,28,16,,
5060 DATA,,64,64,64,64,96,240,240,22
4,112,16,16,48,48,64,
5070 DATA,1,1,1,1,,2,7,14,12,12,12,8
,8,,160,240,192,128,,28,,
5080 DATA3,7,7,14,22,18,16,11,7,29,,1
,19,3,3,7,192,240,240,,192,224,240
,240,240,240,224,224,
5090 DATA7,7,3,6,6,12,12,24,24,112,56
,8,,192,192,192,96,96,48,48,24,24,
14,28,16,,
5100 DATA,2,,2,2,2,2,
6,15,15,7,14,8,8,12,12,
5110 DATA,5,15,3,1,,1,1,1,1,1,1,,
128,130,128,128,,128,128,128,128,12
8,128,128,128,
5120 DATA3,15,15,,3,7,15,14,14,14,
6,6,6,192,224,224,112,104,72,8,208,22
4,248,96,96,120,96,96,96,
5130 DATA3,3,1,1,1,1,1,1,1,3,3,,
96,96,192,128,128,128,128,128,128,128
,128,224,
5140 DATA,2,,2,2,2,2,
6,15,15,7,14,8,8,12,12,
5150 DATA,5,15,3,1,,1,1,15,63,,
128,128,128,128,,128,128,128,16,16,
16,16,

```

```

5160 DATA3,15,15,,3,7,15,14,14,,7
,7,192,224,224,112,104,72,8,208,224,2
48,96,96,120,224,224,224,
5170 DATA3,3,3,6,6,12,12,24,24,112,56
,8,,224,224,192,96,96,48,48,24,24,
14,28,16,,
5180 DATA,2,,2,2,2,2,
6,15,15,7,14,8,8,12,12,
5190 DATA,5,15,3,1,,56,,128,
128,128,128,,64,224,112,48,48,16,
16,
5200 DATA3,15,15,,3,7,15,15,15,15,
7,7,7,192,224,224,112,104,72,8,208,22
4,184,16,128,200,192,192,224,
5210 DATA3,3,3,6,6,12,12,24,24,112,56
,8,,224,224,192,96,96,48,48,24,24,
14,28,16,,
5220 DATA,,3,7,7,3,3,1,1,1,1,,
128,128,128,128,192,224,224,192,192,1
28,128,128,128,
5230 DATA,,16,25,24,16,,12,
8,8,24,24,8,
5240 DATA3,7,7,7,7,3,,3,15,28,8,8,12,
12,14,6,192,224,224,224,96,64,,64,112
,56,16,16,48,48,112,96,
5250 DATA6,6,6,6,6,6,6,6,14,,9,
6,96,96,96,96,96,96,96,112,,
5260 DATA,16,16,24,25,24,16,,
,8,24,8,
5270 DATA3,7,7,7,7,3,,3,15,28,8,8,12,
12,14,6,192,224,224,224,64,,64,96
,48,24,16,48,48,112,96,
5280 DATA6,6,6,6,6,6,6,14,,96,
96,224,96,96,96,96,96,96,112,,
5290 DATA,,1,16,24,16,,8,8,
24,24,24,8,
5300 DATA3,7,7,7,7,3,,3,7,12,24,8,12,
12,14,6,192,224,224,224,224,64,,64,11
2,56,16,16,48,48,112,96,
5310 DATA6,6,7,6,6,6,6,6,14,,9,
96,96,96,96,96,96,96,112,,
5320 DATA96,96,96,64,32,32,64,,
5330 DATA96,96,96,64,96,32,64,64,3
2,,
5340 DATA192,113,249,169,124,28,12,7,
,192,32,36,170,170,27,,
5350 DATA,3,4,36,85,85,85,216,,
,3,142,159,149,62,56,48,224,,
5360 DATA,,183,,
,237,
5370 DATA,,22,26,41,37,42,73,87,73,8
1,177,210,128,128,,104,88,148,164,8
4,146,234,146,138,141,75,1,1,
5380 DATA,7,15,31,25,27,31,14,7,7,
2,2,7,7,3,,224,248,252,252,204,236,12
4,120,224,224,64,64,224,224,192,
5390 DATA,,14,14,12,1,1,5,5,,
,112,112,48,128,128,,160,160,,
5400 DATA1,2,6,14,28,60,124,248,,
5410 DATA1,3,7,15,31,63,31,15,7,3,1,,
,248,248,240,240,240,224,224,192,1
92,192,128,128,,
5420 DATA,,6,2,9,29,18,19,17,59,45,41
,26,26,8,8,,96,64,144,184,72,200,136
,220,180,148,88,88,16,16,
5430 DATA7,31,63,63,63,51,55,30,6,7,2
,7,7,3,,224,240,248,248,248,152,216,
240,96,224,64,224,224,192,,
5440 DATA,,1,,120,120,48,
48,120,248,112,,
5450 DATA7,31,63,127,124,248,248,248,
248,248,248,124,127,63,31,7,224,248,2
52,252,24,,126,126,126,30,60,252,248
,240,192,
5460 DATA3,15,31,63,60,124,120,120,12
7,127,127,120,120,120,120,48,192,240,
248,252,60,62,30,30,254,254,254,254,3
0,30,30,12,
5470 DATA112,248,252,254,255,255,247,
243,241,240,240,240,240,240,96,14
,31,63,127,255,255,239,207,143,15,15,
15,15,15,15,6,
5480 DATA63,127,127,127,120,120,127,1
27,127,127,120,120,127,127,63,252
,254,254,252,,224,240,240,224,,252,
254,254,252,
5490 DATA7,31,63,127,124,248,240,240,
240,240,248,124,127,63,31,7,224,240,2
52,254,62,31,15,15,15,15,31,62,254,25
2,248,224,
5500 DATA96,240,240,248,120,120,124,6
0,60,62,30,31,31,15,15,7,6,15,15,31,3
0,30,62,60,60,124,120,248,248,240,240
,224,
5510 DATA63,127,127,127,120,120,127,1
27,127,127,120,120,127,127,63,252
,254,254,252,,224,240,240,224,,252,
254,254,252,
5520 DATA63,127,127,127,120,120,127,1
27,127,127,120,120,120,120,48,240
,248,252,254,30,30,254,252,248,240,24
0,120,120,60,60,24,
5530 DATA32,40,74,61,188,93,20,16,,
5540 DATA36,8,114,61,190,76,82,16,,
5550 DATA,16,56,108,198,108,56,16,16,
16,16,16,28,24,28,16,,
5560 DATA,,8,,4,,
5570 DATA,,28,54,,14,27,
5580 DATA60,126,110,118,60,

```

```

5590 DATA0,28,62,54,28,8,
5600
5610 ' dessins echelle, fleche, diamant
5620
5630 DRAW"bm-4,-5"
5640 FORZ=1T010
5650 DRAW"o14d1f1r7e1u1bm-9,-4"
5660 NEXT
5670 RETURN
5680 DRAW"o13r3u5r3e3h3110d6r4d4"
5690 PAINTSTEP(1,0),13:RETURN
5700 DRAW"o7e3u1h115g1d1f3u2r1u2r1u11
3d2"
5710 RETURN
5720
5730 ' dessin tab 1
5740
5750 LINE(0,0)-(255,175),1,BF
5760 COLOR10
5770 CY=1
5780 XD=40:XA=255:GOSUB7180
5790 CY=42
5800 XD=0:XA=239:GOSUB7180
5810 CY=86
5820 XD=0:XA=63:GOSUB7180
5830 XD=88:XA=135:GOSUB7180
5840 XD=184:XA=255:GOSUB7180
5850 CY=130
5860 XD=0:XA=103:GOSUB7180
5870 XD=124:XA=191:GOSUB7180
5880 XD=208:XA=245:GOSUB7180
5890 LINE(0,175)-(255,175)
5900 CY=174:XD=0:XA=255:GOSUB7250
5910 LINE(0,39)-(39,0),4:PAINT(0,0),4
5920 PSET(95,129),10:GOSUB5630
5930 PSET(223,129),10:GOSUB5630
5940 PSET(167,173),10:GOSUB5630
5950 PSET(151,89),1:GOSUB5630
5960 PSET(151,85),1:GOSUB5630
5970 PSET(12,82):GOSUB5700
5980 PSET(12,126):GOSUB5700
5990 PSET(12,170):GOSUB5700
6000 PSET(252,82):GOSUB5700
6010 PSET(245,170):GOSUB5680
6020 RETURN
6030
6040 ' dessin tab 2
6050
6060 LINE(0,0)-(255,175),1,BF
6070 COLOR10
6080 CY=1:XD=0:XA=255:GOSUB7180
6090 CY=42:XD=0:XA=55:GOSUB7180
6100 XD=104:XA=255:GOSUB7180
6110 CY=86:XD=20:XA=103:GOSUB7180
6120 XD=136:XA=255:GOSUB7180
6130 CY=130:XD=28:XA=95:GOSUB7180
6140 XD=120:XA=183:GOSUB7180
6150 XD=208:XA=255:GOSUB7180
6160 LINE(0,175)-(255,175)
6170 CY=174:XD=0:XA=255:GOSUB7250
6180 LINE(160,88)-(175,89),10,B
6190 LINE(128,132)-(143,133),10,B
6200 PSET(23,44):GOSUB6440
6210 PSET(39,88):GOSUB6440
6220 PSET(31,132):GOSUB6440
6230 PAINT(10,170)
6240 PSET(243,44):GOSUB6460
6250 PAINT(255,47)
6260 PSET(229,132):GOSUB6460
6270 PAINT(255,135)
6280 PSET(47,85):GOSUB5630
6290 PSET(143,85):GOSUB5630
6300 PSET(79,129):GOSUB5630
6310 PSET(215,129):GOSUB5630
6320 PSET(63,173):GOSUB5630
6330 PSET(249,38):GOSUB6480
6340 PSET(241,82):GOSUB6480
6350 LINE(0,0)-(9,144),15,B
6360 LINE(0,144)-(17,173),15,BF
6370 DRAW"o15bm+1,-20d2e1r8"
6380 PSET(244,127):GOSUB5680
6390 LINE(11,152)-(14,169),13,BF
6400 RETURN
6410
6420 ' dessins parois, coffre
6430
6440 DRAW"o10g1d1g21d2511d8r1d31d211
d2r1d511d5r1d2f3r1d2r2"
6450 RETURN
6460 DRAW"o10r1f1d3r1d2r2d1r2d711d5f1
g1d4r1d511d411d4f1g112"
6470 RETURN
6480 LINE-STEP(-11,-10),9,BF
6490 DRAW"o1d2e211bm+8,+0f2u211bm-2,+
3o8d211u2bm-3,-0d211u112r917u1bm+0,+4
r1bm+3,+0r1"
6500 RETURN
6510
6520 ' dessin tab 3
6530
6540 LINE(0,0)-(255,175),1,BF
6550 COLOR10
6560 LINE(0,43)-(207,74),,BF
6570 LINE(0,131)-(255,175),,BF
6580 CY=1:XD=0:XA=255:GOSUB7180
6590 CY=75:XD=0:XA=207:GOSUB7180
6600 CY=130:XA=240:GOSUB7250
6610 PSET(208,43):DRAW"r32d90"
6620 CY=42:XA=255:GOSUB7250
6630 PSET(244,39):GOSUB5680
6640 FORV=43T0124STEP4
6650 PSET(219,V),14:DRAW"o14d2f1r7e1u
2"
6660 NEXT
6670 FORX=40T0120STEP22
6680 PSET(X,38):GOSUB7820
6690 NEXT

```

```

6700 FORX=56T0152STEP96
6710 PSET(X,126)
6720 DRAW"o8e1r2e1r3e1r1e2f1r2e1u2h11
1h1g1d2u2e1u1e1r2h4d2g11g112r2e1h1u1
h112g1d2f1g2d1g1d3g1d1"
6730 PAINT(X+5,120),8
6740 NEXT
6750 FORV=79T0124STEP5
6760 LINE(48,V)-(48,V+2),15
6770 NEXT
6780 FORV=79T0124STEP5
6790 LINE(144,V)-(144,V+2),15
6800 NEXT
6810 RETURN
6820
6830 ' affichage parametres
6840
6850 COLOR3
6860 PSET(16,177),1
6870 PRINT#1,"SARCOPHAGE.0 SCORE.
000000"
6880 PSET(16,185),1
6890 PRINT#1,"TABLEAU.1 HI.
000000"
6900 RETURN
6910 IFAN=6THENAN=5:RETURN
6920 FORT=1TOAN-1
6930 PUTSPRITE2+T,(98+T*10,184),3,2
6940 PSET(105+T*10,188),6:DRAW"o6d3r1
u3+1d1e1u1f1"
6950 NEXT:RETURN
6960 LINE(85,191)-(80,185),1,BF
6970 PSETSTEP(-8,0),1:COLOR3
6980 PRINT#1,TA:RETURN
6990
7000 ' affichage score
7010
7020 INTERVALOFF:COLOR3
7030 SC#="0000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(S
TR$(SC))-1)+"0"
7040 LINE(244,183)-(200,177),1,BF
7050 PRINT#1,RIGHT$(SC#,6)
7060 INTERVALON
7070 RETURN
7080
7090 ' affichage hiscore
7100
7110 HI#="0000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN(S
TR$(HI))-1)+"0"
7120 LINE(244,191)-(200,185),1,BF
7130 PRINT#1,RIGHT$(HI#,6)
7140 RETURN
7150
7160 ' sp sol
7170
7180 PSET(XD,CY+1)
7190 DRAW"u1d1"
7200 FORX=XD+3TOXA-3STEP3
7210 Y=CX+1+RND(1)*3
7220 LINE-(X,Y)
7230 NEXT
7240 LINE-(XA,CY+1):DRAW"u1"
7250 PSET(XD,CY)
7260 FORX=XD+4TOXA-4STEP4
7270 Y=CX-RND(1)*3
7280 LINE-(X,Y)
7290 NEXT
7300 LINE-(XA,CY)
7310 PAINT(XD+4,CY)
7320 RETURN
7330
7340 ' dessin tab 4
7350
7360 LINE(0,0)-(255,41),10,BF
7370 LINE(0,42)-(255,175),1,BF
7380 COLOR10
7390 CY=42:XD=0:XA=255:GOSUB7180
7400 CY=86:XD=0:XA=127:GOSUB7180
7410 XD=148:XA=199:GOSUB7180
7420 CY=130:XD=0:XA=39:GOSUB7180
7430 XD=60:XA=99:GOSUB7180
7440 XD=120:XA=151:GOSUB7180
7450 XD=168:XA=250:GOSUB7180
7460 CY=86:XD=224:XA=255:GOSUB7180
7470 PSET(243,88):GOSUB6460
7480 PSET(235,132):GOSUB6460
7490 LINE(0,175)-(255,175)
7500 CY=174:XD=0:XA=250:GOSUB7250
7510 PAINT(255,150)
7520 PSET(31,173):GOSUB5630
7530 PSET(127,173):GOSUB5630
7540 PSET(183,129):GOSUB5630
7550 PSET(234,82):GOSUB7780
7560 PSET(226,126):GOSUB7780
7570 PSET(21,82):GOSUB7740
7580 PSET(21,126):GOSUB7740
7590 FORV=135T0160STEP4
7600 PSET(169,V)
7610 DRAW"o14d2bm+2,+0d2bm+2,+0d3f1h6
"
7620 NEXT
7630 DRAW"o14f1d3bm+2,+0d2bm+2,+0d2"
7640 PSET(0,86):DRAW"o6r19e1120r19d1b
m+0,+44119u1r16d1116bm+254,+0127e1r26
126bm+7,-43r19u1117"
7650 PSET(184,172)
7660 DRAW"o6r49u7e1u2e1u3153d3f1d2f1d
6"
7670 PAINT(200,160),6
7680 PSET(185,157)
7690 DRAW"o11r44e1r1e1u1e1u4h211u1e1r
111g1d13u1d113d1g211h112h2u111g212g1
12e113e113e1110h2u1h1u1e2d7"
7700 PAINT(200,155),11

```

Suite page 7

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° 135

```

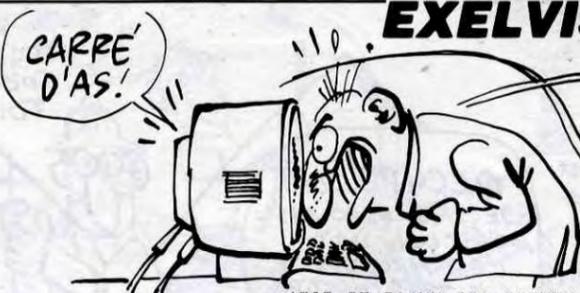
3008 LOCATE (21,1):R$=KEY$:GOSUB 8800
3010 GOSUB 9100:IF R$="0"THEN 3030 ELSE IF R$="1"THEN 3012
3011 GOTO 3006
3012 LOCATE (22,1):PRINT "ENTRER LES ATOUTS SEPARÉS PAR #.FINI *":V$="":TES2=0
3013 LOCATE (21,1):HH$=KEY$:GOSUB 8800
3014 IF HH$="*"THEN 3018
3015 IF HH$="0"THEN Z=LEN(PO$):GOTO 3026
3016 IF NUMERIC(HH$)=0 THEN 3013
3017 V$=V$&HH$:LOCATE (21,1):PRINT V$:GOTO 3013
3018 EC=VAL(V$):IF EC>22 THEN 3028
3019 IF EC=22 THEN IF J(2,5,0)=1 THEN 3022 ELSE 3028
3020 IF J(2,0,EC-1)=0 THEN 3028
3021 IF EC<10 THEN V$="0"&V$:IF EC=1 THEN E(4)=1
3022 PO$=PO$&V$:TEST=21:COMT=3*(LEN(PO$)/2):IF COMT>30 THEN COMT=COMT-30:TEST=22
3023 IF TES2=0 AND TEST=22 THEN LOCATE (22,1):PRINT "":TES2=1
3024 LOCATE (TEST,COMT+1):PRINT V$:V$="":GOTO 3013
3025 IF (Z-20)*(Z-25)*(Z-30)=0 THEN E(WW)=(INT(Z/5)*10)-20:GOTO 3030
3026 GOSUB 9100:LOCATE (21,1):CALL COLOR("ORBF"):PRINT "ERREUR/ RECOMMENCER"
3027 PAUSE 3:GOTO 3002
3028 ! QUELLE CARTE
3029 GOSUB 9100:CALL COLOR("OWB")
3030 LOCATE (21,1):PRINT "QUELLE CARTE JOUEZ VOUS?":L=11:C=21:CALL COLOR("ORW")
3031 LOCATE (L,C):PRINT CHR$(14)
3032 CALL KEY1(R,D)
3033 IF R=32 THEN GOSUB 6000:GOTO 3100
3034 IF R=130 THEN GOSUB 6000:L=L+5
3035 IF R=128 THEN GOSUB 6000:L=L-5
3036 IF R=129 THEN GOSUB 6000:C=C+4
3037 IF R=131 THEN GOSUB 6000:C=C-4
3038 IF L>16 THEN L=11
3039 IF L<11 THEN L=16
3040 IF C>37 THEN C=5
3041 IF C<5 THEN C=37
3042 GOSUB 6100
3043 GOTO 3038
3100 ! SORTIR LA CARTE
3101 Z=(C-1)/4
3102 TES4=1:GOSUB 8500
3103 IF TEST=1 THEN 3030
3104 I=INT(CAR/100):Y=CAR-100*I
3105 GOSUB 9100:IF I=5 OR RE(0)=2 THEN 3134
3106 IF I<>0 OR CM<>0 THEN 3115
3107 IF Y>HAUT THEN 3134 ELSE R1=LEN(C$(2,0))-1
3108 IF VAL(SEG$(C$(2,0),R1,2))<HAUT THEN 3115 ELSE LOCATE (22,1)
3109 PRINT "VOUS DEVEZ MONTER A L'ATOUT !":PAUSE 2:GOTO 3032
3110 IF I=CI THEN 3134
3111 IF C$(2,CI)<>""THEN LOCATE (21,1) ELSE 3130
3112 PRINT "VOUS AVEZ DE LA COULEUR DEMANDEE. (On triche ??)"
3113 PAUSE 3:GOTO 3032
3114 IF I<>0 AND C$(2,0)<>""THEN LOCATE (21,1) ELSE 3134
3115 PRINT "VOUS AVEZ DE L'ATOUT POUR COUPER.":PAUSE 3:GOTO 3032
3116 CALL EFC(L,C)
3117 ECRAN((L-11)/5,Z-1)=0
3118 CALL AFCAR(I,Y,7):IF (I=0 AND I<>CI)THEN K(2,CI)=1
3119 IF PF=2 THEN PJ=1
3120 IF I=0 AND CI<>0 THEN K(2,CI)=1
3121 RETURN
3999 !
4000 ! JEU EN DEFFENSE
4001 ! DEBUT DU TOUR
4002 IF MEN=17 AND J(WW,5,0)=1 THEN I=5:Y=1:GOTO 4490
4003 IF MEN=1 THEN GOSUB 15000
4004 IF W<>RE(0)THEN 4200
4005 IF WW=PF-1 THEN 4008 ELSE 4007
4006 IF (PF=0 AND WW=3)THEN 4008 ELSE 4100
4007 IF E(4)=0 AND J(WW,0,20)=1 AND TOPT=0 THEN I=0:Y=21:GOTO 4490
4008 FOR Z=1 TO 4:IF N(Z)=1 OR RC(Z)=1 THEN 4024
4009 I=INTRND(4):IF RC(I)=1 THEN 4024 ELSE IF N(I)=1 THEN 4010
4010 IF C$(WW,I)=""THEN 4024
4011 V$=C$(WW,I):R1=LEN(V$)
4012 IF R1=2 THEN Y=VAL(V$):GOTO 4490
4013 IF (R1=4 AND SEG$(V$,3,2)=""14")THEN 4021 ELSE 4022
4014 IF VAL(SEG$(V$,1,2))>11 THEN Y=14:N(Z)=1:GOTO 4490
4015 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):N(Z)=1:GOTO 4490
4016 NEXT Z
4017 FOR Z=1 TO 4:I=Z:IF N(Z)=1 THEN 4036
4018 IF RC(Z)=1 THEN 4036
4019 V$=C$(WW,Z):IF V$=""THEN 4036 ELSE R1=LEN(V$)
4020 IF R1<7 AND J(WW,Z,13)=1 THEN Y=14:GOTO 4490
4021 Y=VAL(SEG$(C$(WW,I),1,2)):GOTO 4490
4022 NEXT Z
4023 FOR I=1 TO 4
4024 IF K(PF,I)=1 THEN 4056
4025 V$=C$(WW,I):IF V$=""THEN 4056 ELSE R1=LEN(V$)
4026 Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2))
4027 T=Y:FOR Y=14 TO T+1 STEP -1:GOSUB 10200
4028 IF TEST=1 THEN 4049 ELSE 4034
4029 NEXT Y:Y=T:GOTO 4490
4030 NEXT I
4100 ! FAIRE COUPER PRENEUR
4101 FOR I=1 TO 4:IF K(PF,I)=0 THEN 4110
4102 V$=C$(WW,I):IF V$=""THEN 4110 ELSE R1=LEN(V$)
4103 IF (R1=2 AND VAL(V$)>12 AND LEN(C$(WW,0))<4)THEN 4110
4104 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4490
4105 NEXT I
4106 FOR I=1 TO 4
4107 IF N(I)=0 THEN 4126 ELSE V$=C$(WW,I)
4108 IF V$=""THEN 4126 ELSE R1=LEN(V$)
4109 IF J(WW,I,13)=1 THEN GOSUB 10000 ELSE 4122
4110 IF H+R1/2<10 THEN Y=14:GOTO 4490
4111 Y=14:GOSUB 10200:IF TEST=1 THEN Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2)):GOTO 4490
4112 GOTO 4034
4113 NEXT I
4114 GOSUB 10300:IF I=0 THEN 4137
4115 Y=VAL(SEG$(C$(WW,I),1,2)):GOTO 4490
4116 V$=C$(WW,0):Y=VAL(SEG$(V$,LEN(V$)-1,2)):FOR S=21 TO Y+1:GOSUB 10200
4117 IF TEST=1 THEN 4140 ELSE Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4490
4118 NEXT S:GOTO 4490
4119 Y=VAL(SEG$(C$(WW,I),1,2)):GOTO 4490
4200 ! AUTRE QUE OUVEREUR
4201 Z=0
4202 ON CI+1 GOTO 4210,4300,4300,4300,4300,4450
4210 I=0:IF C$(WW,I)=""THEN 4420 ELSE V$=C$(WW,I):R1=LEN(V$)
4211 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=1 THEN 4214 ELSE NEXT Z
4212 GOTO 4219
4213 IF PJ<>0 THEN 4216 ELSE 4219
4214 Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2)):IF Y>HAUT THEN 4490 ELSE 4219
4215 IF J(WW,5,0)=1 THEN I=5:Y=1:GOTO 4490
4216 GOSUB 7200:IF Y<>0 THEN 4490
4217 IF (PJ=1 AND JOE<>PF AND J(WW,0,0)=1)THEN Y=1:GOTO 4490
4218 IF J(WW,5,0)=1 THEN Y=1:I=5:GOTO 4490
4219 IF R1<3 THEN EC=1:GOTO 4225
4220 IF J(WW,0,0)=1 THEN EC=3 ELSE EC=1
4221 Y=VAL(SEG$(C$(WW,I),EC,2)):GOTO 4490
4300 ! AUTRE COUL QUE ATOUT

```



EXELVISION EXL 100

CARRE D'AS!



SI TU VEUX PAS QUE JE TE DEBRANCHE, DIS: "J'AI TRICHE".

J'AI TRICHE

COMME CA, ÇA VA

QUI DORT, DIT: "NATEUR"!



Ouaaaaa!

```

4302 IF C$(WW,CI)=""THEN 4400 ELSE V$=C$(WW,CI):R1=LEN(V$):I=CI
4303 IF PJ=0 THEN 4350
4304 IF CM<>CI THEN 4342
4305 IF JOE=PF THEN 4336
4306 Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2)):IF Y>HAUT THEN 4490
4307 GOTO 4034
4308 IF (V$=""13"OR V$=""12")AND HAUT=14 AND J(WW,5,0)=1 THEN I=5:Y=1:GOTO 4490
4309 GOSUB 7200:IF Y<>0 THEN 4490
4310 GOTO 4034
4311 IF JOE<>PF THEN 4346
4312 FOR Z=W+1 TO RE(3):S=Z:IF Z>3 THEN S=S-4
4313 IF (K(S,I)=1 AND HAUT<12)THEN Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2)):GOTO 4490
4314 NEXT Z
4315 GOTO 4034
4316 IF K(PF,I)=1 THEN 4360
4317 S=VAL(SEG$(V$,R1-1,2))
4318 FOR Y=14 TO S+1 STEP -1:GOSUB 10200
4319 IF TEST=0 THEN 4360
4320 NEXT Y:S:GOTO 4490
4321 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4490
4400 ! COUPE
4401 V$=C$(WW,0):I=0
4402 IF V$=""THEN 4420 ELSE K(WW,CI)=1
4403 IF CM=0 THEN 4412
4404 IF PJ=0 AND J(WW,0,0)=1 THEN Y=VAL(SEG$(V$,3,2)):GOTO 4490
4405 IF PJ=1 AND J(WW,5,0)=1 AND JOE<>PF THEN Y=1:I=5:GOTO 4490
4406 GOTO 4034
4407 GOSUB 7200:IF Y<>0 THEN 4490
4408 GOTO 4034
4409 ! DEFOSSE
4410 IF J(WW,5,0)=1 THEN I=5:Y=1:GOTO 4490
4411 FOR I=1 TO 4:V$=C$(WW,I):IF K(PF,I)=1 AND V$<>""THEN 4422 ELSE 4425
4412 R1=LEN(V$):FOR S=R1-1 TO 1 STEP -2:Y=VAL(SEG$(V$,S,2))
4413 IF PJ=1 AND JOE<>PF AND Y<10 THEN 4490
4414 IF (PJ=0 OR JOE=PF)AND Y<11 THEN 4490 ELSE NEXT S
4415 NEXT I
4416 FOR I=1 TO 4:IF C$(WW,I)=""THEN 4442
4417 Y=VAL(SEG$(C$(WW,I),1,2)):GOTO 4490
4418 NEXT
4419 GOTO 4006
4420 IF CI=5 THEN CI,CM=I:JOE=WW:HAUTE=Y
4421 N(I)=1:RETURN
4422 !
4500 ! JEU EN ATTAQUE
4501 IF MEN=17 AND J(PF,5,0)=1 THEN I=5:Y=1:GOTO 4990
4502 IF MEN<>1 THEN 4510
4503 GOSUB 15000
4504 IF J(PF,0,0)=1 THEN CH=0:GOSUB 16000:GOTO 4510
4505 V$=C$(PF,0):R1=LEN(V$):IF R1<16 THEN 4510
4506 IF VAL(SEG$(V$,R1-7,2))>13 THEN CH=1 ELSE CH=0
4507 IF W<>RE(0)THEN 4570
4508 IF CH=0 OR TOPT=1 THEN 4538
4509 V$=C$(PF,0):R1=LEN(V$):IF J(PF,0,0)=1 AND R1>2 THEN EC=3 ELSE EC=1
4510 I=0:GOSUB 10000
4511 IF H<9 THEN Y=VAL(SEG$(V$,EC,2)):GOTO 4990
4512 BOUT=0:FOR ZZ=15 TO 21:Y=ZZ:IF J(PF,0,Y-1)=1 THEN BOUT=BOUT+1:GOTO 4520
4513 GOSUB 10200:IF TEST=1 THEN BOUT=BOUT+1
4514 NEXT ZZ
4515 IF BOUT<5 THEN Y=VAL(SEG$(V$,EC,2)):GOTO 4990
4516 IF J(PF,0,20)=1 THEN Y=21:GOTO 4990
4517 C=VAL(SEG$(V$,R1-1,2))
4518 FOR Y=21 TO C+1 STEP -1:GOSUB 10200:IF TEST=1 THEN 4532
4519 Y=VAL(SEG$(V$,EC,2)):GOTO 4990
4520 NEXT
4521 Y=C:GOTO 4990
4522 ! FAIRE COUPER
4523 FOR I=1 TO 4:IF C$(PF,I)=""THEN 4544 ELSE FOR Z=0 TO 3:IF Z=PF THEN 4542
4524 IF K(Z,I)=1 THEN Y=VAL(SEG$(C$(PF,I),1,2)):IF Y<12 THEN 4990
4525 NEXT Z
4526 NEXT I
4527 ! FAIRE JOUER DS LA LONGUE
4528 GOSUB 10300:IF I=0 THEN 4513
4529 V$=C$(PF,I):R1=LEN(V$):Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2))
4530 IF Y=14 THEN 4990
4531 IF J(PF,I,12)<>1 THEN 4556 ELSE Y=14:GOSUB 10000:GOSUB 10200
4532 IF TEST=1 AND H<7 THEN Y=13:GOTO 4990
4533 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4990
4534 ! AUTRE QUE ENTAME
4535 ON CI+1 GOTO 4574,4600,4600,4600,4600,4900
4536 I=0:V$=C$(PF,0):R1=LEN(V$):IF V$=""THEN 4800
4537 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=1 THEN 4576 ELSE 4582
4538 IF W=RE(3)THEN 4578 ELSE Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2))
4539 IF Y>HAUT THEN 4990 ELSE 4580
4540 GOSUB 7200:IF Y<>0 THEN 4990
4541 IF J(PF,0,0)=1 AND R1>2 THEN R2=3 ELSE R2=1
4542 Y=VAL(SEG$(V$,R2,2)):GOTO 4990
4543 NEXT Z
4544 IF J(PF,5,0)=1 THEN Y=1:I=5:GOTO 4990
4545 GOTO 4578
4600 V$=C$(PF,CI):R1=LEN(V$):IF R1=0 THEN 4700
4601 I=CI:IF CM=0 THEN Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4990
4602 GOSUB 10000:IF H+R1/2>9 THEN Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4990
4603 IF J(PF,CI,13)=1 THEN Y=14:GOTO 4990
4604 Y=14:GOSUB 10200
4605 IF (TEST=1 AND J(PF,CI,12)=1)THEN Y=13:GOTO 4990
4606 IF (EC=0 AND (PF+1=RE(0)OR PF+1=4)THEN 4611 ELSE 4614
4607 IF R1>4 THEN R2=3 ELSE R2=1
4608 Y=VAL(SEG$(V$,R1-R2,2)):GOTO 4990
4609 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4990
4700 ! COUPE
4701 V$=C$(PF,0):R1=LEN(V$):IF R1=0 THEN 4800 ELSE K(PF,CI)=1
4702 I=0:IF CM<>CI THEN 4712
4703 I=CI:GOSUB 10000
4704 I=0:IF J(PF,0,0)=1 AND H=0 AND PETBOU=0 THEN Y=1:GOTO 4990
4705 IF J(PF,0,0)=1 AND R1>2 THEN R2=3 ELSE R2=1
4706 FOR Z=0 TO 3:ZZ=G(Z)-INT(G(Z)/100)*100:IF ZZ>10 THEN 4710 ELSE NEXT
4707 IF J(PF,5,0)AND W=RE(3)THEN I=5:Y=1:GOTO 4990
4708 IF I=ZZ>12 THEN Y=VAL(SEG$(V$,R1-1,2)) ELSE Y=VAL(SEG$(V$,R2,2))
4709 GOTO 4990
4710 FOR Z=0 TO 3:ZZ=INT(G(Z)/100):IF ZZ<>0 AND G(Z)-ZZ*100>10 THEN 4722
4711 NEXT
4712 IF J(PF,5,0)=1 THEN I=5:Y=1:GOTO 4990
4722 GOSUB 7200:IF Y<>0 THEN 4990
4723 IF J(PF,0,0)=1 THEN 4707
4724 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4990
4800 ! DEFOSSE
4801 IF J(PF,5,0)=1 THEN I=5:Y=1:GOTO 4990

```

A SUIVRE...

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

Daniel SANCHEZ



SUITE DU N°135

```
7860 X=X1+RR1*COS(II):Y=Y1+RR1*SIN(II)
7861 IF X<32 OR X>303 OR Y<1 OR Y>198 TH
EN 7870
7862 IF X<32 OR X>303 OR Y<0 OR Y>19
9 THEN 7870
7865 LINE(X0,Y0)-(X,Y),C:BOXF(X1,Y1)-(X,
Y),C
7870 NEXT I1
7880 LOCATE2,11,0:COLOR4,14:PRINTGR$(33)
+GR$(34):LOCATE2,12,0:PRINTGR$(35)+GR$(3
6):PLAYB$
7890 GOTO3000
8000 *++++ELLIPSE PLEINE++++
8010 LOCATE2,13,0:COLOR4,5:PRINTGR$(25)+
GR$(26):LOCATE2,14,0:PRINTGR$(27)+GR$(28
):PLAYB$
8020 COND=1:JJ1=J:J=0:GOSUB6020
8030 COND=0:J=JJ1
8040 LOCATE2,13,0:COLOR4,14:PRINTGR$(25)
+GR$(26):LOCATE2,14,0:PRINTGR$(27)+GR$(2
8):PLAYB$
8050 GOTO3000
8200 *++++CARRÉ PLEIN++++
8210 LOCATE2,15,0:COLOR4,5:PRINTGR$(43)+
GR$(44):LOCATE2,16,0:PRINTGR$(45)+GR$(46
):PLAYB$
8220 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN82
60
8230 JJ1=J:J=0:KK=1:GOSUB6220
8240 X3=AA:Y3=BB:X2=CC:Y2=DD:GOSUB10400
8250 X1=X3:Y1=Y3:GOSUB10400
8255 J=JJ1:KK=0
8260 LOCATE2,15,0:COLOR4,14:PRINTGR$(43)
+GR$(44):LOCATE2,16,0:PRINTGR$(45)+GR$(4
6):PLAYB$
8270 GOTO3000
8400 *++++RECTANGLE PLEIN++++
8410 LOCATE2,17,0:COLOR4,5:PRINTGR$(51)+
GR$(52):LOCATE2,18,0:PRINTGR$(53)+GR$(54
):PLAYB$
8420 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN 8
450
8425 JJ1=J:J=0
8430 GOSUB3610
8440 BOXF(X1,Y1)-(X0,Y0),C
8445 J=JJ1
8450 LOCATE2,17,0:COLOR4,14:PRINTGR$(51)
+GR$(52):LOCATE2,18,0:PRINTGR$(53)+GR$(5
4):PLAYB$
8460 GOTO3000
8500 *+++2 eme PAGE FONCTIONS++++
8504 IF KV=2THEN3000
8505 LOCATE38,21,0:COLOR4,2:PRINTGR$(85)
+GR$(86):LOCATE38,22,0:PRINTGR$(87)+GR$(
88)
8510 LOCATE38,19,0:COLOR4,14:PRINTGR$(81
)+GR$(82):LOCATE38,20,0:PRINTGR$(83)+GR$(
84)
8512 PLAYB$+A$+B$
8515 K=1:KV=2:GOSUB1500
8520 GOTO3000
8600 *++++TRIANGLE PLEIN++++
8610 LOCATE2,19,0:COLOR4,5:PRINTGR$(59)+
GR$(60):LOCATE2,20,0:PRINTGR$(61)+GR$(62
):PLAYB$
8615 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN86
50
8620 JJ1=J:J=0:KK=1:GOSUB6620
8630 GOSUB10400
8640 J=JJ1:KK=0
8650 LOCATE2,19,0:COLOR4,14:PRINTGR$(59)
+GR$(60):LOCATE2,20,0:PRINTGR$(61)+GR$(6
2):PLAYB$
8660 GOTO3000
8800 *++++QUADRILATÈRE PLEIN++++
8810 LOCATE2,21,0:COLOR4,5:PRINTGR$(67)+
```

```
GR$(68):LOCATE2,22,0:PRINTGR$(69)+GR$(70
):PLAYB$
8820 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN88
60
8830 JJ1=J:J=0:KK=1:GOSUB6820
8840 GOSUB10400
8850 X1=X3:Y1=Y3:GOSUB10400
8855 J=JJ1:KK=0
8860 LOCATE2,21,0:COLOR4,14:PRINTGR$(67)
+GR$(68):LOCATE2,22,0:PRINTGR$(69)+GR$(7
0):PLAYB$
8870 GOTO3000
10000 *++++DETECTION AUTRE COULEUR++++
10010 INPUTPENX,Z2:IF Z1>303 AND Z2<136
THEN L=1:RETURN ELSE L=0:RETURN
10050 *++++DETECTION AUTRE CONSIGNE+++
10060 INPUTPENX,Z2:IF Z1<32 THEN L=1:RE
TURN ELSE L=0:RETURN
10100 *++++EFFACEMENT TEMOIN COULEUR+++
10110 FOR I=0 TO 7
10120 BOXF(305,8*12+I)-(310,8*12+7),-12
10130 NEXT I2
10135 BOXF(305,65)-(310,71),-15
10140 FOR I=9 TO 16
10150 BOXF(305,8*12+I)-(310,8*12+7),-12
10160 NEXT I2
10170 RETURN
10200 *++LIGNE DOUBLE-TRIPLE EPAISSEUR+
10210 FOR I=0 TO J:LINE(X1,Y1)-(X0,Y0),C
10220 IF I=0 OR J=0 THEN 10250
10230 LINE(X1+I,Y1)-(X0+I,Y0),C:LINE(X1+
I,Y1+I)-(X0+I,Y0+I),C:LINE(X1,Y1+I)-(X0,
Y0+I),C
10240 IF J=2 THEN LINE(X1+2,Y1+1)-(X0+2,
Y0+1),C:LINE(X1+1,Y1+2)-(X0+1,Y0+2),C
10250 NEXT I
10260 RETURN
10300 *++++TEMPORISATION++++
10310 FOR TEMP=1 TO 6
10320 AAAA=TEMP^2
10330 NEXT TEMP
10340 RETURN
10400 *++++REMPLISSAGE TRIANGLE++++
10410 LA=SOR((X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2)
10420 LB=SOR((X1-X0)^2+(Y1-Y0)^2)
10430 LC=SOR((X0-X2)^2+(Y0-Y2)^2)
10440 IF LA=0 OR LB=0 OR LC=0 THEN RETUR
N
10450 IF LA<LB THEN IF LA<LC THEN P6=X0:
P7=Y0:P1=Y2:P2=Y1:P3=X2:P4=X1:P5=LA ELSE
P6=X1:P7=Y1:P1=Y0:P2=Y2:P3=X0:P4=X2:P5=
LC ELSE IF LB<LC THEN P6=X2:P7=Y2:P1=Y1:
P2=Y0:P3=X1:P4=X0:P5=LB ELSE P6=X1:P7=Y1
:P1=Y0:P2=Y2:P3=X0:P4=X2:P5=LC
10455 IF P3=P4 THEN P3=P4+1
10460 TG=(P1-P2)/(P3-P4)
10470 FOR X=P4 TO P3 STEP(P3-P4)/P5/2
10480 Y=P2+(X-P4)*TG
10490 LINE(P6,P7)-(X,Y),C
10500 NEXT X
10510 RETURN
11000 *++++MOYENS POINTS++++
11010 COLOR4,5:LOCATE2,3,0:PRINTGR$(93)+
GR$(94):LOCATE2,4,0:PRINTGR$(95)+GR$(96)
:PLAYB$
11020 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN1
050
11025 GOSUB10300
11030 INPUTPENX,Y:IF X<32 OR X>302 OR Y>198
THEN11030
11035 BOXF(X,Y)-(X+1,Y+1),C
11040 IF PTRIG=0 THEN11030
11050 COLOR4,14:LOCATE2,3,0:PRINTGR$(93)
+GR$(94):LOCATE2,4,0:PRINTGR$(95)+GR$(96
):PLAYB$
11060 GOTO3000
11200 *++++PETITS POINTS++++
11210 COLOR4,5:LOCATE2,1,0:PRINTGR$(89)+
GR$(90):LOCATE2,2,0:PRINTGR$(91)+GR$(92)
:PLAYB$
11220 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN1
250
11225 GOSUB10300
11230 INPUTPENX,Y:IF X<32 OR X>303 THEN112
30
11235 PSET(X,Y),C
```

```
11240 IF PTRIG=0 THEN11230
11250 COLOR4,14:LOCATE2,1,0:PRINTGR$(89)
+GR$(90):LOCATE2,2,0:PRINTGR$(91)+GR$(92
):PLAYB$
11260 GOTO3000
11400 *++++GROS POINTS++++
11410 COLOR4,5:LOCATE2,3,0:PRINTGR$(97)+
GR$(98):LOCATE2,4,0:PRINTGR$(99)+GR$(100
):PLAYB$
11420 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN1
450
11425 GOSUB10300
11430 INPUTPENX,Y:IF X<33 OR X>302 OR Y<1 O
R Y>198 THEN11430
11435 BOXF(X-1,Y-1)-(X+1,Y+1),C
11440 IF PTRIG=0 THEN11430
11450 COLOR4,14:LOCATE2,3,0:PRINTGR$(97)
+GR$(98):LOCATE2,4,0:PRINTGR$(99)+GR$(10
0):PLAYB$
11460 GOTO3000
11600 *++++LETTRES 0,0++++
11610 COLOR4,5:LOCATE2,5,0:PRINTGR$(15)+
GR$(16):LOCATE2,6,0:PRINTGR$(16)+GR$(17
):PLAYB$
11620 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN1
700
11630 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN11630
11640 INPUTPENX,Y:IF X<34 OR X>303 OR Y<
2 OR Y>191 THEN11640
11660 Z2=POINT(X,Y):IF Z2<0 THEN Z2=-
Z2-1
11665 Q0=C:IF Q0<0 THEN Q0=-Q0-1
11670 ATTRB0,1:COLOR Q0,Z2:LOCATEX(L2,Y
L2),FIX(X/8),0:PRINTQ$
11700 COLOR4,14:LOCATE2,5,0:PRINTGR$(15)
+GR$(16):LOCATE2,6,0:PRINTGR$(16)+GR$(1
7):PLAYB$
11710 GOTO3000
11800 *++++LETTRES 0,1++++
11810 COLOR4,5:LOCATE2,7,0:PRINTGR$(105)
+GR$(106):LOCATE2,8,0:PRINTGR$(106)+GR$(
107):PLAYB$
11820 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN1
900
11830 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN11830
11840 INPUTPENX,Y:IF X<34 OR X>303 OR Y<
8 OR Y>183 THEN11840
11850 XL2=FIX(X/8):YL2=FIX(Y/8):IF XL2=X
L1 AND YL2=YL1-1 THEN11840
11860 Z2=POINT(X,Y):IF Z2<0 THEN Z2=-
Z2-1
11865 Q0=C:IF Q0<0 THEN Q0=-Q0-1
11870 ATTRB0,1:COLOR Q0,Z2:LOCATEX(L2,Y
L2),0:PRINTQ$
11890 ATTRB0,0
11900 COLOR4,14:LOCATE2,7,0:PRINTGR$(105)
+GR$(106):LOCATE2,8,0:PRINTGR$(106)+GR$(
107):PLAYB$
11910 GOTO3000
12000 *++++LETTRES 1,0++++
12010 COLOR4,5:LOCATE2,5,0:PRINTGR$(15)+
GR$(16):LOCATE2,6,0:PRINTGR$(16)+GR$(1
7):PLAYB$
12020 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN12
000
12030 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN12030
12040 INPUTPENX,Y:IF X<34 OR X>295 OR Y<
2 OR Y>191 THEN12040
12050 XL2=FIX(X/8):YL2=FIX(Y/8):IF XL2=X
L1+1 AND YL2=YL1 THEN12040
12060 Z2=POINT(X,Y):IF Z2<0 THEN Z2=-
Z2-1
12065 Q0=C:IF Q0<0 THEN Q0=-Q0-1
12070 ATTRB0,1:COLOR Q0,Z2:LOCATEX(L2,Y
L2),0:PRINTQ$
12090 XL1=FIX(X/8):YL1=FIX(Y/8)
12095 ATTRB0,0
12100 COLOR4,14:LOCATE2,5,0:PRINTGR$(15)
+GR$(16):LOCATE2,6,0:PRINTGR$(16)+GR$(1
7):PLAYB$
12110 GOTO3000
12200 *++++LETTRES 1,1++++
12210 COLOR4,5:LOCATE2,7,0:PRINTGR$(107)
+GR$(108):LOCATE2,8,0:PRINTGR$(109)+GR$(
110):PLAYB$
12220 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN12
```

```
300
12230 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN12230
12240 INPUTPENX,Y:IF X<34 OR X>295 OR Y<
8 OR Y>183 THEN12240
12250 XL2=FIX(X/8):YL2=FIX(Y/8):IF XL2=X
L1+1 AND YL2=YL1 OR XL2=XL1+1 AND YL2=YL
1-1 THEN12240
12260 Z2=POINT(X,Y):IF Z2<0 THEN Z2=-
Z2-1
12265 Q0=C:IF Q0<0 THEN Q0=-Q0-1
12270 ATTRB1,1:COLOR Q0,Z2:LOCATEX(L2,Y
L2),0:PRINTQ$
12280 XL1=FIX(X/8):YL1=FIX(Y/8)
12290 ATTRB0,0
12300 COLOR4,14:LOCATE2,7,0:PRINTGR$(107)
+GR$(108):LOCATE2,8,0:PRINTGR$(109)+GR$(
110):PLAYB$
12310 GOTO3000
12600 *++++ENREGISTREMENT++++
12610 COLOR4,5:LOCATE2,13,0:PRINTGR$(117)
+GR$(118):LOCATE2,14,0:PRINTGR$(119)+GR
$(120):PLAYB$
12620 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN1
2700
12630 I7=1
12640 LOCATE1,23,0:COLOR I7,11:PRINT"C?"
:B$=INKEY$:IF B$="" THEN IF I7=1 THEN12650
ELSE12660 ELSE12680
12650 I7=1:GOSUB10300:GOTO12640
12660 I7=1:GOSUB10300:GOTO12640
12680 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0) OR 1
12690 SAVEN"FORME",&H0001,&H1FFF,&H0000
12700 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0) AND 254
12710 SAVEN"COULEUR",&H0001,&H2000,&H000
0
12720 DES=1:GOTO900
12730 COLOR4,14:LOCATE2,13,0:PRINTGR$(11
7)+GR$(118):LOCATE2,14,0:PRINTGR$(119)+G
R$(120):PLAYB$
12740 GOTO3000
12800 *++++LECTURE++++
12810 COLOR4,5:LOCATE2,13,0:PRINTGR$(121)
+GR$(122):LOCATE2,14,0:PRINTGR$(119)+G
R$(120):PLAYB$
12820 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN1
2930
12830 I7=1
12840 LOCATE1,23,0:COLOR I7,11:PRINT"C?"
:B$=INKEY$:IF B$="" THEN IF I7=1 THEN12850
ELSE12860 ELSE12880
12850 I7=1:GOSUB10300:GOTO12840
12860 I7=1:GOSUB10300:GOTO12840
12880 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0) OR 1
12890 LOAD"FORME"
12900 POKE&HA7C0,PEEK(&HA7C0) AND 254
12910 LOAD"COULEUR"
12920 DES=1:GOTO900
12930 COLOR4,14:LOCATE2,13,0:PRINTGR$(12
1)+GR$(122):LOCATE2,14,0:PRINTGR$(119)+G
R$(120):PLAYB$
12940 GOTO3000
15000 *++++PRESENTATION++++
15010 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN4,0,0:ATTRB1
,1
15020 BOX(95,45)-(224,80),3:BOX(93,43)-(
226,82),3
15030 FOR I=0 TO 3:BOXF(96,46)-(223,79),-
1-1:LOCATE15,8,0:COLOR4,I:PRINT"D.A.O":F
OR J=0 TO300:NEXT J:NEXT I
15040 FOR I=5 TO 7:BOXF(96,46)-(223,79),-
1-1:LOCATE15,8,0:COLOR4,I:PRINT"D.A.O":F
OR J=0 TO300:NEXT J:NEXT I
15050 BOX(96,46)-(223,79),-1:LOCATE15,8
,0:COLOR4,0:PRINT"D.A.O"
15060 ATTRB0,1:LOCATE5,16,0:COLOR1:PRINT
"DESSIN ASSISTE SUR ORDINATEUR"
15070 ATTRB0,0:COLOR15:LOCATE12,21,0:PRI
NT"1/85 D.SANCHEZ"
15080 FOR I=0 TO5000:NEXT I:RETURN
```

MSX

Suite de la page 5

```
7710 PSET(189,156)
7720 DRAW"C5u3bm+2,+0d3bm+6,+0u3bm+2,
+0d3bm+6,+0u5bm+2,+0d5c1bm+5,-7g3d2f1
r4f1r4f1r1e2u2bm+1,-2r1f1r3u1e1u4o11e
1c3r1c1bm-4,+3d1bm+3,+2d2g115h112h112
h11bm+16,+10149"
7730 RETURN
7740 DRAW"C11h3u1h1u2h1u111c081r7r8c11h
112h111h11g1d2r2f1r414h113g5d1g3f1r2
f1r16u1e1"
7750 PAINTSTEP(-1,+0),11
7760 DRAW"bm-4,-2o6u11u511d3bm-3,-3d
3h1d5f1d1u1h2u1d2g1"
7770 RETURN
7780 DRAW"C11e3u1e1u2e1u1r1c0r718c11e
1r2e1r1e1r1f1d212g114f4e1r3f5d1f3g112
g1116u1h1"
7790 PAINTSTEP(+1,+0),11
7800 DRAW"bm+4,-2o6u1r1u5r1d3bm+3,-3d
3e1d5g1d1u1e2u1d2f1"
7810 RETURN
7820 DRAW"C1116u11h1u1h1u2e1u1h1u5e2u
2e1r3d312g1d311d2+2r2f1r1d1r1316h112h2
u312u4e1u2e1r1e1r3f1d51r3f1d1f2r1e1r
3e1r113g1d1g211h11h1u1h1d11r3d1g2bm
+0,+4d4g1d711r1d1r1f1r1"
7830 PAINTSTEP(-4,-4),11:PAINTSTEP(0,
-16),11
7840 RETURN
7850 ' dessin presentation
7870 '
7880 LINE(0,0)-(255,119),4,BF
7890 LINE(0,120)-(255,175),11,BF
7900 COLOR10:PSET(230,121)
7910 DRAW"h62g14h26g20h12g60m+32,+9r9
6h5r56h7r29"
```

```
7920 PAINT(130,60)
7930 COLOR1
7940 PUTSPRITE0,(80,63),1,42
7950 PSET(80,72):DRAW"m-52,+51m+32,+9
m+24,-6114"
7960 PAINT(70,90)
7970 PUTSPRITE1,(120,47),1,42
7980 PSET(124,56):DRAW"m-11,+31f40h48
u8e16r4"
7990 PAINT(115,70)
8000 PUTSPRITE2,(99,69),1,43
8010 PUTSPRITE3,(160,58),1,42
8020 PUTSPRITE4,(152,66),1,43
8030 PSET(161,79):DRAW"r40"
8040 COLOR6
8050 LINE(0,175)-(255,175)
8060 XD=0:XA=255:CY=173:GOSUB7250
8070 PSET(160,128):DRAW"r2r3f1r3f1r6f
1r1f1g112g114g2f1r4f1r4f1r19d1r2d1r1d
211d112d113d112d11d11d11d11d1r1d1r17d
1r16d1r30u1130u1116u1117u1r1"
8080 COLOR7
8090 PSET(77,33)
8100 DRAW"12h11u3e11r2d3g9d1f9d3h12u1
e12bm+6,+0"
8110 GOSUB8200:DRAW"bm+19,+0"
8120 GOSUB8220:DRAW"bm+15,+13"
8130 GOSUB8240:DRAW"bm+15,-12"
8140 GOSUB8200:DRAW"bm+8,+25"
8150 GOSUB8240
8160 DRAW"bm+3,+4f6d312h6e1f7bm+16,-2
5"
8170 GOSUB8220:DRAW"bm+15,-12"
8180 DRAW"2d21f2e2u16f5d11f2e2u21h2g
2d9u2h5f5u2h7d24bm+9,+0u24"
8190 RETURN
8200 DRAW"2d21f2e2u9r5d9f2e2u21h2g2d
11u115r5u215u8h2d24bm+9,+0u24"
8210 RETURN
8220 DRAW"12g11d3f11r2u3h7u1r6e1u2h11
6e7u3g12d1f12bm+1,-13110"
8230 RETURN
8240 DRAW"2u21e2r6f5d3g9d6g2u24bm+5,
+0f5d1g8bm-0,-3u10r1f4d1g5"
8250 RETURN
8260 '
8270 ' fin de Jeu
8280 '
8290 FORT=10T020:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
8300 FORT=10T000:NEXT
8310 SPRITEOFF:STRIG(JS)OFF
8320 FORZ=0T03
8330 PUTSPRITE10+Z,(60+Z*40,90),13,47
+Z
8340 PUTSPRITE14+Z,(60+Z*40,130),13,5
1+Z
8350 NEXT
8360 IFSC>HITHENHI=SC:COLOR3:GOSUB711
0
8370 ONINTERVAL=30GOSUB8510
8380 ONSTRIGGOSUB8500,8500
8390 STRIG(JS)ON
8400 INTERVALOFF:VDP(1)=226
8410 GOSUB7880:GOSUB8680
8420 FORT=10T05000:NEXT
8430 FORT=0T04:PUTSPRITET,(0,209):NEX
T
8440 INTERVALON
8450 FORT=1T04
8460 ONW8OSUBS720,6060,6540,7360
8470 FORT=10T05000:NEXT
8480 NEXT
8490 GOTO8400
8500 FF=1:RETURN
8510 VDP(1)=VDP(1)XDR1
8520 IFFF=1THENRETURN8540
8530 RETURN
8540 INTERVALOFF
8550 VDP(1)=226
8560 ONINTERVAL=10GOSUB8640
8570 LINE(111,183)-(104,177),1,BF
8580 PSETSTEP(-8,0),1:COLOR3
8590 ME=0:PRINT#1,ME
8600 SC=0:GOSUB7020
8610 FORT=10T018:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
8620 AN=4:ME=0:TA=1:GOSUB5720
8630 GOTO8890
8640 RETURN
8650 '
8660 ' musique
```

```
8670 '
8680 PLAY"t170m5000s114o3fao4cfo03afa
o4cfo03aego4ceco3gdfo4do3afo2b-o3fb-
o4do3b-fo2go3db-ab-goegb-gefcafargr12
f","t170m5000s1o3rnrnrnrnrnrnrnrnrnrnr
o6
8o5b-8o6crrfr8d8drnrnrnrnrnrnrnrnrnr
rfrnrnr"
8690 RETURN
8700 '
8710 ' fin tab 4
8720 '
8730 RETURN8740
8740 STRIG(JS)OFF:SPRITEOFF
8750 ONINTERVAL=50GOSUB8850
8760 ME=ME+1
8770 LINE(111,183)-(104,177),1,BF
8780 PSETSTEP(-8,0),1:COLOR3
8790 PRINT#1,ME
8800 GOSUB8680
8810 FORT=10T020:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
8820 SC=SC+500:GOSUB7020:AN=AN+1:GOSU
B6910
8830 ONSPRITEGOSUB8850
8840 TA=1:GOSUB5730:GOTO8890
8850 RETURN
8860 '
8870 ' nettoyage memoire
8880 '
8890 VPOKE16360,INT(HI/255)
8900 VPOKE16361,HI-INT(HI/255)*255
8910 VPOKE16362,JS
8920 VPOKE16363,INT(SC/255)
8930 VPOKE16364,SC-INT(SC/255)*255
8940 VPOKE16365,ME
8950 VPOKE16366,TA
8960 VPOKE16367,AN
8970 CLEAR
8980 DEFINTA-Z:OPEN"grp":"AS#1
8990 HI=VPEEK(16360)*255+VPEEK(16361)
9000 JS=VPEEK(16362)
9010 SC=VPEEK(16363)*255+VPEEK(16364)
9020 ME=VPEEK(16365)
9030 TA=VPEEK(16366)
9040 AN=VPEEK(16367)
9050 GOTO5000
```

CANON-CALC

Petite machine très douée, cherche tableur à sa mesure...

François BERNEZ

Mode d'emploi :

Ce programme d'environ 9 Ko, nécessite un minimum d'extension et l'imprimante X-710. En ligne 2, le signe "/" doit être tapé en mode GRPH (il s'agit du caractère "pique").

Sans avoir la prétention d'égaliser ses aînés, ce petit tableur, qui comme son nom l'indique permet d'effectuer des séries de calculs sur un tableau bidimensionnel, n'en offre pas moins les principes de base. Après l'affichage du titre et l'appui sur RETURN (symbolisé dans tout le programme par une flèche en bas à droite), vous disposez des options suivantes par l'intermédiaire d'un menu principal :

- 1 : Load - chargement d'un fichier à partir de la RAM fichier.
- 2 : Save - sauvegarde d'un fichier en RAM fichier.
- 3 : Config. - création du tableau (n'oubliez pas le FSET approprié avant lancement).
- 4 : Entrée - entrée des données dans le tableau précédemment créé.
- 5 : Calcul - opère des calculs dans le tableau.
- 6 : Lecture - affichage du tableau et de ses données.
- 7 : Impression.
- 8 : Modif. - modification de la structure du tableau.

Chargement : entrez le nom du fichier. Ce dernier peut-être consulté par DIR.

Sauvegarde : entrez le nom sous lequel vous désirez sauvegarder votre tableau.

Création du tableau : Le type de variable vous est demandé (entière, simple ou double précision) afin d'économiser de la mémoire. Entrez ensuite le nombre de colonnes et de lignes de votre tableau, puis les noms de chaque colonne et de chaque ligne. Le programme imprime le nombre de colonnes et de lignes, puis les noms de chaque colonne et de chaque ligne et retourne au menu principal.

Entrée des données : choisissez l'entrée colonne par colonne ou ligne par ligne. Le nom de la colonne ou de la ligne vous est ensuite demandé. S'affichent alors les noms de la colonne et de la ligne dont l'intersection correspond à la cellule dans laquelle vous allez entrer la donnée. Une pression "à vide" sur RETURN vous renvoie au menu. Le programme passe à la ligne ou à la colonne suivante.

Calcul : Le programme demande le nom de la première opérande (soit le nom de la colonne ou de la ligne, dont chaque donnée sera considérée comme la première opérande de chaque calcul), puis l'opérateur qui doit être composé d'un ou de deux caractères.

- "+" : addition.
- "-" : soustraction.
- "*" : multiplication.
- "/" : division.
- "%" : pourcentage (2ème terme % du 1er).
- "%+" : pourcentage additionné au 1er terme.
- "%-": pourcentage soustrait.
- "%D" : expression du 1er terme en % du 2ème.

Après l'entrée du nom de la deuxième opérande, entrez le nom de la résultante (colonne ou ligne où seront mémorisés les résultats de chaque calcul). Pour les calculs portant sur deux colonnes, choisir l'option 1 du menu qui suit. Si les calculs portent sur deux lignes, choisir l'option 2. Une fois les calculs exécutés et le programme au début du module, il est possible d'en sortir par appui sur RETURN.

Affichage du tableau : l'ordinateur demande le format (1/2/3) :

- "1" : matrice d'affichage de 10 chiffres et 2 décimales.
- "2" : notation scientifique.
- "3" : notation entière.

Libre à l'utilisateur de modifier ou de compléter ces possibilités d'affichage.

A la question "CHOIX DU DEPART ?", vous pouvez commencer la lecture au coin supérieur gauche du tableau en tapant "N" (ou RETURN), ou n'importe où dans celui-ci en entrant les noms de la colonne et de la ligne à l'intersection desquelles vous désirez commencer la lecture.

Une fois "dans le tableau", s'affichent le nom de la colonne et de la ligne à l'intersection desquelles vous vous trouvez, ainsi que la valeur de la cellule. Le déplacement s'effectue dans les quatre directions à l'aide des touches directionnelles du curseur.

- "C" : demande d'une nouvelle valeur destinée à remplacer l'ancienne dans le tableau.

- RETURN : passage au début de la ligne suivante.
- "L" : impression de la colonne ou de la ligne.
- "H" (Home) : retour au coin supérieur gauche du tableau.
- "O" : affichage des opérations associées à la colonne et (ou) à la ligne. L'appui sur RETURN permet le retour à l'affichage normal du tableau.

Modifications dans le tableau : l'instruction DIM ne permettant pas le changement des paramètres pendant l'exécution du programme, il est impossible de modifier la structure même du tableau : les noms seuls sont modifiables.

Après l'entrée du nom de la ligne ou de la colonne, le programme vous demande si les données sont toujours valables et de même pour les opérations. Répondre "O" ou "N" à chacune de ces questions. Ainsi, vous pouvez effacer le contenu d'une colonne ou d'une ligne, ou bien l'opération qui lui est associée. Il suffit pour cela d'entrer deux fois le même nom et de répondre "N" à l'une ou l'autre des questions, ou aux deux si vous souhaitez effacer totalement la colonne ou bien la ligne.

CANON X07

QUI VA À LA CHASSE DANS LA BOUE S'ENCRASSE



```

1 GOTO10
2 LOCATE18,3:PRINT"/";BEEP30,2
3 IFTKEY(CHRS(13))=0THEN3ELSEBEEP30,2:RE
TURN
4 *****
5 * CANON-CALC
6 * COPYRIGHT BERNEZ
7 * Francois
8 *****
10 CLEAR1000:DEFINTI-Z:DEFSTRE-H,N,O,T
20 CONSOLE$,1
30 ONERRORGOTO50000
35 FONTS(128)="4,4,4,20,52,124,48,16
40 CLS:PRINTTAB(5);"CANON-CALC","
50 PRINT"Copyright(c) 1985 Francois
BERNEZ";
60 GOSUB2
100 CLS:PRINT"1:Load 2:Save",3:Conf
g. 4:Entree",5:Calcul 6:Lecture"
110 PRINT"7:Impress.8:Modif.";LPRINT[1]
1
120 ONVAL(INKEY$)+1GOTO120,1000,7000,200
0,3000,4000,5000,6000,8000,40000
130 GOTO120
1000 CLS:LOCATE5,1:PRINT"CHARGEMENT":BEE
P30,2
1005 CLEAR1000:DEFINTI-Z:DEFSTRE-H,N,O,T
1006 CONSOLE$,1
1007 ONERRORGOTO50000
1010 N="":PRINT"Nom du fichier?":LINEIN
PUTN:IFN=""THEN100
1011 IFN="DIR"THENDIR:GOTO1010
1020 INIT#1,N:INPUT#1,Z,M,MX,MY
1021 IFZ=2THENDEFINTA-D
1022 IFZ=4THENDEFNSGA-D
1023 DIMD(MX,MY),NC(MX),NL(MY),OC(MX),OL
(MY)
1024 INIT#1,N
1030 INPUT#1,Z,M,MX,MY
1040 FORI=1TOMX:INPUT#1,NC(I),OC(I):="
"+OC:NEXT
1050 FORI=1TOMY:INPUT#1,NL(I),OL(I):="
"+OL:NEXT
1060 FORI=1TOMX:FORJ=1TOMY:INPUT#1,D(I,J
):NEXT:GOTO100
2000 CLS:PRINTTAB(7);"ENTREE",TAB(8);"de
1a",TAB(3);"CONFIGURATION"
2002 LPRINTTAB(10);"CONFIGURATION":GOS
UB2
2010 Z=8
2020 CLS:PRINT"TYPE DE VARIABLE:",1:Ent
iere",2:Simple pre.",3:Double pre."
2030 ONVAL(INKEY$)+1GOTO2030,2040,2050,2
060:GOTO2030
2040 DEFINTA-D:Z=2:GOTO2060
2050 DEFSNGA-D:Z=4
2060 CLS:INPUT"Nombre de colonnes":IMX:IN
PUT"Nombre de lignes":IMY
2065 IFMX=0ORIMY=0THEN2060
2070 DIMD(MX,MY),NC(MX),NL(MY),OC(MX),OL
(MY)
2080 M=MX*23+MY*23+MX*MY*Z
2090 INIT#1,"@#@#@#@":M:DELETE"@#@#@#"
2100 CLS:PRINT"Colonne N"+CHRS(226);LOC
ATE0,1:PRINT"Nom?";
2105 FORI=1TOMX:LOCATE10,0:PRINTI
2110 LOCATES,1:PRINT" ";LOCATE
5,1:LINEINPUTN:NC(I)=LEFT$(N,10):NEXT
2120 CLS:PRINT"Ligne N"+CHRS(226);LOCAT
E0,1:PRINT"Nom?";
2125 FORI=1TOMY:LOCATES,0:PRINTI
2130 LOCATES,1:PRINT" ";LOCATE
5,1:LINEINPUTN:NL(I)=LEFT$(N,10):NEXT
2200 LPRINTM;"Colonnes *IMY:"Lignes"
2210 LPRINT"Libelles Colonnes:"
2220 FORI=1TOMX:LPRINTI;CHRS(223);NC(I):
NEXT
2225 LPRINT"Libelles Lignes:"
2230 FORI=1TOMY:LPRINTI;CHRS(223);NL(I):
NEXT
2240 GOTO100
3000 CLS:PRINTTAB(7);"ENTREE",TAB(9);"de
s",TAB(6);"DONNEES":GOSUB2

```

```

3010 CLS:PRINT"METHOD:";1:Col. par Co
l.",2:Ligne par ligne",3:FIN";
3020 ONVAL(INKEY$)+1GOTO3020,3100,3200,1
00:GOTO3020
3100 CLS:PRINT"Colonne par colonne"
3110 N="":INPUT"Nom de la colonne";N:N=L
EFT$(N,10):IFN=""THEN3010
3120 FORI=1TOMX:IFNC(I)=NTHEN3132
3130 NEXT:GOTO3110
3132 LPRINT"Colonne "IN
3140 CLS:PRINT"Colonne "IN";":LOCATE0,
1:PRINT"N"+CHRS(226);
3145 LOCATE0,2:PRINT"Valeur?";
3150 FORJ=1TOMY:LOCATE2,1:PRINTMID$(STR$
(J),2);LOCATE9,1:PRINTNL(J);" ";
3151 LOCATE9,2:PRINT" ";
3155 LOCATE9,2:LINEINPUTE:IFE=""THEN3010
ELSEIFVAL(E)THEN3160
3156 E=STR$(D(I,J-1))
3160 D(I,J)=VAL(E)
3170 LPRINTNL(J);": ";E:NEXT:GOTO3100
3200 CLS:PRINT"Ligne par ligne"
3210 N="":INPUT"Nom de la ligne";N:N=LEF
T$(N,10):IFN=""THEN3010
3220 FORI=1TOMY:IFNL(I)=NTHEN3232
3230 NEXT:GOTO3210
3232 LPRINT"Ligne "IN
3240 CLS:PRINT"Ligne "IN";":LOCATE0,1:
PRINT"N"+CHRS(226);
3245 LOCATE0,2:PRINT"Valeur?";
3250 FORJ=1TOMX:LOCATE2,1:PRINTMID$(STR$
(J),2);LOCATE9,1:PRINTNC(J);" ";
3251 LOCATE9,2:PRINT" ";
3255 LOCATE9,2:LINEINPUTE:IFE=""THEN3010
ELSEIFVAL(E)THEN3260
3256 E=STR$(D(J-1,I))
3260 D(J,I)=VAL(E)
3270 LPRINTNC(J);": ";E:NEXT:GOTO3200
4000 CLS:LOCATE6,1:PRINT"CALCULS":GOSUB2
4010 CLS:E="":INPUT"iere Operande";E:IFE
=""THEN100
4020 INPUT"Operateur";F:GOSUB5900
4021 IFKOC(1)THENPRINT"Operateur inconnu
(+,-,*,/,%,%,%,%,%,%)":GOTO4020
4022 INPUT"2eme Operande";G
4024 INPUT"Resultante";H
4030 IFLEN(F)=1THENF=F+" "
4040 CLS:PRINT"Calculs operants sur1: Co
lonnes",2: Lignes"
4050 ONVAL(INKEY$)+1GOTO4050,4060,4200:G
OTO4050
4060 CLS:PRINT"Calculs sur les",colonne
s"
4062 LPRINT"Calculs sur les colonnes"
4070 FORI=1TOMX
4080 IFE=NC(I)THENP1=I
4090 IFG=NC(I)THENP2=I
4100 IFH=NC(I)THENP3=I
4110 NEXT:IFP1#P2#P3THEN4120
4111 IFP1=0THENPRINT"iere Op. inconnue":
GOSUB2:GOTO4010
4112 IFP2=0THENPRINT"2eme Op. inconnue":
GOSUB2:GOTO4022
4113 IFP3=0THENPRINT"3eme Op. inconnue":
GOSUB2:GOTO4024
4120 OC=STR$(P1)+F+STR$(P2)+"="+STR$(P3)
4122 IFOC=OC(P3)THENGOSUB4500:GOTO4010
4124 IFLEN(OC(P3))>1THENGOSUB4300
4126 OC(P3)=OC
4128 LPRINTI;F;G;"=";H
4130 FORI=1TOMY:A=D(P1,I):B=D(P2,I):C=0:
IFA#B=0THEN4150
4140 GOSUB4399
4150 D(P3,I)=C:NEXT:GOTO4010
4200 CLS:PRINT"Calculs sur les",lignes"
4202 LPRINT"Calculs sur les lignes"
4210 FORI=1TOMY
4220 IFE=NL(I)THENP1=I
4230 IFG=NL(I)THENP2=I
4240 IFH=NL(I)THENP3=I
4250 NEXT:IFP1#P2#P3THEN4260
4251 IFP1=0THENPRINT"iere Op. inconnue":
GOSUB2:GOTO4010

```

```

4252 IFP2=0THENPRINT"2eme Op. inconnue":
GOSUB2:GOTO4022
4253 IFP3=0THENPRINT"3eme Op. inconnue":
GOSUB2:GOTO4024
4260 OL=STR$(P1)+F+STR$(P2)+"="+STR$(P3)
4262 IFDL=OL(P3)THENGOSUB4500:GOTO4010
4264 IFLEN(OL(P3))>1THENGOSUB4300
4266 OL(P3)=OL
4268 LPRINTI;F;G;"=";H
4270 FORI=1TOMX:A=D(I,P1):B=D(I,P2):C=0:
IFA#B=0THEN4290
4280 GOSUB4399
4290 D(I,P3)=C:NEXT:GOTO4010
4300 CLS:PRINT"IL Y A DEJA UNE OPERA
TION EN MEMOIRE";
4310 INPUT"RESTE-T-ELLE VALIDE";E:IFE="O
"THEN4010
4320 IFE="N"ORE=""THENRETURN
4330 GOTO4310
4399 ONKOGOTO4400,4401,4402,4403,4404,44
05,4406,4407
4400 C=A+B:RETURN
4401 C=A-B:RETURN
4402 C=A*B:RETURN
4403 C=A/B:RETURN
4404 C=A*B/100:RETURN
4405 C=(A*B/100)+A:RETURN
4406 C=A-(A*B/100):RETURN
4407 C=A*100/B:RETURN
4500 PRINT"CETTE OPERATION EST DEJA EN M
EMOIRE. EXECUTION?"
4510 IFTKEY("N")THEN4010
4520 IFTKEY("O")THEN4124
4530 GOTO4510
5000 CLS:LOCATES,1:PRINT"AFFICHAGE":BEEP
30,2
5010 INPUT"FORMAT (1/2/3)";MF:IFMF<1ORMF
>3THEN5010
5011 CLS:PRINT"CHOIX DU DEPART?"
5012 IFTKEY("O")THEN5200
5013 IFTKEY(CHRS(13))=0THEN5012
5020 X=1:Y=1:CLS
5030 E=NC(X):F=NL(Y):A=D(X,Y):G=OC(X):H=
OL(Y)
5040 LOCATE0,0:PRINT"Col:";TAB(5);E;" ";
5050 LOCATE0,1:PRINT"Lig:";TAB(5);F;" ";
5060 LOCATE0,2:PRINT"Val:";ONMFGOTO5062,
5064,5066
5062 PRINTTAB(0);USING("#####.##");A
;:GOTO5070
5064 PRINTTAB(0);USING("#####.^^
^^");A;:GOTO5070
5066 PRINTTAB(0);USING("#####.##");A;
5070 S=STICK(0):IFSTHEN5100
5075 IFTKEY("O")THENCLS:PRINT"Col:";G,"L
ig:";H;:GOSUB2
5080 IFTKEY("C")THENBEEP20,4:LINEINPUTE:
IFE<>" "THEND(X,Y)=VAL(E):CLS:GOTO5399
5082 IFTKEY(CHRS(13))ANDY<MYTHENX=1:Y=Y+
1:GOTO5030
5084 IFTKEY("H")THENX=1:Y=1:GOTO5030
5085 IFTKEY("F")THEN100
5088 IFTKEY("L")THEN9000
5090 GOTO5070
5100 XA=X-1*(S=2ORS=3ORS=4)+1*(S=6ORS=7O
RS=8)
5110 YA=Y-1*(S=4ORS=5ORS=6)+1*(S=1ORS=2O
RS=8)
5120 IFXA<1ORXA>MXTHEN5070
5125 IFYA<1ORYA>MYTHEN5070
5130 X=XA:Y=YA:GOTO5030
5200 CLS:INPUT"Colonne";NC:INPUT"Ligne";
NL:NC=LEFT$(NC,10):NL=LEFT$(NL,10)
5210 FORX=1TOMX:IFNC(X)=NCTHEN5230
5220 NEXT:X=1
5230 FORY=1TOMY:IFNL(Y)=NCTHEN5250
5240 NEXT:Y=1
5250 CLS:GOTO5030
5399 XB=X:YB=Y
5400 FORXA=1TOMX:I1=INSTR(OC(XA),STR$(X
)):I2=INSTR(OC(XA), "=")
5401 IFI1<I2ANDI1THENH=OC(XA):ZA=1:GOTO5
440

```

```

5402 NEXT
5404 X=XB:FORYA=1TOMY:I1=INSTR(OL(YA),ST
R$(Y)):I2=INSTR(OL(YA), "=")
5405 IFI1<I2ANDI1THENH=OL(YA):ZA=2:GOTO5
440
5406 NEXT:GOTO5030
5440 L=LEN(H):FORI=1TOL:F=MID$(H,I,2):GO
SUB5900
5450 IFKOTHEN5470
5460 NEXT:STOP
5470 KA=INSTR(H,F):E=LEFT$(H,KA-1):I=INS
TR(H,"="):G=MID$(H,KA+2,I-KA-2)
5480 H=RIGHT$(H,L-I)
5490 P1=VAL(E):P2=VAL(G):P3=VAL(H)
5500 ONZAGOTO5510,5560
5510 A=D(P1,Y):B=D(P2,Y):GOSUB4399:D(P3,
Y)=C:X=P3:GOTO5400
5560 A=D(X,P1):B=D(X,P2):GOSUB4399:D(X,P
3)=C:Y=P3:GOTO5404
5600 STOP
5900 KO=INSTR(" + - * / % %-%D",F):KO=
KO/2:RETURN
6000 CLS:PRINT"IMPRESSION":SH=12:SV=24:L
PRINTCHRS(18);LPRINT"S1"
6010 INPUT"FORMAT (1/2/3)";MF:IFMF<1ORMF
>3THEN6010
6012 IFMX>5THENSV=12:SH=6:LPRINT"SO":GOT
06050
6014 IFMX>12THENPRINT"IMPRESSION","IMPOS
SIBLE":GOSUB2:GOTO100
6020 CLS:PRINT"Taille:",[G]rande",[P]e
tite"
6030 IFTKEY("P")THENSV=6:SV=12:LPRINT"SO
":GOTO6050
6040 IFTKEY("G")=0THEN6030
6050 LPRINT"PTITRE:";IN; DATE: ";DATE
$;":TIMES"
6100 XM=(MX+1)*SH*12:YM=(MY+1)*SV-2:L
PRINT"MA80,0":LPRINT"I":LPRINT"Q1
6110 LPRINT"DO,"XM:LPRINT"M":LPRINT"SVI",-1
2":LPRINT"P":LPRINT"Y"
6170 FORX=1TOMX:LPRINT"M":LPRINT"Y":LPRINT
"SVI",-12":ONMFGOTO6180,6190,6200
6180 LPRINT"P":USING("#####.##");D(X,Y
):GOTO6210
6190 LPRINT"P":USING("#####.^^
^^");D(X,Y):GOTO6210
6200 LPRINT"P":USING("#####.##");D(X,Y)
6210 NEXT:NEXT:LPRINT"A":GOTO100
6900 STOP
7000 CLS:LOCATE4,1:PRINT"SAUVEGARDE":BEE
P30,2
7010 PRINT"Nom du fichier?":LINEINPUTN
7020 INIT#1,N,M
7030 PRINT#1,Z,M,MX,MY
7040 FORI=1TOMX:PRINT#1,NC(I),OC(I):NEXT
7050 FORI=1TOMY:PRINT#1,NL(I),OL(I):NEXT
7060 FORI=1TOMX:FORJ=1TOMY:PRINT#1,D(I,J
):NEXT:NEXT:GOTO100
8000 CLS:LOCATE4,1:PRINT"MODIFICATIONS":
GOSUB2
8010 CLS:E="":INPUT"Nom actuel";E:IFE=""
THEN100
8015 F=E:INPUT"Nouveau nom";F
8020 CLS:PRINT"1: Colonne",2: Ligne",3
: FIN"
8030 ONVAL(INKEY$)+1GOTO8030,8100,8200,1
00:GOTO8030
8100 FORI=1TOMX:IFNC(I)=ETHEN8110
8105 NEXT:PRINT"INEXISTANT":GOTO8010

```

Suite page 9

WILD HORSE II

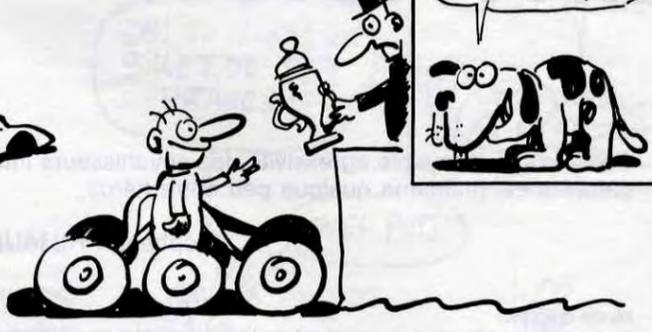
LE GAGNANT : LE 6 !



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

Olivier et Raphael GUTIERREZ

AMSTRAD



SUITE DU N°135

```
2520 SOUND 1,2150+INT(RND*200),60,15,0,2
2530 WHILE SQ(1)>127:WEND
2540 SOUND 1,2100,250,15,0,2
2550 RETURN
2560 '-----
2570 '         gagne
2580 '-----
2590 CALL &BCA7
2600 RESTORE 2640
2610 FOR i=1 TO 15
2620 READ a:SOUND 1,a,10,5
2630 NEXT
2640 DATA 50,60,75,0,75,0,75,65,60,55,50,0,50,0,50
2650 WHILE SQ(1)>127:WEND
2660 FOR i=1 TO 2000:NEXT
2670 MODE 1
2680 LOCATE 5,12:PRINT"BRAVO VOUS ETES ARRIVE AU BOUT !!!"
2690 t=REMAIN(0)+REMAIN(1)+REMAIN(2)
2700 GOSUB 1460
2710 FOR i=1 TO 2000:NEXT
2720 RUN
```

```
Ur "i:END
6 som=0:i=i+10:ad=ad+8
7 IF i<710 THEN 2
8 SAVE"PGMLM",b,&A380,561
9 END
10 DATA 3A,17,A4,47,18,07,3A,17,42,8
20 DATA A4,47,37,18,13,3A,15,A4,57,6
30 DATA 8B,27,32,15,A4,38,02,18,49,2
40 DATA 10,3F,3A,15,A4,3C,18,05,41,2
50 DATA 3F,3A,15,A4,8B,27,32,16,55,4
60 DATA A4,CD,AD,A3,C9,3A,16,A4,11,50
70 DATA 21,82,C2,CD,CO,A3,3A,15,89,6
80 DATA A4,21,8B,C2,CD,CO,A3,C9,12,88
90 DATA 4F,E5,CD,D2,A3,E1,23,23,11,81
100 DATA 23,79,17,17,17,17,CD,D2,6,63
110 DATA A3,C9,EE,F0,11,63,A2,83,1,243
120 DATA 30,01,14,5F,06,0B,1A,77,3,23
130 DATA 13,23,1A,77,13,2B,7C,C6,5,83
140 DATA 0B,67,10,F2,C9,00,00,00,5,70
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0,100
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0,170
170 DATA 07,F9,07,49,C8,D0,AB,1C,9,40
180 DATA 00,8B,DD,04,18,AE,05,05,5,64
190 DATA 05,0C,01,00,00,20,00,0A,6,0
200 DATA 20,00,40,01,40,17,00,00,1,84
210 DATA DD,7E,04,32,12,A4,B7,2B,8,06
220 DATA 25,FE,01,21,0B,A0,2B,03,7,44
```

```
230 DATA 21,09,A0,22,05,A4,3E,07,6,82
240 DATA 32,00,A4,21,F9,07,22,01,5,38
250 DATA A4,21,49,C8,22,03,A4,3E,7,33
260 DATA 1C,32,07,A4,18,1C,21,00,3,34
270 DATA A0,22,05,A4,3E,06,32,00,4,81
280 DATA A4,21,FA,07,22,01,A4,21,6,86
290 DATA 4A,C8,22,03,A4,3E,24,32,6,23
300 DATA 07,A4,DD,6E,00,DD,6E,01,8,26
310 DATA DD,5E,02,DD,5E,03,CD,EA,1,066
320 DATA BB,EB,2A,05,A4,3A,07,A4,8,62
330 DATA F5,05,00,3A,00,A4,4F,ED,7,89
340 DATA B0,E5,2A,01,A4,19,CB,7C,9,64
350 DATA 20,04,2A,03,A4,19,EB,E1,7,30
360 DATA F1,3D,20,E4,C9,DD,6E,01,1,087
370 DATA DD,6E,00,22,09,A4,3A,0B,6,07
380 DATA A4,47,DD,2A,0C,A4,DD,7E,1,021
390 DATA 04,B7,2B,22,DD,6E,00,DD,8,13
400 DATA 66,01,7D,1E,10,9A,6F,30,5,79
410 DATA 01,25,DD,75,00,DD,74,01,7,14
420 DATA 11,3F,00,ED,52,20,34,3E,5,45
430 DATA 00,CD,B3,A5,18,32,3A,0E,6,47
440 DATA A4,B7,2B,09,3D,32,0E,A4,6,85
450 DATA CD,0B,A5,18,C9,3A,0F,A4,8,40
```

```
460 DATA 32,0E,A4,3E,FF,DD,77,04,8,89
470 DATA 21,8F,01,DD,75,00,DD,74,8,52
480 DATA 01,ED,5B,09,A4,DD,73,02,8,40
490 DATA DD,72,03,C5,CD,4E,A4,C1,1,175
500 DATA DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,1,024
510 DATA DD,23,DD,22,0C,A4,3A,10,7,61
520 DATA A4,04,B8,28,05,7B,32,0B,5,78
530 DATA A4,C9,3E,00,32,0B,A4,0E,6,58
540 DATA 00,21,04,AE,22,0C,A4,DD,6,34
550 DATA 2A,0C,A4,C9,DD,6E,00,DD,9,71
560 DATA 66,01,DD,5E,02,DD,5E,03,7,30
570 DATA 3E,00,32,11,A4,3A,12,A4,5,33
580 DATA FE,02,2B,05,01,10,00,1B,3,42
590 DATA 03,01,04,00,EB,09,EB,CD,6,92
600 DATA 73,A5,01,3B,00,ED,42,CD,8,45
610 DATA 73,A5,01,30,00,EB,09,EB,8,08
620 DATA CD,73,A5,01,3B,00,09,CD,7,56
630 DATA 73,A5,C9,E5,D5,CD,EA,BE,1,549
640 DATA 2B,7E,B7,2B,09,32,11,A4,6,26
650 DATA D1,E1,C9,DD,77,04,DD,6E,1,310
660 DATA 00,DD,6E,01,DD,5E,02,DD,8,62
670 DATA 5E,03,C5,CD,EA,BB,0E,1A,9,52
```

LISTING 3

```
1 MEMORY 30000:ad=&A380:i=10
2 FOR i=0 TO 7:READ a#:POKE ad+i,V
AL("&"a#)
3 som=som+VAL("&"a#)
4 NEXT
5 READ b:IF b<>som THEN PRINT"erre
```

Suite page 26



THOMSON T07,T07 70

Suite de la page 9

```
A7F8 74 65 73 73 65 20 6C 65 0315
A800 6E 74 65 20 65 74 20 61 02C1
A808 20 6C 61 04 72 69 67 75 02A8
A810 65 75 72 20 6C 61 20 6D 02C6
A818 6F 79 65 6E 6E 65 2E 50 030C
A820 6F 75 72 20 6C 65 73 20 02DA
A828 61 75 74 72 65 73 20 61 0321
A830 04 76 6F 75 73 20 64 65 02BA
A838 20 76 6F 69 72 21 21 21 0243
A840 21 04 44 6F 6E 63 20 65 022E
A848 6E 20 72 65 73 75 6D 65 031F
A850 20 76 6F 75 73 20 64 65 02E2
A858 76 65 7A 20 66 61 69 72 0317
A860 65 20 75 6E 04 6D 61 78 02B2
A868 69 6D 75 6D 20 64 65 20 02C1
A870 70 6F 69 6E 74 73 20 6C 0329
A878 65 20 70 6C 75 73 20 72 02DB
A880 61 70 69 64 65 6D 65 6E 0343
A888 74 04 70 6F 73 73 69 62 0308
A890 6C 65 2E 04 56 6F 73 20 025B
A898 65 6E 6E 65 6D 69 73 20 030F
A8A0 73 6F 6E 74 3A 04 4F 0298
A8A8 4F 46 20 20 3A 20 52 61 01E2
A8B0 70 70 6F 72 74 65 20 6D 02DA
A8B8 34 20 70 6F 69 6E 74 73 02F1
A8C0 04 50 40 4F 47 20 7A 3A 01B0
A8C8 20 52 61 70 70 6F 72 74 0308
A8D0 65 20 20 38 20 70 6F 69 0245
A8D8 6E 74 73 04 42 45 4C 4F 027B
A8E0 47 20 3A 20 52 61 70 70 0254
A8E8 6F 72 74 65 20 31 30 20 025B
A8F0 70 6F 69 6E 74 73 04 48 02E9
A8F8 4F 52 4F 47 20 3A 20 52 0203
A900 61 70 70 6F 72 74 65 20 031B
A908 32 30 20 70 6F 69 6E 74 02AC
A910 73 04 59 49 47 4F 46 20 0215
A918 3A 20 52 61 70 70 6F 72 02CE
A920 74 65 20 32 34 20 70 6F 025E
A928 69 6E 74 73 04 53 4F 4C 02B0
A930 4F 47 20 3A 20 52 61 70 0233
A938 70 6F 72 74 65 20 32 38 02B4
A940 20 70 6F 69 6E 74 73 04 02C1
A948 41 4C 4F 52 53 20 42 4F 0232
A950 4E 20 20 4A 45 55 04 45 01B8
A958 54 20 53 55 52 54 4F 55 0266
A960 54 04 42 4F 4E 4E 45 20 01EA
A968 43 48 41 4E 43 45 21 04 01C7
A970 08 08 04 06 03 03 01 00 0021
A978 03 07 0F 1F FF FE FC 00 0331
A980 E0 C0 80 80 00 00 00 00 02A0
A988 20 00 00 00 00 00 00 00 0020
A990 00 00 00 03 04 08 08 08 001F
A998 FE 7A 02 82 40 20 00 01 025D
A9A0 3F 3F 0F 01 1C 7F FF F0 0318
A9A8 00 00 00 00 00 00 C0 40 0100
```

```
A9B0 07 03 03 01 00 01 01 00 0010
A9B8 FF FF FF FE 02 02 C6 FE 05C3
A9C0 E0 F8 3F 3F 3F 3F 3F 3F 0352
A9C8 00 00 C0 00 00 00 00 00 00C0
A9D0 00 01 03 04 04 06 07 07 0020
A9D8 7F FF 00 00 00 00 01 8F 020E
A9E0 80 E0 30 08 04 84 80 80 02A4
A9E8 07 0F 0F 0E 0C 00 00 00 003F
A9F0 FE FE FC 00 00 00 00 00 02F8
A9F8 47 2F 1F 0F 06 00 00 00 00AA
AA00 E0 C0 00 00 00 00 00 00 01A0
AA08 08 0C 0F 07 03 00 00 00 002D
AA10 7E FE FE FE FE 7E 7F FE 0671
AA18 47 47 47 47 47 47 47 47 02B8
AA20 80 80 80 80 80 80 80 80 0400
AA28 01 00 00 00 00 00 00 00 0009
AA30 FF FF BF 4F 60 7E 7E 7E 04E6
AA38 01 83 87 C7 67 47 47 47 030E
AA40 C0 C0 E0 E0 90 80 80 80 0550
AA48 00 00 01 01 01 01 01 01 0006
AA50 3F FF 80 00 00 00 80 E0 031E
AA58 80 C0 60 10 10 08 00 00 01C8
AA60 07 0F 0F 0C 08 08 00 00 0041
AA68 F8 F0 00 00 00 00 00 00 01E8
AA70 CF 5F 3F 1E 0C 00 00 00 0197
AA78 C0 E0 00 00 00 00 00 00 01A0
AA80 0C 0F 07 03 00 00 00 01 0026
AA88 FC FC FC FC 7C 7C FE FD 06E3
AA90 47 47 47 47 47 47 47 47 0238
AA98 80 80 80 80 80 80 80 80 0400
AAA0 01 01 00 00 00 00 08 08 0012
AAA8 C0 F0 FF 9F 47 70 78 7C 04F9
AAB0 70 F0 F8 F4 C7 47 47 47 04E8
AAB8 00 00 00 01 01 01 01 01 0005
AAC0 00 00 00 01 01 01 01 01 0005
AAC8 3F 7F C0 00 00 00 80 01FE
AAD0 C0 E0 30 10 08 00 00 20 0208
AAD8 04 04 02 02 01 00 00 00 000D
AAE0 02 02 01 07 7F 7F 00 00 018A
AAE8 7E FC FC F2 C2 00 00 00 042A
AAF0 00 00 00 01 02 02 04 04 000D
AAF8 0F 08 04 84 44 24 22 02 012B
AB00 FF 1F 1F 1F 3F 3F 3F FE 0317
AB08 80 80 80 80 00 00 00 00 0200
AB10 07 03 03 01 00 00 00 00 000E
AB18 FC FE FF FF 7C 10 08 0F 049B
AB20 07 07 07 87 47 0F 0F FF 0200
AB28 C0 E0 D0 80 80 80 80 80 04F0
AB30 00 03 02 04 04 04 04 07 001C
AB38 FF FF 00 00 00 00 00 04 0202
AB40 00 C0 40 20 10 00 01 03 0134
AB48 00 00 00 00 00 00 00 80 0000
AB50 06 00 00 00 00 00 00 00 0006
AB58 0F 01 00 00 00 00 00 00 0010
AB60 FF FF 7C 38 10 00 00 00 02C2
AB68 00 80 80 C0 40 00 00 00 0200
AB70 00 00 00 00 00 00 01 0001
AB78 70 FF F8 F8 F8 F8 F9 0740
AB80 9F FE 8E 84 80 80 FC FE 05AA
AB88 C0 00 00 00 00 00 00 00 00C0
AB90 01 00 00 00 00 00 00 00 0001
AB98 FF FF 7F 1E 00 00 00 20 02BB
ABA0 F0 DC 9F 9F 9F 9F 9F 9F 0586
ABA8 00 00 00 00 00 00 80 0000
```

```
ABB0 00 00 00 00 01 01 01 01 0004
ABB8 1F 7F C0 80 00 80 80 F7 03D5
ABC0 E0 F8 0C 02 01 01 40 E0 0308
ABC8 01 00 00 00 00 00 00 00 0001
ABD0 E0 F0 70 38 0C 07 00 00 028B
ABD8 6F 3F 0F 07 02 00 00 00 00C6
ABE0 C0 80 80 00 00 00 00 00 01C0
ABE8 07 07 07 07 07 07 03 03 0030
ABF0 C3 C3 C3 C3 C3 F3 CF E1 0672
ABF8 C8 C9 C9 C9 C8 CB CB CF 0653
AC00 F8 F8 F0 F0 F0 F0 E0 E0 0770
AC08 03 07 07 07 07 07 07 07 0634
AC10 E6 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 063B
AC18 08 88 C8 C8 C8 C8 C8 C8 0540
AC20 F0 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 07B8
AC28 00 00 00 00 00 01 01 03 0005
AC30 0F 3C 7C F0 F0 F0 F0 E8 0577
AC38 FC 0E 0B 0B 09 09 08 08 0142
AC40 00 00 00 80 C0 E0 F0 03F0
AC48 66 FF E7 FF 5A 7E 3C 18 0477
AC50 43 26 24 9E 4C 6C 3C 18 0217
AC58 C3 66 3C 7F FF 24 3C 18 0375
AC60 8F 67 7C 36 9B FF 48 70 03FA
AC68 C3 24 18 3C 3D 66 BC 18 02B2
AC70 66 42 24 3D 25 E7 BC 98 0369
AC78 80 81 82 83 01 84 85 86 0396
AC80 87 01 88 89 8A 8B 01 8C 033B
AC88 8D 8E 82 9F 90 91 92 01 0360
AC90 93 94 95 96 01 97 98 99 0418
AC98 9A 01 9B 9C 9D 02 9E 9F 03AE
ACA0 A0 A1 01 A2 A3 A4 A5 01 03D1
ACA8 A6 A7 A8 A9 A1 AA AB AC 04A0
ACB0 02 AD AE AF 00 01 B0 B1 036E
ACB8 B2 B3 01 B4 B5 B6 B7 01 043D
ACC0 B8 B9 BA BB 02 BC BD BE 051F
ACC8 BF 01 C0 C1 C2 C3 01 CA 048B
ACD0 C5 C6 C7 01 C8 C9 CA 02 04B0
ACD8 CB CC CD CE 01 CF D0 D1 05A3
ACE0 D2 01 D3 D4 D5 D6 01 D7 04FD
ACE8 D8 D9 DA 02 0A 06 0B 18 02C0
ACF0 0C 04 0D 0C 38 38 0B 24 00BC
ACF8 38 0B 0C 3A 0B 18 38 35 0119
AD00 0B 0C 35 0B 24 36 0B 18 00D4
AD08 38 38 3D 3C 0B 30 3A 0B 0169
AD10 18 3A 3C 3A 38 0B 24 38 0167
AD18 0B 0C 3A 0B 18 38 0B 30 00E7
AD20 33 0B 0C 33 35 0B 18 36 010B
AD28 36 0B 24 36 0B 0C 38 0B 00F5
AD30 18 36 35 31 33 0B 0C 36 0134
AD38 0B 18 35 0B 60 31 0B 18 0117
AD40 30 3D 3D 3C 0C 3D 3D 0B 0169
AD48 24 3D 0B 0C 3C 0B 18 3D 0114
AD50 0B 30 3C 0B 0C 3C 3C 0B 0111
AD58 18 3C 0B 0C 3A 0B 24 3A 010E
AD60 0B 18 3A 0B 24 3A 0B 0C 00D0
AD68 3A 0B 18 3A 36 0B 60 38 0170
AD70 0B 18 30 0B 0C 35 36 0B 00E0
AD78 18 38 38 0B 0C 38 38 38 0147
AD80 0B 24 38 0B 0C 36 0B 24 00E3
AD88 35 0B 0C 35 36 0B 18 38 0112
AD90 3D 3D 3C 0B 48 3A 0B 0C 015A
AD98 3A 3A 0B 18 38 0B 0C 38 011E
ADA0 0B 24 38 0B 18 38 38 0B 0105
ADA8 30 33 0B 0C 33 35 0B 18 0105
```

```
ADB0 36 36 36 36 36 35 31 33 01A7
ADB8 0B 0C 36 0B 18 35 0B 60 0110
ADC0 31 0B 30 30 0B 18 3D 3C 0138
ADC8 0B 3D 3D 0B 18 3D 3C 0B 011F
ADD0 24 3D 0B 0C 3C 0B 18 3C 0113
ADD8 3C 3C 3A 3A 3A 3A 3A 01D4
ADE0 38 0B 30 38 0B 0C 35 0B 0102
ADE8 24 36 38 0B 0C 33 0B 18 00FF
ADF0 33 35 36 35 33 0B 60 01A7
ADF8 31 0B 30 30 0B 24 3D 0B 0113
AE00 0C 3C 0B 18 3D 30 0B 24 0107
AE08 3C 0B 0C 3C 0B 18 3D 3C 012C
AE10 0B 0C 3C 0B 24 3A 0B 18 00DF
AE18 38 30 0B 24 3D 0B 0C 3A 0125
AE20 0B 18 3D 3C 0C 02 0B 24 00CD
AE28 33 0B 0C 35 0B 18 36 35 010D
AE30 0B 0C 35 33 0C 04 3D 0C 00D8
AE38 02 0B 24 33 0C 04 0B 0C 008B
AE40 3D 3D 3D 0B 24 3C 0B 60 018D
AE48 3D 0B 18 30 30 0B 0C 35 010C
AE50 36 0B 18 38 38 38 38 0171
AE58 35 35 35 0B 0C 36 0B 24 011B
AE60 35 0B 18 31 33 35 0B 0C 0108
AE68 35 35 35 0B 18 35 0B 24 0126
AE70 35 0B 60 33 0B 18 30 30 0156
AE78 0B 0C 33 33 36 0B 24 36 0118
AE80 0B 18 36 36 0B 0C 36 35 0111
AE88 0B 18 35 0B 0C 31 0B 18 00C3
AE90 33 0B 24 36 0B 18 35 0B 00FB
AE98 60 35 0B 18 30 3D 3C 019E
AEA0 0B 3D 3D 0B 18 3D 0B 0C 00EF
AEA8 3C 0B 30 3D 0B 0C 3C 0B 0112
AEB0 18 3C 3C 3A 0B 0C 3A 0157
AEB8 0B 24 3A 0B 18 3A 3A 013A
AEC0 38 0B 30 38 0B 0C 38 0B 0105
AEC8 18 38 38 38 38 38 38 38 015F
AED0 38 0B 18 30 30 0B 0C 35 0107
AED8 36 0B 18 38 38 38 38 38 0171
AEE0 0B 0C 36 0B 24 35 0B 18 00D4
AEE8 36 38 3D 0B 0C 3D 0B 18 0122
AEF0 3C 0B 48 3A 0B 18 3A 35 0158
AEF8 0B 60 38 0B 18 30 0B 0C 010D
AF00 33 35 36 0B 24 36 0B 0C 011A
AF08 36 0B 18 36 0B 24 36 0B 00FF
AF10 18 35 31 33 36 35 0B 48 016F
AF18 35 0B 18 30 3D 3C 0B 60 013C
AF20 38 3A 0B 18 30 3A 35 0B 016F
AF28 60 38 0B 18 30 0B 0C 38 013A
AF30 3A 0B 18 38 38 0B 24 38 0134
AF38 0B 0C 28 0B 18 28 35 35 00F4
AF40 36 38 3D 3C 0B 30 3A 0194
AF48 0B 18 3A 3C 3A 38 0B 24 013A
AF50 38 0B 0C 3A 0B 18 38 0B 00EF
AF58 30 33 0B 18 33 0B 0C 36 0106
AF60 0B 24 36 0B 18 36 36 0B 00FF
AF68 0C 36 0B 18 35 0B 24 31 00FA
AF70 0B 18 33 36 35 0B 0C 31 0109
AF78 0B 18 33 0B 24 36 0B 18 00DE
AF80 35 30 0B 0C 38 38 0B 18 010F
AF88 38 3D 0B 0C 3D 0B 18 3C 0128
```

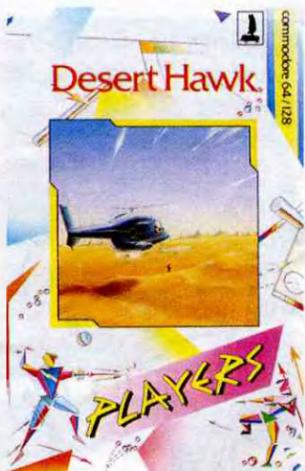
Suite page 28

ILS SONT LÀ !

Vous vous souvenez de la couverture de l'HHHHébdô numéro 132 ? Hein ? Vous vous en souvenez ? C'était quoi le gros titre bien plus gras que les grossistes ? C'était "les prix baissent au CES", ça vous revient ? Et l'illustration qui accompagnait ce superbe article pour lequel Stéphane, notre directeur commercial, avait risqué sa place ? Does it ring a bell to you ? La belle image, c'était une publicité anglaise pour une nouvelle gamme de logiciels à 50 balles édités par Players. A l'époque, c'est-à-dire y a trois semaines, on avait pas pu les tester because la boîte elle voulait pas les montrer, ces softs.

Mais devant nos supplications incessantes, ils ont enfin accepté de nous envoyer quelques échantillons (par la poste, paske les douaniers, bonjour ! (ceci était une attaque personnelle)). Quand je dis "quelques", je suis généreux, en fait on en a reçu deux. Oui, seulement deux.

Le premier s'appelle **Desert Hawk**, c'est une copie pas du tout conforme de Choplifter que tous ceux qui fréquentent les salles de jeux connaissent, pas trop mal, d'un bon rapport qualité/prix. Aux commandes de votre hélico, vous devez aller rechercher des hommes à vous en fuite dans un désert qui se situe bien entendu derrière les lignes adverses. Les défenses ennemies ne sont pas très bien gardées, c'est bien pour vous mais dommage pour la difficulté du jeu. On a droit à de jolis dessins, à une animation correcte, à une sonorisation acceptable, de relire cet article si on a pas com-



pris ce que je veux dire, et d'aller se coucher.

Le second se nomme poétiquement **Velocipede**. Foin de baratin, c'est le meilleur des deux. M. Mégafat (cousin de Ara ?) veut aller à la plage, mais y a plein de petites bestioles qui sont pas d'accord et qui font rien que l'embêter. Il appelle alors Mamie Nova, et... Non, j'ai tout faux; en fait, il décide de passer envers et contre tout. Même s'il doit subir les attaques de soucoupes volantes, d'escargots géants, de grenouilles plus grosses que des bœufs, d'abeilles plus méchantes que bêtes, et de bien d'autres encore, il ira barboter dans la marée noire. Et comment c'est qu'il y va, à la baïlle ? A vélo, oui. Le plus amusant dans tout ça, c'est qu'avant d'enfourcher son bicycle, il le construit, gonfle les pneus, et

grimpe élégamment dessus, le tout avec un accompagnement musical des plus jolis. Le reste du jeu est simple et a un arrière goût de déjà-vu, mais est toujours aussi efficace pour l'amusement : c'est un Moon Control ou un Moon Buggy ou un Moon Patrol, au choix. Pour cinquante balles, on a droit, encore une fois, à un jeu d'un excellent rapport qualité/prix. Ah, au fait, une dernière chose, ces deux logiciels vous proposent de quoi patienter pendant le chargement du programme principal avec un petit jeu amusant et sans autre prétention que celle de vous offrir deux amusements pour le prix d'un seul. Si je compte bien, ça fait deux jeux pour 50 balles ? Chapeau !



Desert Hawk et Velocipede de Players pour Commodore 64.

"JE SUIS BLÉCA" PAR VIFI

"Mère, ne voulez-vous pas m'acheter un progiciel pour mon Thomson ? Dites, le voulez-vous ? -Bien sûr Charles-Henri-Albert-René-Jean, lequel désirez-vous donc ?

-Carte de France, de Vifi-Nathan. -Pourquoi diable spécialement celui-ci ?

-Car j'affectionne tout particulièrement l'univers pédagogique de base nécessaire à la jeunesse encore vierge de toute perversion afin d'acquiescer les connaissances essentielles à l'évolution intellectuelle de leur jeune encéphale. Vous n'ignorez point, mère, que l'idée de ce softouère naquit il y a de longues années. C'est ainsi que les tout premiers logiciels éducatifs furent du même ordre. C'est-à-dire que nous y contempions une carte de France et l'ordinateur nous questionne avec toute la spontanéité qui le caractérise. Le but de l'exercice mental est d'apporter une réponse correcte pour bien montrer l'étendue de notre savoir et les formidables possibilités de mémorisation de notre lignée aristocratique. Par exemple : un polygone régulier apparaît soudainement sur Paris, comme, vous le rappelez-vous mère, nos ennemis les Delaroches-Dufoin envahirent notre domaine le 27 fructose de l'an II. C'est alors que la machine s'enquiert : "Premier trajet : je suis à ?", après quoi un nom apparaît en bas de l'écran. Si c'est le bon, je presse Entrée, sinon votre fils, ma mère, appuie sur la flèche du curseur jusqu'à ce que le juste nom apparaisse. La



chose est fort aisée, mais néanmoins subtile. La carte de notre beau pays est toute de jaune colorée, d'un jaune qui, d'ailleurs, me rappelle la blondeur des blés au petit matin sur nos domaines. Seuls les fleuves sont bleus, comme le sang qui coule dans nos veines nobles et fières. Hélas, bon nombre de questions reviennent inlassablement et rendent l'utilisation de ce progiciel d'un goût basement vil et d'un esprit médiocre, mesquin. A cinq reprises, je me suis pris au jeu et ai répondu 3 fois Paris, 4 fois Nantes et 2 fois Marseille. Exquis, n'est-il pas ? Ceci était pour la carte de France. Le procédé est de la même veine en ce qui concerne les mers et océans qui bordent notre contrée. C'est identique aux villes. Votre conclusion, mère ? Allez-vous faire l'acquisition de ce didacticiel sans plus attendre ? -Voyons Charles-Henri-Albert-René-Jean, je ne vous paye pas les jésuites pour que vous me quémandiez ces petits logiciels pour prolétaires de bas étage. Diantre, ça me ferait mal aux seins." **Carte de France de Vifi-Nathan pour Thomson.**

AMIGA PAS GAGA

Dans la longue mais pourtant passionnante série "Commodore, tu m'étonneras toujours", voici un épisode particulièrement palpitant. Bourse de la Micro a en ce moment, dans son stock, une configuration Amiga impressionnante. Jugez plutôt : 512 Ko, moniteur couleur, imprimante Oki 20 quatre couleurs et deux drives pour 25.000 francs. Seul ennui, la bête est en QWERTY, mais ce n'est pas réellement un gros problème puisque de toutes les manières rien d'autre n'est disponible chez Commodore. Ce prix est donc complètement imbattable, merci la Bourse de la Micro ! Je vous donne l'adresse ? Ah, j'hésite... allez : 6 rue Rodier dans le neuvième à Paris. Démerdez-vous pour le code postal.

VOICI LE CODE POSTAL :



CHAT !

Je l'ai vu, touché, manipulé, essayé, retourné, plaqué contre le mur, dévissé, testé : le disque dur pour Atari ST est presque là. Les premières séries pour développeurs ont été livrées, le public pourra en avoir dès le mois prochain pour le prix prévu : environ 8000 balles, à peu de choses près, et TTC. Il est compact, silencieux, gris comme la bécanne et ultrarapide. Ça peut paraître cher pour ceux qui se disent qu'après tout, il suffit de quelques disquettes



pour avoir les mêmes 20 mégas, mais quand on s'est habitué à la facilité d'utilisation et à la vitesse, on ne peut plus s'en passer.

LES DAMES D'ABORD !

Et un jeu de dames de plus, un ! Ça se voit tout de suite que c'en est un, parce que c'est écrit sur la jaquette. C'est comme le Port-Salut, quoi. Bon, je vous passe les habituels détails, puisque c'est un jeu de dames, et que donc on se fout de savoir si les graphiques sont mignons ou pas, si le son est bien fait, enfin bref, je vous en dis quand même un mot. Les dessins représentent un damier avec des pions dessus. Le damier compte 64 cases, 32 noires et 32 blanches. C'est un damier, quoi, classique. Les pions sont ronds, y en a 12 noirs et 12 blancs. Traditionnel, à part le fait qu'on peut changer les couleurs comme on veut. Enfin quoi, je vais quand même pas vous apprendre ce qu'est un jeu de dames, non ?

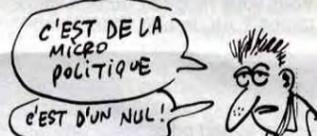
Deux options se proposent alors à vous : passer directement au jeu, ou avoir un peu d'aide. Le jeu, on y arrive plus tard. Pour l'instant, on considère qu'on sait pas jouer. On nous explique d'abord comment déplacer ses pions : on nomme la case de départ et la case d'arrivée, et c'est tout. Comme aux échecs. Ben ça tombe bien, l'auteur de ce jeu est Chris Whittington, qui avait déjà programmé le célèbre 3D Voice Chess. Ensuite, on a droit à tout un speech sur l'art et la manière de jouer aux dames. Les règles du jeu, quoi. Il faut quand même préciser que nous jouons à la version anglaise, c'est-à-dire qu'on a droit

ni aux prises en arrière, ni à déplacer sa dame de plus d'une case à la fois. L'ordinateur est très fort, c'est la première fois que je vois un jeu de dames capable de jouer aussi bien. Je sais pas quel algorithme il a utilisé, le tonton Chris, mais alors là, chapeau. Même qu'au niveau débutant, il m'a foutu trois parties dans la tronche (et ailleurs !) sans se forcer. Pourtant, je crois pouvoir dire sans rougir qu'aux dames (et aux Dames !) je touche ma bille. Le seul problème, c'est qu'une fois qu'on a compris la technique utilisée, on le bat à tous les coups. Je vous rassure tout de suite : la technique change à chaque niveau de difficulté. Du bon boulot, quoi. **Dames de CP Software (distribué par DDI) pour Amstrad.**



JEUX À SCANDALE !

Microdeal va faire très fort dans les semaines qui viennent. En effet, trois logiciels de choc risquent de voir le jour en Angleterre, il s'agit de "Get Gadafy", "Berlin Disco" et "One of our Aircraft is missing". C'est surtout le premier qui risque de faire du bruit puisque le but du jeu est ni plus ni moins de tuer Kadhafi ! Le boss de Microdeal a même été jusqu'à déclarer qu'il n'y aurait pas de campagne de pub compte tenu de l'état de la situation entre Londres et Tripoli. Décidément, les relations entre les deux pays sont de plus en plus répercutées dans le milieu micro. On se souvient de F-15 Strike



Eagle qui proposait au menu un bombardement de la capitale libyenne. Dans le même genre, Raid Over Moscow avait du être renommé Raid pour ne pas laisser se dégrader l'image de marque d'US Gold auprès des consommateurs pro-moscovites ! A quand un "Tchernobyl 86" ou un "Nouvelle-Calédonie" pour Thomson ?

LA SAGA D'IBM (Suite et pas fin)

Hélas, trois fois hélas : la suprématie d'IBM se renforce chaque jour. Le PC, cet engin dépassé, mal fini, peu fiable, faux 16 bits au système d'exploitation préhistorique, non content de faire des ravages avec ses clones et ses compatibles, s'attaque maintenant au marché des ordinateurs bon marché : le PC+, 640 Ko de Ram, est actuellement vendu 469 \$ aux Etats-Unis (moins de 4000 francs) et il y a de fortes chances pour qu'il descende à moins de 300 \$ (2400 francs) à la fin de l'année. Pourquoi tant de générosité, vous demandez-vous fort justement, c'est pourtant pas le genre de la maison ! Eh bien figurez-vous qu'IBM vient d'ouvrir une magnifique usine,

toute belle et toute neuve dans l'Etat de New-York et qu'est ce qu'on va fabriquer dans cette belle usine ? Du PC 3, madame, que ça va être un engin qui va faire la révolution : performant et pas cher, un méga de mémoire centrale et des perfectionnements techniques en pagaille. Bref, un nouveau PC qui va enfin permettre à IBM de se débarrasser de tous ces affreux imitateurs qui font que de les embêter avec leurs vilains compatibles. En attendant les PC 3, il faut bien occuper le terrain. Ceci explique cela. Bon, c'est pas tout, qu'est ce qu'on fait si on veut pas se retrouver en train de plancher sur MS/DOS ? On sort sa souris et on se paye un Mac ? On se fait un grand trou dans son budget pour avoir droit à un vrai 16 bits d'Apple et à un vrai système d'exploitation moderne ?

Raté ! Ces cons d'Apple s'y mettent aussi, John Sculley, le big boss d'Apple, vient d'annoncer une compatibilité des Macs avec MS/DOS. Et comme Amstrad va sortir son compatible d'ici un mois, vous voyez ce qu'il vous reste à faire : foncez chez votre libraire et essayez de récupérer "MS/DOS en dix leçons". Dépêchez-vous, ça va être contingenté.



RECTIFICATIF DU RECTIFICATIF

Contrairement à ce que nous avons annoncé dans un précédent numéro, le nom du PDG de Commodore-France n'est pas Kléber Palmier mais Kléber Pinparasol. Toutes nos excuses à sa charmante maman.



THIS IS A SOFT, MADAM !

Whaou, cool baba cool ! What is that ? It is a soft, isn't it ? Ben yes, it is.

It is a very good soft and I demande to me why I am causing rosbeef, because que I am français and I have no reason for parling Thatcher's langue. Yes. Ben si je cause si mal l'Angleterre, c'est parce que le soft en question est anglais, et que j'ai cru qu'il était intéressant de le décrire dans la langue de Shakespeare. Mais si je me suis trompé sur la manière d'en parler, de ce logiciel, j'ai tout bon sur sa qualité : elle est excellente.

C'est un jeu, genre Knight Lore et Alien 8 (NDLR : Encore ? Mais ils connaissent que ça, les programmeurs ?), joli et tout. Vous êtes un petit robot tout mignon, Klepto pour ne pas le nommer, et vous devez désactiver ou détruire les droïdes ennemis qui ont envahi la cité légendaire de Quazatron. Le scénario n'est encore une fois pas des plus originaux, mais on commence à en avoir l'habitude, merci les mecs. Le graphisme, lui, est absolument dément-hypergénial-super-et-tous-les-autres-synonymes. La vue en trois dimensions permet de voir tout ce qui se passe à l'écran. Le scrolling est des plus réussis, ce qui ne gâte

rien. Bref, on a un jeu susceptible de nous faire passer de longues heures à s'abîmer la rétine devant le moniteur (ou devant la monitrice, ne soyons pas machos).



Pour une fois, la musique n'a pas été délaissée, mais elle n'en reste pas moins légère, légère. **Quazatron de Hewson Consultants pour Spectrum 48 Ko et 128 Ko (en mode 48 Ko).**

LES DRIVES 3"1/2 ARRIVENT !

Possesseurs d'Amstrad, possesseurs d'Oric : jetez-vous à mes pieds, adorez votre idole, j'ai une nouvelle sensass pour vos cerveaux pervers par la pénurie intolérable de disquettes 3 pouces. En effet, j'ai dans ma musette un superbe lecteur de disquettes 3 pouces et demi impeccable et sans faux col, s'il vous plaît ! Les fanas de l'HHHHebdo croiront qu'il s'agit des drives Vortex pour Amstrad tant attendus par la foule en délire, eh bien non ! Fabriqués par une société française et distribués par ICV, ces lecteurs sont les

"dentelle", c'est-à-dire que le constructeur ne s'est pas fendu en ce qui concerne les petits dessins et autres logos nullards. Le mot d'ordre serait plutôt, en ce qui concerne ce drive : "c'est pas cher, c'est performant, donc le look passe après". Quelle que soit la version désirée, le prix ne bouge pas : 1990 francs. Si vous possédez un 6128 ou un 664, aucun problème ne se pose puisque vous avez forcément une carte contrôleur alors que si vous vous glandez encore avec un vieux 464, il vous faudra soit un

CHER MAÎTRE, JE CONNAIS UN EXCELLENT DÉODORANT



premiers à être effectivement sur le marché.

Chaque drive se présente sous une sobre carapace métallique sans franges colorées ni autres fioritures inutiles. A gauche de l'ouverture du drive se trouve un interrupteur marche/arrêt ainsi qu'une diode rouge qui signale si le drive est en action.

A part ces quelques menus détails, la finition n'est pas du style

drive soit une carte contrôleur. Le problème se pose aussi pour les oriciens chevronnés : le drive proposé ne pouvant s'utiliser qu'en esclave, vous devrez préciser si vous désirez une version Jasmin ou Discoric, les câbles n'étant pas les mêmes.

Désormais, vous n'aurez donc plus aucune raison pour ne pas programmer, même le dimanche !

SOURIEZ POUR LA CAMÉRA

Quand je me suis acheté mon premier micro, les choses étaient simples : un print affiche ce qui est entre guillemets à l'écran et un fait marcher un programme. Le reste, c'est du grec, j'y comprend que pouic. Alors vous pensez, si on m'avait dit qu'un jour j'aurais un système de digitalisation d'image pour ma bécane à moins de 3000 balles, j'aurais probablement éclaté d'un rire gras et vulgaire.

Aujourd'hui, si un type me sort ça, je ne peux que penser qu'il est bien informé et qu'il sort un peu de ses poubelles par beau temps. En effet, CICI commercialise un système de digitalisation pour trois machines à un prix qui en fera craquer plus d'un.

Disons que vous avez un Atari ST, par exemple. L'engin est une petite boîte qui se place entre le ST et une caméra vidéo ou tout autre machine capable de générer un signal vidéo composite (magnétoscope ou autre). La deuxième partie est un logiciel non protégé et relativement performant. Les essais que nous avons effectués ont été réalisés avec la caméra vidéo proposée également par CICI. Voilà comment les choses se passent...

Vous chargez le Dos (en l'occurrence le Tos), vous introduisez la disquette dans le drive et vous

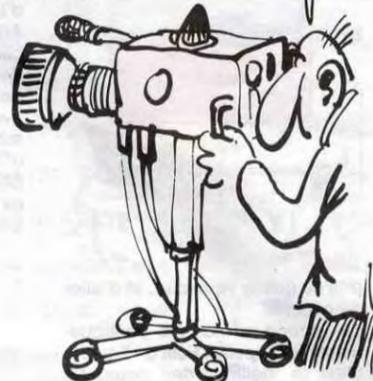


chargez le logiciel selon la version que vous possédez (monochrome, couleur, version pro ou version normale). A ce moment apparaît devant vos lucarnes averties mais pourtant ébahies une fenêtre ainsi que quelques options accessibles par menus déroulants. Vous branchez votre caméra et tout et tout et vous positionnez une image ou un objet. Vous amenez la souris sur l'option "Digitaliser" (qui est en anglais dans le texte)

et vous cliquez lâchement. Vous voyez alors apparaître de gauche à droite l'image digitalisée que vous avez choisie. En quatre

MESDAMES ET MESSIEURS BON JOUR ! VOICI NOTRE EDITION DE 13H !

T'ES PAS NATUREL, MEC



secondes, le tour est joué, vous retournez à la fenêtre initiale, vous pouvez sauver le dessin sous le format initial pour éventuellement le retravailler après, vous pouvez le sauver également sous le format néo (néo-chrome étant un logiciel de dessin sur Atari) pour le modifier ou pour ajouter des moustaches au mec qui s'est fait prendre en photo. Vous avez aussi la possibilité de faire quelques modifications sur le dessin du

genre inversion vidéo, miroir, rotation ou encore changement des couleurs. En effet, la numérisation de l'image se fait en monochrome avec 16 niveaux de gris. Mais le logiciel fourni vous permet de changer la palette et donc de faire varier le gris en vert ou en rose. Vous pouvez également sauver et charger différentes palettes. Mais, de toutes façons, une fois sous Néo (ou même Degas puisqu'il existe des programmes de conversion des images de Néo à Degas), tout est possible !

Bien sûr, les effets ne sont pas les mêmes selon la lumière et les reflets, mais, en général, au bout d'un moment, on finit toujours par avoir une qualité irréprochable. La chose tourne aussi sur IBM et Commodore 64. Evidemment, la qualité n'est pas la même. Il est certain que le meilleur résultat est obtenu sur ST du fait de sa qualité graphique, quoique les images obtenues sur C64 impressionneront les plus réticents.

Il existe deux modèles d'interfaces pour Atari : la pro et la pas pro. La pas pro numérise avec une définition légèrement moins bonne que la pro et la pro numérise avec une définition légèrement meilleure que la pas pro. Bref, entre pro et pas pro, la pro est la meilleure mais la pas pro peut suffire à un utilisateur moyen (vous me suivez ?).

Le digitaliseur pro ST coûte 3490 francs, le pas pro 2490, le modèle PC avoisine les 2640 balles et le même pour C64 est à 1490 francs. Chaque version est fournie avec le logiciel.

HECTOR EXISTE, JE L'AI VU

Vous vous rappelez du bon vieux temps ? Ah, le bon vieux temps. L'époque où la micro démarrait à peine et où les faillites n'étaient pas quotidiennes. Vingt-dix ! C'que c'était bon ! Vous vous souvenez quand on achetait une disquette 5 pouces et qu'on en avait pour trente balles, le pied quoi ! A cette époque là, si vous avez bonne mémoire, il y avait une bécane sympathique qui s'appelait Victor. Si ma mémoire est bonne, c'était même Victor Lambda. Quelques mois plus tard, le nom changea et le look aussi pour donner Hector, un ordinateur de course entièrement français. Pourquoi "ordinateur de course" ? Parce qu'à l'époque il n'y avait rien de mieux. Oric,



Spectrum, Atari, Amstrad n'étaient pas encore nés et le "grand"

Apple était encore bien cher. Pourquoi vous parlé-je d'Hector ? Parce que tout le monde croit qu'Hector n'est plus. Imaginez un type vous dire que sa bécane à lui c'est Hector. C'est impossible ! Pourtant vous vous tromperiez. En

effet, si les possesseurs de cette machine ne sont pas nombreux,

ils sont actifs. Les quelques fadas qui programment en forth sur leur HRX sont pris du démon de la bête et n'en peuvent plus d'innover. Micronique, la société qui fabrique cette machine est entièrement française, elle s'occupe quasi entièrement de sa distribution et de tout ce qui est service après vente.

Tout ça pour vous signaler une baisse de prix qui redonne un peu de vigueur à la gamme. Un Hector HRX doté d'un Z80 poussé à 5 MHz, d'un forth résident, d'un excellent basic, de 16 Ko de Rom, de 30 Ko sous basic, 48 Ko sous forth, d'une résolution de 256 sur 228 points en 15 couleurs avec un lecteur 3"1/2 d'une capacité de 618 Ko coûte désormais 4990 francs.

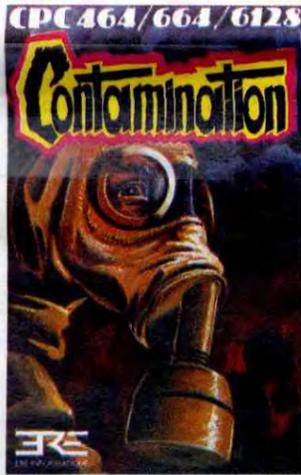
Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Hector existe toujours et peut convenir à un certain public, en particulier aux fanas du forth qui, contrairement à ce que l'on pourrait croire, existent !

PROUTAMINATION

Contamination fait partie de la dernière cuvée des logiciels Ere pour Amstrad. Malheureusement, c'est la partie de la cuvée qui a dû être mal bouchonnée compte tenu de la médiocrité générale du jeu.

Vous avez devant vous une carte du monde sur laquelle les petits caractères qui clignotent frénétiquement représentent des foyers de contamination. Votre but est de détruire les virus en expérimentant des antidotes ou en engageant des opérations "terre brûlée".

Le graphisme n'existe pas, sauf la carte qui n'est pas mal, les sons font preuve d'aucune nouveauté et l'intérêt part en peau de zob au fur et à mesure que l'on se rend compte de la nullité du scénario. Voilà un logiciel qui prouve qu'Ere n'est pas à l'abri d'erreurs et de mauvais calculs. A éviter. Contamination de Ere pour Amstrad.



MINI-RIRE

SPECIAL ADAPTATIONS

Vous savez, on pourrait en faire des pages et des pages, de toutes ces adaptations. Mais moi, j'ai décidé d'en faire le moins possible parce que j'ai pas que ça à foutre, moi.

Allez, on commence par le commencement, une fois (original comme transition, non ?) (NDLR : non, pas du tout !). Le premier transfuge vient de chez Electric Dreams et passe de l'Amstrad au Commodore. Les lecteurs assidus que vous êtes se souviennent sûrement de cet article incomparable qui avait à l'époque accompagné sa sortie; ça se passait dans le numéro 133, page 13, et ça (l'article, pas le soft) s'appelait "gyrodizy". Ça y est, ça vous revient ? Bravo, c'est bien de Spindizy que je veux parler. La version Commodore est encore meilleure que la version Amstrad, ce qui n'est pas peu dire. Les graphiques très soignés (faudra qu'ils

me donnent l'adresse de leur médecin...) sont absolument déments. Seul reproche à formuler : le même défaut se retrouve sur le CBM, c'est-à-dire le manque

MADAME NDLR PRÊTE À TIPER LES OREILLES À L'AUTEUR DE MINI-RIRE, À LA MOINDRE INCARTADE

de musique ou, à la rigueur, de sonorisation (je précise pour les mal-comprenants qu'une sonorisation n'est pas forcément musicale; ça peut n'être qu'un bruitage) (je précise pour les cons que mal-comprenant signifie con, justement), c'est bien dommage, surtout quand on sait quelles sont les possibilités du Commodore dans ce domaine. En résumé, et pour résumer tout ce que je viens de dire (bref, c'est un résumé, quoi, normal), ça aurait pu être encore plus génial que ça ne l'est déjà. A partir de maintenant, le ton employé dans cet article va nettement se durcir, donc âmes sensi-

bles et moins de treize ans s'abstenir.

La divine Samantha Fox n'aurait sûrement pas accepté que son nom, son visage et le reste soient utilisés dans un logiciel, si elle avait su ce que les programmeurs de chez Martech allaient en faire. Elle doit se retourner dans son lit, la pauvre. Je dis ça parce que si la digitalisation sur Amstrad n'est vraiment pas encore tout à fait au point, sur Spectrum c'est pas génial non plus. La pin-up devient une pin-down, si vous voyez ce que je veux dire. Ceci-dit, le reste du jeu de poker n'est pas dénudé (bonjour la vanne !) d'intérêt. Sam joue bien, elle bluffe assez souvent, et vous foutez à poil en moins de deux. Si vous avez envie de vous exciter avec Samantha Fox Strip Poker, invitez votre copine à se déshabiller à la place de Sam, vous y gagnerez au change. Martech est marteau, comme me souffle Bombyx, notre docteur ès calembours nuls.

Cette fois, la copie ne se fait plus dans le sens Amstrad-Autre Machine puisque c'est le CPC qui hérite de Starquake. Si ma mémoire est bonne (et elle ne peut qu'être bonne, vus les quantités de bouts d'allumettes que je suce régulièrement), on ne vous en disait que du bien. Ben heureusement que nous avions eu la ver-

sion Commodore, sinon on n'aurait peut-être pas dit la même chose à son sujet. Tout le charme de ce logiciel a disparu avec sa transposition. Les graphiques sont devenus ringards, la musique a pratiquement cessé d'exister, seul demeure l'intérêt du jeu. Le hic, c'est que l'intérêt, ben il est pas évident. Le petit Blob qui était si mignon est devenu un vulgaire petit monstre tout laid qui se balade dans un labyrinthe caverneux de 500 salles sales (ah ! ah ! ah !) et c'est tout. Accrochez-vous, on passe à la suite, et ce sans transition paske j'en ai pas trouvé de valable.

Je réservais le plus nul pour la fin. Nous vous entretenmes tantôt d'une cassette de jeux pour Amstrad modestement nommée **Cassette 50, 50 Fantastic Games On One Cassette**, qui venait de chez Cascade. Sortir cinquante jeux en basic à notre époque relevait déjà de la psychiatrie enfantine, mais oser en faire une adaptation commodorienne n'est rien d'autre que de la provocation pure et simple. Eh bien, messieurs de chez Cascade, nous relevons le défi. Si. Allez, je vous donne un exemple pour vous prouver que je n'exagère rien. Le premier de ces "jeux" s'appelle Maze Eater. Il a la forme d'un Pac-Man, il a la couleur d'un Pac-Man, il a le goût d'un

Pac-Man, mais ce n'est pas un Pac-Man, cause qu'un Pac-Man c'est bien comme jeu et que ça c'est nul comme divertissement (je dis même plus "jeu" paske c'en est pas, mais alors là pas du tout, c'est même bien loin d'en être et qu'il faut pas pousser quand même paske que trop c'est trop). On oublie que Cascade a osé nous blesser dans notre amour propre, et d'ailleurs on oublie même que Cascade existe. Hein ? Cascade ? Qui c'est, ça ? J'en connais pas, moi. Niagara, oui, je vois qui c'est, mais alors là Cascade, non, ça me dit rien, désolé.

Et on continue avec les résumés : dans ce superbe article, on vous a donné des nouvelles fraîches (elles sortaient du frigo) (NDLR : encore une vanne de Bombyx ?) (NDBombyx : Non, celle-là est de Jacq) sur quatre logiciels qui sont dans l'ordre : **Spindizy**, **Samantha Fox Strip Poker**, **Starquake** et **Cassette 50**, qui venaient respectivement de chez **Electric Dreams**, **Martech**, **Bubble Bus Software** et **Cascade** pour, et toujours aussi respectivement qu'avant, les machines citées : Commodore, Spectrum, Amstrad et encore Commodore.

Bon, je m'arrête là, j'ai plein de crampes à force d'écrire autant.



C'est nouveau, ça vient de sortir

DADA D'ACCORD

Un concours hippique huppé, vous savez ce que c'est ? Ça se passe en général dans un grand hippodrome, y a plein de chevaux, de cavaliers et de spectateurs. Les chevaux se crèvent à sauter des barrières et des rivières, et ensuite le jockey qui a eu la chance de monter le cheval le moins tocant reçoit une belle médaille, les félicitations du jury, les honneurs de la gloire et le cheval est rangé au placard jusqu'au prochain concours.

Je vous raconte tout ça parce que Showjumping vous propose de participer à un tel concours sans vous fatiguer, bien calé dans votre fauteuil le plus moelleux, devant le clavier tout merdique de votre Spectrum. De 1 à 8 joueurs peuvent se disputer le prix du M.C.S.C.M.A.U.O.A.T.N (Meilleur Cavalier Sans Cheval Mais Avec Un Ordinateur Anglais Tout Noir). Les canassons d'ébène (qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour éviter les répétitions !) se feront une joie de vous foutre à terre s'ils n'aiment pas la manière dont vous les chevauchez, donc faites gaffe à pas les énerver, ça vaut mieux pour votre gueule.

A part ça, toutes les situations possibles ont été recréées : refus du cheval de sauter, accrochage à une barre, chute du cheval (en plus de la vôtre), et bien d'autres encore (si vous voulez savoir lesquelles, téléphonez à Léon Zitrono au (1) 36 99 13 45).

Le graphisme du jeu est joli, sans plus : un fond vert pour la pelouse, des chevaux, des cavaliers et des obstacles noirs, et un public statique sont les seuls éléments que vous aurez le droit de voir. Le temps de tirer un coup de chapeau



au génial dessinateur auteur de la page de présentation, et on commence à parler de l'animation. Elle speede un max, comme disait Favallelli (Max Favallelli ! Sacré Michel !).

Faut faire très attention, sinon le cheval a vite fait de se retrouver emballé comme une sorcière (en balai ! Sacré Roger !) (NDLR : arrête tes vanes ridicules, et cause un peu du soft, eh patate !). Vous avez à peine le temps d'appuyer sur la touche ou sur le bouton du joystick, dès que vous apercevez l'obstacle à franchir, que déjà l'animal refuse de le sauter. Des réflexes et de la rapidité, voilà les deux mamelles du parfait sauteur (NDLR : Je sais pas ce qu'il a voulu dire, mais y a une certaine ambiguïté; confondez pas). On ne parlera pas du son qui est, hélas ! Quasi inexistant.

Showjumping de Alligata pour Spectrum.

SINCLAIR 256 Ko ?

Apparemment, Sinclair et Amstrad, qui depuis peu ne font plus qu'un, se sont mis d'accord (enfin, il s'est accordé avec lui-même) pour l'élaboration et la commercialisation d'un Spectrum muni de 256 Ko de RAM. La méthode est bien connue, il s'agit de ne pas laisser la vache à lait se déshydrater lorsque le soleil tape. D'après la rumeur publique la chose devrait être mise en vente en dessous de 200 livres, soit à peu près 2000 francs.

En principe, l'engin devrait fonctionner avec des cartes IC (ce qui nous donne, en francouze dans le texte : Integrated Circuits) du genre de celles d'Electric Software pour MSX, les fameuses Cam-Card.

La sortie est prévue officieusement pour Noël prochain outre-Manche et un jour, peut-être, dans



notre beau pays.

On se demande bien quel succès pourra remporter une bécane de ce genre chez nous compte tenu des problèmes quasi insurmontables de Sinclair. La suite paraîtra en feuilleton dans les prochains numéros !

GOLF, GT VEUX !

Décidément, tout ou presque devient des "construction set". Ce coup-ci, c'est Ariolasoft qui nous inonde de son **Golf Construction Set**. Ça veut dire quoi, en clair ? Ça signifie tout bêtement que c'est un jeu de golf, d'où le premier mot du titre. Le second terme requiert déjà un peu plus d'explications : "construction", en anglais, peut se traduire approximativement par le français "construction", qui lui-même signifie construction. Quant au mot "set", ben, heu, il veut dire, à peu de choses près, "ensemble". Confondez quand même pas avec "set de table"

truire son propre parcours comme on l'entend (au risque de me répéter, je dirai que c'est de là que vient le nom de ce soft, surtout le mot "construction", d'ailleurs). Si l'idée tordue de ne pas mettre de trous dans votre green vous traversait, rien ne vous en empêche. A noter que le programme est fourni avec quatre parcours, que je nommerai pas pour cause d'impossibilité à les écrire sans faute d'orthographe, plus une démo. Le jeu en lui-même n'est pas des plus intéressants. Je n'ai personnellement jamais aimé taper dans une balle pour le seul plaisir de la faire avancer, mais enfin bon, c'est suivant les goûts, surtout que le graphisme est plutôt sommaire. Non, le plus digne d'intérêt dans



HISTOIRE SANS FIN

C'est l'histoire des papous. Y a des papous à poux et des papous pas à poux. Y a des papous papas et des papous pas papas. Y a des papous papas pas à poux, des papous pas papas pas à poux et des papous pas papas pas à poux. Y a des papous....

Y en a partout ! Et puis, y a Jane. Ou devrait-je dire Jungle Jane ? Que le grand cric me croque, madame, mais Jane va servir de croque-madame à tous les papous, les papas et les pas papas, les à poux et les pas à poux.

Accrochée à sa liane, elle lance des bananes à tous les cannibales qui veulent tâter sa peau et ses os. Eux lui lancent des noix de coco. Pouh ! Que c'est compliqué, tout ça !

Minipuce en cherche partout (des puces). La preuve : leur tout dernier logiciel, j'ai nommé **Croc' Madam'**.

Le scénario exotique, simple comme bonjour mais si difficile à décrire, essaie de donner un peu d'originalité à ce jeu bizarre. Y arrive-t-il ? A mon humble avis, oui. Avez-vous souvent défendu votre vie contre d'abominables petits nègres, suspendu à une corde elle-même suspendue au-dessus d'une marmite ? L'avez-vous déjà fait ? Hein ? Le graphisme fait un peu penser

à celui de Sorcery, de Strange Loop ou de Devil's Crown, c'est dire s'il est réaliste. On voit une jungle, avec sa flore si particulière, et on ne se demande pas si c'en est vraiment une. Ça se voit. Jane n'est pas la plus jolie fille que j'aie vu de ma vie, mais encore une fois, on sait que c'est une nana. C'est très clair. Les papous, eux par-contre, ne sont pas clairs puisqu'ils sont noirs, mais ce sont des papous, comme les vrais. La musique, jolie, entraînante, est une vraie musique.

En bref, on a un vrai jeu, quoi. Ouf. Que Minipuce continue dans cette voie, ils iront loin.

Jungle Jane Croc' Madam' de Minipuce pour Amstrad.



DERNIÈRE MINUTE : UN NOUVEL AMIGA

Certaines personnes ont eu droit à une présentation feutrée et surtout très intime d'un nouvel Amiga lors du dernier Comdex aux États-

mode PC. Imaginez un peu : vous ouvrez une fenêtre et hop ! un PC ! La résolution texte est étendue à 136 colonnes sur 48 lignes. Deux claviers seront disponibles :

LE CLUB C7

A ne pas mettre entre toutes
les mains !

MASTER SAVE

Enfin, la véritable copie de sauvegarde
sur Amstrad !

La Loi autorise l'utilisateur à effectuer une copie de sauvegarde. Nous dégageons toute responsabilité quant à une utilisation abusive de Master Save.

- Sauvegarde par duplication physique de 99 % des disquettes du marché.

- Accès au formatage des disquettes avec informations piste par piste de tous les secteurs.

- Reconnaît jusqu'à 99 pistes avec toutes les densités d'écriture, les pistes déformées, les secteurs non standards, les secteurs effacés, les secteurs de taille anormale.

- Fonctionne sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128 avec un ou plusieurs lecteurs de disquettes.

Méridien
informatique

BON DE COMMANDE EXPRESS

Je désire recevoir Master Save au prix de 350 F.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Règlement : Chèque (que je joins) contre remboursement

Envoyez le tout à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

AMSTRADIENS !

MIDI-FIEZ VOS MICRO-ORDINATEURS !!

E.M.R. : Séquenceur musical pro (K7 et Disk) avec son interface MIDI !

Avec tout ce que vous pouvez en attendre :

- 8 pistes polyphoniques, Midi in/out, punch in/out
- Superbes tableaux de commande.
- Curseurs, joystick, souris, etc.

Prix de lancement : 1890 F. !* + port.

K7 démo : 30F. port compris. 2% remise avec cette annonce !
Documentation sur simple appel.

Modèles sur ZX Spectrum. Commodore disponibles.

Enfin en France **MT-BASE** sur MSX le meilleur fichier en cartouche existant.

Prix CANON : 590 F. !* + port.

Téléphonez-nous au : (1) 42.05.31.49 heures bureau.

Adresser commandes à : S.G.O.S.-Soft, 10, rue Mugnier,
78600 MAISONS-LAFFITTE.

Revendeurs sur la France et la C.E.E. recherchés.

(*) Délai de livraison 15 jours max. à réception de commande.

PIRATES: LA PRISON !

Suite de la page 1

raison pour qu'il y ait deux peines différentes pour un même délit. Mais dans certains cas, les circonstances aggravantes peuvent augmenter cette peine. C'est pour ça que les peines sont toujours exprimées par une fourchette : ainsi, lorsqu'on voit "ce délit est puni de 1000 à 3000 francs d'amende", on sait que le jugement sera celui qui est appliqué d'habitude en pareil cas, par exemple 1500 francs, mais que si il y a un élément qui aggrave le délit, cette amende peut monter jusqu'à 3000 francs. Fin de parenthèse, remontez au début pour pouvoir suivre ou je ne réponds plus de rien), un vol est un vol, quel que soit le montant : récemment, la cour de cassation (la plus haute instance juridique en France, en quelque sorte un "juge suprême") a autorisé le licenciement sans indemnités d'une employée qui avait volé une paire de lacets, arguant que l'intention seule suffisait. Donc, le vol suffirait pour les faire condamner.

Mais d'un autre côté, le vol d'énergie n'est admis qu'avec réticence par les tribunaux. Les seuls cas dans lesquels cette inculpation est acceptée sont les cas de vol d'électricité et d'eau. Parce que la définition du vol, aux termes de l'article 379 du code pénal (je précise pour bien montrer que je me suis documenté, quand même), c'est : "Quiconque a soustrait frauduleusement une chose qui ne lui appartient pas est coupable de vol".

Or, ils n'ont pas soustrait d'électricité, ils l'ont utilisée. Nuance. Ont-ils volé des taxes, alors, puisque étant en Télétel 1, celles-ci étaient facturées au serveur ? Ça ne tient pas non plus : à partir du moment où la société a décidé d'implanter un service sur un accès grand public, elle savait que n'importe qui pouvait l'appeler et qu'en conséquence elle devrait payer les consultations. Et qu'est-ce qui leur interdisait d'aller se promener sur ce service ? Rien du tout. Où est le vol ?

SI JE SAVAIS, J'AURAIS
JAMAIS VOLÉ CES 3
MILLIARDS ! FALLAIT LE DIRE
QUE ÇA VOUS FAIRAIT CHIER.



MAIS

Reste la détérioration de biens mobiliers. Il existe deux sortes de détériorations : celle qui rend impropre à l'usage, qui est un délit et celle qui ne fait qu'affecter légèrement, qui n'est qu'une contravention, moins grave qu'un délit.

Prenons un exemple pour simplifier. Vous êtes dans un train et vous décidez soudain que le siège qui est en face de vous a une sale tête. Deux solutions : où vous inscrivez de votre plus beau feutre noir une inscription vengeresse, genre "merde à celui qui le lira", où vous prenez votre couteau, une pince, un marteau et un tournevis et vous entreprenez de détruire systématiquement ce pauvre fauteuil. Dans le premier cas, vous avez causé un préjudice léger à la compagnie des chemins de fer. Ils seront obligés de faire nettoyer l'inscription, mais on peut tout de même s'asseoir entre-temps. Ce n'est qu'une contravention (ce qui ne veut pas dire un PV, attention) qui ne sera pas portée sur le casier judiciaire.

Dans le deuxième cas, vous avez carrément empêché le fauteuil de remplir sa fonction, qui est (ben oui) d'être un fauteuil. Dans ce cas, c'est un délit. Or, le service qu'ils ont stoppé n'était pas utile à la bonne marche du serveur, puisque les membres de la société pouvaient continuer à communiquer entre eux par l'intermédiaire des boîtes aux lettres. Le serveur n'a donc pas été "planté". Donc, c'est bien d'une contravention qu'il s'agit... La détérioration est légère, on respire. Et encore une fois, rien n'indi-

quait que le serveur était privé. Pas de code pour entrer, pas d'avertissement en première page et il était hébergé sur Télétel, peut-on trouver plus public ?

PLUS TARD

On pourrait continuer à trouver des exemples durant des heures. Mais il est inutile de chercher à rapprocher ce soi-disant délit à quelque chose d'existant. Le besoin d'une loi précise et adaptée se fait sentir. Mais qu'en va la faire ? Les mêmes "experts" qui ont rédigé la loi sur la protection des logiciels ? On n'est pas sorti de l'auberge. Donc, quelques jours après, un troisième pirate a été arrêté à son domicile. Motif : recel de contrefaçons (il avait quelques disquettes pirates) et vol d'énergie, il avait une boîte à lettres sur le serveur en question. Mais la garde à vue n'a duré que quelques heures.

Nul doute que la police veuille surtout faire peur aux pirates en

herbe. Ceci dit, il y a moyen et moyen. Les mettre en taule pendant trois jours, faut quand même pas exagérer. Pourquoi pas les bataillons disciplinaires, aussi ? Pour une infraction qui n'est, en somme, qu'un jeu intellectuel dans l'esprit de ceux qui l'ont commise - presque des mêmes ?

Mais ceux-ci commencent à se répandre et ils sont bien plus habiles qu'on le pense. Le but est bien évidemment de faire un exemple pour calmer un peu les amateurs qui s'échangent des listings de codes sans se rendre compte de l'illégalité de la chose. Malheureusement, ils sont bien mal tombés avec cette affaire des cafés Grand-Mère. Les trois jeunes informaticiens ne sont pas le gros gibier qu'ils espéraient. Ils seront probablement condamnés à une amende assez forte. Sans plus. Mais pour dissuader les velléitaires, on ne sait pas jusqu'où le tribunal peut aller. (NDLR : on rétablit la guillotine ?)

PAPIER HYGIÉNIQUE

Voyons, ce n'est pas raisonnable ! Moi qui croyais que la période du "arnaquons ensemble mes frères" était terminée, je ne suis décidément pas réaliste !

Voilà une nouvelle preuve qu'on peut encore se faire du fric en faisant du caca avec "Secrets pour MO5" et "Guide complet et pratique du TO1/70" par exemple. Ces deux livres sont lamentables, nuls, faibles, exécrables, bref, à éviter. Le premier est un mode d'emploi un peu plus évolué comme il en existe des douzaines d'autres pour Thomson et le second est du même genre mais avec plus de papier, plus de pages quoi.

Vous y trouverez de nullissimes programmes entièrement dans un nouveau langage : le basic ! Un panaché de pompes dans d'autres publications moins récentes et un pot-pourri de programmes classiques vous sera présenté avec fastes et grandes pompes si toutefois vous servez de

pigeon, expérience que je ne vous conseille pas !

Guide complet et pratique du TO1/70 d'Edimicro coûte 145 francs de trop et son homologue **Secrets pour MO5** avoisine les 98 balles. Incroyable !

SECRETS POUR MO5
TO1, TO1-70



DANIEL PITEY

Edimicro

ESCAPADEULIGNE



Coucou les oiseaux ! C'est Louis-Pierre qui vous parle en direct des bureaux de l'HHHHebdo où nous croulons littéralement sous vos deulignes plus superbes les uns que les autres. Le cortège s'avance, la mariée prend la bague des mains du Prince Charles, et Sa Sainteté Jean-Paul II bis termine de donner sa bénédiction, avec celle des spectateurs il faut bien le dire.

Au volant de votre super-bolide, évitez tous les pièges d'un circuit d'enfer à l'aide du joystick 0. C'est Jean-Philippe Boisson (d'avril, ça coule de source (deux vanes à la fois, je fais très fort cette semaine)) qui paie la tournée (et de trois !).

Listing MSX

```
1 IF C=0 THEN KEY OFF: RESTORE: COLOR 15, 1: S
CREEN 1: VPOKE 197, 49: S=0: X=17: C=10: R=15
: A$="": FOR I=1 TO 7: READ A$: A$=A$+CHR$(A):
NEXT: SPRITE$(1)=A$: DATA 189, 231, 165, 24
, 90, 126, 90, 24: LOCATE 0, 23: PLAY "030" : EL
SER=INT(1+RND(1)*19): IF B THEN FOR I=0 TO 7
00: NEXT: C=0: B=0: GOTO 1
2 S=S+1: C=C-(C<R)+(C>R): A=STICK(0): X=
X-(A=3)+(A=7): PUTSPRITE 1, (X*8-2, 31), T
: M=RND(1)*9: PRINTSTRING$(C, "*"); SPC(M
); "*"; SPC(9-M): STRING$(19-C, "*"): IF V
EEK(6272+X)<>32 THEN VPOKE 8197, 145: FOR I
=1 TO 5: LOCATE X-2, 4: BEEP: PRINT I: NEXT: B
=1: GOTO 1: ELSE IF C=R THEN 1 ELSE 2
```

Pierre Dupraz (là, j'ai pas trouvé de vanne) trifouille gaiement la mémoire de son C64. Il établit la table des mots-clés et des messages basic avec leurs adresses. Il ne tient plus qu'à vous de transformer un "out of data error" en un "hé, toto, t'es con ou quoi ?".

Listing Commodore

```
1 FOR I=41117 TO 41767: P=PEEK(I): IF P<
127 THEN PRINT CHR$(P): NEXT
2 PRINT CHR$(P-128): WAIT 653, 1, 1: PRI
NT I+1: NEXT: PRINT "#####": POK
E 198, 0: END
```

Je vais profiter de ce qu'il me reste un peu de place pour vous rappeler de bien mentionner sur votre courrier à quoi sert votre deuligne : combien de vos productions attendent au fond d'un tiroir que nous ayons le temps de voir leur utilité ?

Et une nouveauté de plus : dorénavant, je signerai la rubrique, vous comprendrez bientôt pourquoi. Enfin, et pour finir, un message personnel : Escapeneufgé, tu es un être immonde qui aurait mieux fait de ne pas naître.

Louis-Pierre, l'irremplaçable.

Jacques Lacroix (WC) (la croix WC ! sacré Loulou !) nous propose de gonfler notre Amstrad à grands coups de 256 K sans adjonction aucune (Dieu que je cause bien !) d'un quelconque matériel. Il recevra pour cette performance deux softs, pour peu qu'il nous envoie son adresse.

Listing Amstrad

```
1 MEMORY &A000: MODE 1: FOR I=1 TO 49: READ
a$: POKE &A000+I, VAL("&" + a$): NEXT: CALL &
A000
2 DATA 3E, 4B, 06, 00, CD, 5A, BB, 04, 20, FA, 3E,
0D, CD, 5A, BB, 3E, 0A, CD, 5A, BB, 3E, 32, CD, 5A, B
E, 3E, 35, CD, 5A, BB, 3E, 36, CD, 5A, BB, 3E, 4B, CD
, 5A, BB, 3E, 21, CD, 5A, BB, CD, 06, BB, C9
```

"Vivement le printemps !" scande Stéphane Clément (d'Alsace ? celle-là, c'est Jacq qui me l'a soufflée, donc si vous comprenez pas, paniquez pas c'est normal). Et il joint l'action à la parole en nous dessinant cette saison si merveilleuse, Dieu que c'est beau et toute cette sorte de choses...

Listing Apple

```
1 HOME: SPEED=0: PRINT "VIVEM
ENT LE PRINTEMPS": HGR2: H
COLOR=1: FOR I=0 TO 275 STEP 3
: HPLLOT I, 191 TO I+1, 191 -
(RND(1)*15): HPLLOT I+1, 191 -
(RND(0)*15) TO I+2, 191: NEX
T: FOR I=1 TO 500: NEXT: GOTO
2
2 P=3.14: FOR L=1 TO 15: A=
RND(1)*219+30: B=RND
(1)*131+30: HCOLOR=3: FOR Y=
191 TO B STEP -1: HPLLOT A, Y: NE
XT: S=RND(1)*20+10: FOR T
=.5 * P TO 2.5 * P STEP P /
S: X=A + SIN(T) * S: Y=B - C
OS(T) * S: HPLLOT A, B TO X, Y: NEX
T, L
```

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

DEPUIS QUE JE ME SUIS ABONNÉE À HEBDOGICIEL, JE ME TROUVE BELLE!
C'EST QUOI HEBDOGICIEL? UN MIROIR DEFORMANT?



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 : 1 an : 530 francs
6 mois : 270 francs

Nom : Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

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

NOUVEAUTÉS S.E.H.



LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD

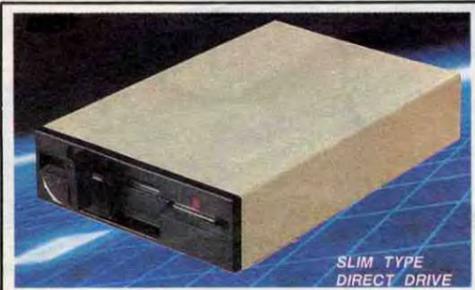


- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



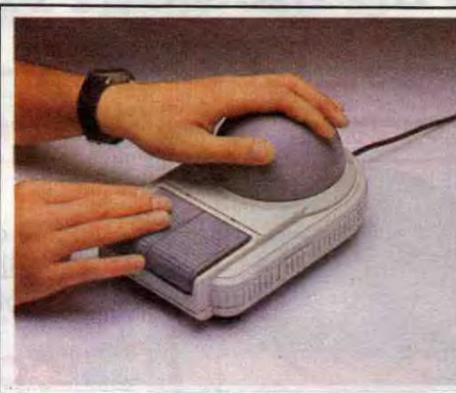
SLIM TYPE DIRECT DRIVE

POUR **790F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- SILENCIEUX
- GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

POUR APPLE IIC ET IIE

QUICK SHOT IX



POUR **133F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

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.

LECTEUR K7: 199 F. PRIX SPECIAL CLUB: 149 F. FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE: 990 F. PRIX SPECIAL CLUB: 790 F. FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB: 133 F. FRAIS DE PORT + 20F.

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

MINI MIRE SPECIAL CAPONE

Le minitel devient la nouvelle star de la décennie ! Je rigole pas. Catherine Deneuve, Alain Delon, Gérard Depardieu, André Lajoinie, tous ces individus ne sont que de vulgaires gorgones prolétaires sans intérêt à côté de la nouvelle vedette nationale : le minitel ! Tout le monde en a parlé, la télé, la radio, les hommes politiques et même Mourousi ! Des canards rien que pour lui ont fait surface, Minitel Magazine, La Revue du Minitel, Vidéotex Magazine, Le Télématel Illustré. Et votre journal préféré lui consacre une rubrique formidable, extraordinaire et géniale. Au bout de tout cela, qu'y a-t-il de concret ? Des serveurs à un franc la minute et à but convivial, des serveurs professionnels qui ne sont que mystère pour le grand public, des pompes à fric abominables pour remplir les caisses de quelques groupes au bord du gouffre, des micro-serveurs dynamiques (au départ), foisonnant de bonnes idées (toujours au départ) et plus "dans le coup" que quiconque en ce qui concerne les loisirs et la communication, mais menacés par le grand méchant loup Pézété. Ah, oui ! J'allais oublier le dernier laron de l'aventure friquée de la télématique : les PTT, cette administration bien grasse, au ventre bien rempli et à la facture facile. Après m'être sauvagement attaqué aux pétoles (les pétoles, à ne pas confondre avec les péteux (enfin, pendant la durée de l'article, je vous le permets) ne sont autres que les PTT), il serait peut-être temps que je m'attaque aux serveurs proprement dits. En effet, jetons un œil sur Télétel 3. Qu'y trouvons-nous ? Des serveurs de cul exclusivement conviviaux, des serveurs conviviaux pas vraiment de cul mais, bon, presque, des serveurs d'information issus de

différents journaux (Libération, Le Parisien Libéré, Le Nouvel Observateur, L'Événement du Jeudi, etc...), (NDE : anecdote : je viens de demander à Louis-Pierre, le rédacteur de la rubrique Deuligne, ce qu'il y a sur T3, savez-vous ce que ce bougre de minable me répond ? "Je sais pas, j'en ai que deux, comme papa" ! Inutile de dire que je m'insurge grandement contre cet humour mastodontesque), des organisations, des armées monstrueuses (L'ANPE ou l'INC, entre autres). Ça s'arrête là. Vers quel avenir le minitel part-il ? Voilà une question rusée ! Si j'étais à la place du dieu des pétetés, je me poserais la question suivante : je sais certainement que l'augmentation de la fréquentation du kiosque correspond à l'augmentation effective du parc de minitels, je sais aussi que tous les deux mois, les individus qui se connectent abandonnent leur engin à la vue de leur facture. Donc, en principe, si les tarifs ne baissent pas, tôt ou tard, il n'y aura plus personne sur les messageries. Pensez donc ! Une heure par jour pendant deux mois, ça nous donne déjà du 3600 balles par facture. Ce n'est pas raisonnable. Quel est l'avenir des serveurs uniquement conviviaux n'offrant que la possibilité du dialogue interactif ? Où en est le fameux kiosque à paliers dans lequel la tarification sera choisie par le serveur selon un certain nombre de critères et où ce que l'utilisateur paye sera affiché en haut de l'écran ? Il est évident que l'innovation et la création sont encore largement possibles dans le domaine du vidéotex, il suffit pour s'en persuader de discuter avec des gens comme Mao (Mao, je le dis aux petits nouveaux qui se moquent, c'est le gonzier qui a lancé le mouvement des radio-répondeurs et

c'est lui qui est à la base de la radiovision), qui n'arrêtent pas de trouver de nouvelles idées mais qu'on ne pense jamais à consulter. Ce qui est dangereux, c'est qu'à cause de tarifs trop inaccessibles les PTT détruisent le phénomène minitel, accentuent le piratage, ou bien dégoûtent une majorité de gens de la télématique. Remarquez, je crois bien être un des rares à rester à ce point pessimiste en ce qui concerne le minitel, mais si personne ne le fait, où irons-nous ? Vous connaissez Digitelec ? C'était jusqu'alors la seule société française commercialisant des modems d'une qualité relative et à un prix acceptable. Désormais vous pourrez choisir entre deux boîtes pour l'achat d'un de ces engins. Merci, que je devrais écrire M.E.R.C.I commercialise depuis peu un modem de course au prix cassant de 1990 francs. Je vous recauserai des histoires de rapports qualité/prix à la fin de l'article, pour le moment, un peu de technique, s'il vous plaît ! Le modem se présente (bien, merci, et vous ?) enrobé d'une carapace des plus sobres. Sur sa face avant, on observe deux gros boutons (varicelle, rougeole ?), six diodes dont 3 vertes et 3 rouges, un bouton de connexion avec une diode pourpre (z'avez vu comment je suis passé outre la répétition de par ce stratagème anguleux de grande classe !) juste au dessus, et ce de gauche à droite, s'il vous plaît ! Un sublime câble muni d'une extraordinaire interface RS232 on ne peut plus standard sort du dos de l'appareil et s'enfonce (oh !) dans le cul de votre micro préféré. Enfin, je dis dans le cul de votre micro mais il faudrait que celui-ci possède (sablonctof imparfal) une interface série en bonne et due forme, ce qui n'est le cas que pour quelques machines du genre IBM ou Atari ST. Enfin, je suppose que les bidouilleurs que vous êtes ne s'arrêteront pas à ça. Cas particulier : Amstrad. On verra ça après. L'intérêt de cet engin pris tout seul, comme ça, sans détail, ce sont les possibilités qu'il possède

en ce qui concerne les vitesses de transmission. La quasi totalité des vitesses existantes sont disponibles. Vous ne me croyez pas ? Bon, alors tenez : 300 Bds Bell 103, 300 bds V21, 1200 bds V22, 1200/75 V23 et 75/1200 V23. C'est déjà pas mal, hein ? Avec ça, si vous avez le soft en conséquence, vous pouvez déjà contacter tous les serveurs français sans exception, les Transpac V21, V22 et autres Télétels seront à vos pieds (vos pieds paquets, cela va de

appelé et même répondu ! En gros, vous pouvez faire toutes les vitesses que vous voulez, et largement celles qui sont utilisées en France. Si vous disposez d'un logiciel de communication standard, vous pourrez faire ce que vous voulez avec, sinon, il vous faudra le bricoler. Rien ne vous empêche alors de créer votre propre micro-serveur puisque le modem décroche et peut fonctionner, comme je le disais plus haut, aussi bien en appel qu'en

commercialise également cette interface munie d'une Rom bien particulière puisque bourrée de nouvelles instructions bien pratiques ! Par exemple : !MINITEL (où "!" est la barre verticale de l'Amstrad) vous fait entrer dans une émulation minitel qui n'émule malheureusement pas tous les codes vidéotex (la double hauteur par exemple) mais qui dépanne et qui surtout est utilisable instantanément et ne prend pas de place en mémoire puisque stockée dans la Rom de l'interface (vous me suivez ?). Vous pouvez aussi émuler du Prestel grâce à !PRESTEL, !TERMINAL transforme votre CPC en un terminal asynchrone ordinateur. Ces fonctions sont certes intéressantes mais ce n'est rien à côté de la suite : !HALFDU- PLEX, !XON, !SETSIO et d'autres sont des instructions très puissantes qui permettent de paramétrer la communication que vous voulez. Et le pire c'est que ça continue avec !BLOW et !SUCK par exemple qui envoient ou reçoivent un fichier ASCII sur la RS 232 avec contrôle par protocole ! Du téléchargement en une instruction ! En tout, on compte une quarantaine de nouvelles commandes qui viennent s'ajouter en extension du basic, de quoi voir venir. On le voit bien, adapté sur Amstrad pour la modique somme de 890 francs, cette interface est largement au dessus de tout ce qu'on a pu voir, au moins sur cette machine. Surtout, si votre but est d'émuler le minitel et rien d'autre, ne vous excitez pas trop, l'émulateur n'est pas génial et vous devrez sans doute en refaire un. Mais si vous voulez télécharger à fond, Mercitel est ce qu'il vous faut puisque MERCI tient à votre disposition une banque de données de logiciels en freeware pour Amstrad rien que pour vous. Le modem coûte 1990 francs et l'interface RS232 pour Amstrad avec la Rom Mercitel avoisine les 890 francs. Voilà pour cette semaine, public adoré ! Dormez bien, tapotez bien, minitez bien, à la semaine prochaine. Escapeneufgé.



soit). Mais ce n'est pas tout ! Sans vous demander un firelin de plus, ce modem vous offre aussi du 600 bds V23, du 1200 bds Bell 202 et même du 5 bds/1200 ou du 1200/5 bds Bell 202, ce qui ne vous sera d'aucune utilité mais qui vous est quand même donné, faut pas vous plaindre, pour une fois qu'on n'essaie pas de vous arnaquer. Le tout pourra être, selon la position du premier gros bouton (est-ce un chancre mou ? Je l'ignore !), égalisé, half duplexé, full duplexé,

réponse. Cette version coûte donc 1990 francs, rien compris (normal, puisqu'il n'y a rien à comprendre). Possesseurs d'Amstrad, ne fuyez pas, la suite vous concerne ! En effet, les amstradistes véreux doivent (en anglais *must*) se procurer une interface RS232 s'ils veulent brancher l'usine à gaz sur leur solex à pompe souple. Or, M.E.R.C.I. (que nous ne remercions jamais assez : merci Merci !)

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.**

**VENEZ
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 Méto : 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 où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en avril, surprise !

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

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

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			A B C			A B C											
AM001	★	1815	K7	160	144	110	AM040	★	BEACH HEAD	K7	130	117	78	AM052	★	CAULDRON	K7	98	88	70
AM002	★	1815	DSK	219	197	148	AM041	★	BEACH HEAD	DSK	159	152	110	AM053	★	CAULDRON	DSK	153	138	101
AM003	★	3 D BOXING	K7	121	109	70	AM042	★	BOMB JACK	K7	108	87	75	AM054	★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM004	★	3 D BOXING	DSK	177	159	126	AM043	★	BORED OF RINGS	K7	85	76	59	AM055	★	CHALLENGER REVERSI	K7	30	27	20
AM005	★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78	AM044	★	BORED OF RINGS	DSK	190	171	115	AM056	★	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
AM006	★	3D FIGHT	K7	160	128	112	AM045	★	BOULDER DASH	K7	100	90	63	AM057	★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
AM007	★	3D FIGHT	DSK	200	160	140	AM046	★	BOULDER DASH III	K7	121	108	85	AM058	★	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM008	★	3D GRAND PRIX	K7	121	109	85	AM047	★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	108	87	75	AM059	★	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
AM009	★	3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115	AM048	★	BRIAN'S BLOODAXE	DSK	157	141	109	AM060	★	COLOSSUS CHESS 4	K7	219	197	148
AM010	★	3D MEGACODE	K7	180	162	126	AM049	★	BRUCE LEE	K7	106	95	70	AM061	★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
AM011	★	3D MEGACODE	DSK	260	234	182	AM050	★	BRUCE LEE	K7	110	99	77	AM062	★	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
AM012	★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	85								AM063	★	COMMANDO	K7	107	96	68
AM013	★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	117								AM064	★	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	127
														AM065	★	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	85
														AM066	★	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85
														AM067	★	CONFUZZION	K7	87	78	62
														AM068	★	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
														AM069	★	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154
														AM070	★	CRAZY GOLF	K7	104	94	72
														AM071	★	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
														AM072	★	CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
														AM073	★	D BASE 2	DSK	790	711	632
														AM074	★	DAMBUSTERS	K7	112	101	78
														AM075	★	DAMS	K7	295	266	206
														AM076	★	DAMS	DSK	395	356	277
																DARK STAR	K7	84	76	63

REVENDEURS :
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ STEPHANE CARRIE 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 Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal

Signature :

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

ÇA VIENT DE SORTIR

SPECTRUM		A	B	C
SP239	MAX HEADROOM	K7 121	108	85
SP240	V	K7 96	86	67
SP241	FULL SCREEN EDIT /ASSEMBLEUR	K7 80	72	56
SP242	MACHINE CODE TEST	K7 80	72	56
SP243	BATMAN	K7 96	86	67
SP244	WEST BANK	K7 108	87	75
SP245	QUAZATRON	K7 108	87	75
SP246	SHOW JUMPING	K7 96	86	67

COMMODORE		A	B	C
CM361	MAX HEADROOM	K7 121	108	85
CM362	V	K7 121	108	85
CM363	GREEN BERET	K7 121	108	85
CM364	GOLF CONSTRUCTION SET	K7 157	141	109
CM365	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK 182	163	127

AMSTRAD		A	B	C
AM300	BOUNDER	K7 108	87	75
AM301	BOUNDER	DSK 157	141	109
AM302	BATMAN	K7 108	87	75
AM303	V	K7 121	108	85
AM304	PACIFIC	K7 140	126	98
AM305	PACIFIC	DSK 220	198	154
AM306	AMS CALC	K7 330	297	225
AM307	AMS CALC	DSK 390	351	270
AM308	AMS FONCTION	K7 250	225	180
AM309	AMS FONCTION	DSK 300	270	225
AM310	AMS GRAPH/STAT	K7 330	297	225
AM311	AMS GRAPH/STAT	DSK 390	351	270
AM312	SHADOW FIRE	K7 121	108	85
AM313	DAMES	K7 90	81	72
AM314	DAMES	DSK 130	117	104
AM315	TANK COMMANDER	K7 108	87	75
AM316	TANK COMMANDER	DSK 157	141	109
AM317	SUPERCHESS	K7 90	81	72
AM318	SUPERCHESS	DSK 130	117	104

MSX		A	B	C
MS128	BOUNDER	K7 108	87	75
MS129	GUNFRIGHT	K7 108	87	75

ORIC		A	B	C
OR142	KARATE	K7 99	89	69

APPLE		A	B	C
AP75	EAMON	DSK 100	90	80

ABC		A	B	C
AM253	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK 350	315	262
AM254	TAU CETI	K7 114	103	71
AM255	TENNIS 3D	K7 150	135	105
AM256	TENNIS 3D	DSK 200	180	140
AM257	TERROR MOLINOS	K7 114	103	70
AM258	TEXTOMAT	DSK 450	405	315
AM259	THE COVENANT	K7 87	78	59
AM260	THE HOBBIT	K7 165	149	113
AM261	THE ILLUSTRATOR	K7 256	230	171
AM262	THE LAST V8	K7 45	40	31
AM263	THE QUILL	K7 190	171	128
AM264	THE QUILL	DSK 294	265	196
AM265	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK 180	162	126
AM266	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7 140	126	98
AM267	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK 220	198	154
AM268	THEY SOLD A MILLION	K7 121	108	85
AM269	THEY SOLD A MILLION	DSK 182	169	127
AM270	THEY SOLD A MILLION 2	K7 121	108	85
AM271	THEY SOLD A MILLION 2	DSK 182	169	127
AM272	THINK	K7 109	98	76
AM273	TORNADO LOW LEVEL	K7 98	87	67
AM274	TORNADO LOW LEVEL	DSK 190	171	115
AM275	TRIPLE PACK	DSK 180	162	114
AM276	TRIPLE PACK	DSK 180	162	114
AM277	WARLORD	K7 99	89	70
AM278	WARRIOR	K7 143	129	102
AM279	WARRIOR	DSK 183	165	131
AM280	WAY OF EXPLODING FIST	K7 110	99	71
AM281	WAY OF THE TIGER	K7 121	108	85
AM282	WAY OF THE TIGER	DSK 182	163	127
AM283	WHO DARES WINS	K7 96	86	68
AM284	WHO DARES WINS	DSK 178	160	122
AM285	WHO DARES WINS II	K7 95	86	62
AM286	WHO DARES WINS II	DSK 163	147	100
AM287	WINTER SPORTS	K7 124	112	86
AM288	WINTER SPORTS	DSK 155	140	100
AM289	WIZARD LAIR	K7 122	110	76
AM290	WIZARD LAIR	DSK 140	126	87
AM291	WORKING BACKWARDS	DSK 178	160	122
AM292	WORLD CUP FOOTBALL	K7 97	87	62
AM293	WORLD SERIE BASEBALL	K7 110	98	68
AM294	YIE AR KUNG FU	K7 105	95	69
AM295	YIE AR KUNG FU	DSK 155	140	100
AM296	ZAXXON	K7 121	109	85
AM297	ZOXIDS	K7 121	108	85
AM297	ZORRO	K7 110	99	78

ABC		A	B	C
AP001	7 CITIES OF GOLD	200	180	140
AP002	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	A.E	269	242	90
AP004	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	ARCHON I	200	180	140
AP011	AXIS ASSASSIN	195	175	90
AP012	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
AP013	BARO'S TALE	380	342	280
AP014	BATTLE FOR NORMANDY	350	315	235
AP015	BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	235
AP016	BRUCE LEE	245	221	180
AP017	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP018	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP019	CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
AP020	CENTPEDE	272	245	90
AP021	CHOPFLIFTER	269	242	90
AP022	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP023	CONAN	275	248	110
AP024	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP025	DAEDALUS	145	130	50
AP026	DALLAS QUEST	195	175	90
AP027	DESIGNER PENCL	272	245	170

SUPPORTS

DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

ABC		A	B	C
AP031	EPIDEMIE	195	176	127
AP032	EVOLUTION	195	175	50
AP033	GHOSTBUSTER	328	295	200
AP034	HACKER	375	338	227
AP035	HOLD UP	300	261	232
AP036	KARATEKA	380	342	238
AP037	LITTLE COMPUTER PROPLE	350	315	230
AP038	MANDRAGORE	290	261	232
AP039	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
AP040	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP041	MOEBIUS	680	612	430
AP042	MOVIE MAKER	200	180	140
AP043	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP044	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP045	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP046	PARANOIAK	190	171	127
AP047	PINBALL CONSTRUCTION	200	180	140
AP048	PIFALL II	333	300	190
AP049	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
AP050	SCOOP	430	387	301
AP051	SKY BLAZER	240	216	120
AP052	SKYFOX	180	162	126
AP053	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP054	SPARE CHANGE	297	267	90
AP055	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP056	TEMPLE D'ASPAI	195	175	50
AP057	ULTIMA III	740	666	450
AP058	WINTER GAMES	297	267	224
AP059	WIZARDRY I	470	423	180
AP060	WIZARDRY 2	323	291	120
AP061	WIZARDRY 3	369	332	140
AP062	XPER	950	855	656
AP063	ZAXXON	272	245	70

ABC		A	B	C
AT001	AMERICAN ROAD RACE	K7 121	109	85
AT002	AMERICAN ROAD RACE	DSK 180	162	113
AT003	ARCADE CLASSICS	K7 121	108	85
AT004	ARCHON	K7 145	131	102
AT005	ARCHON	DSK 181	163	127
AT006	ATTACK MUTANTS CAMELS	K7 96	86	72
AT007	AXIS ASSASSIN	K7 97	87	68
AT008	AXIS ASSASSIN	DSK 115	104	85
AT009	BALLBLAZER	DSK 182	164	113
AT010	BALLBLAZER	K7 121	109	85
AT011	BATTLE OF NORMANDY	DSK 292	263	185
AT012	BEACH HEAD	K7 112	101	82
AT013	BEACH HEAD	DSK 121	109	85
AT014	BLUE MAX	K7 112	101	82
AT015	BLUE MAX	DSK 125	112	88
AT016	BLUE MAX 2001	K7 121	109	82
AT017	BLUE MAX 2001	DSK 180	162	117
AT018	BOULDERDASH	K7 119	107	86
AT019	BOULDERDASH	DSK 162	146	114

ABC		A	B	C
AT020	BOULDERDASH II	K7 121	109	85
AT021	BOULDERDASH II	DSK 180	162	117
AT022	BOUNTY BOB	K7 121	109	82
AT023	BRUCE LEE	DSK 180	162	90
AT024	BRUCE LEE	K7 109	98	76
AT025	CHOP SUEY	DSK 157	141	110
AT026	CHOP SUEY	DSK 225	203	145
AT027	CHOPFLIFTER	K7 97	87	68
AT028	COLOSSUS CHESS	DSK 223	201	138
AT029	COLOSSUS CHESS	K7 170	153	119
AT030	COMBAT LEADER	DSK 170	153	119
AT031	CONAN	K7 97	87	68
AT032	D-BUG	DSK 115	104	85
AT033	D-BUG	K7 97	87	68
AT034	DAM BUSTER	DSK 140	126	91
AT035	DECATHLON	DSK 140	126	91
AT036	DECATHLON	DSK 180	162	117
AT037	DROP ZONE	K7 121	109	82
AT038	EIDOLON	DSK 182	164	119
AT039	ELECTRA GLIDE	K7 109	98	75
AT040	ELECTRA GLIDE	DSK 152	137	107
AT041	ENCOUNTER	K7 125	113	91
AT042	F 15 STRIKE EAGLE	K7 121	109	85
AT043	F 15 STRIKE EAGLE	DSK 170	153	119
AT044	FIGHTER PILOT	K7 60	54	32
AT045	FIGHTER PILOT	DSK 130	117	85
AT046	FIVE A SIDE	DSK 162	146	114
AT047	FLIP AND FLOP	K7 112	101	82
AT048	GHOST CHASER	K7 129	116	88
AT049	GHOSTBUSTERS	DSK 150	135	112
AT050	GOONIES	K7 112	101	82
AT051	GREMLINS	K7 141	103	84
AT052	HACKER	K7 121	109	85
AT053	HACKER	DSK 180	162	113
AT054	HARD HAT MACK	K7 121	109	81
AT055	HARD HAT MACK	DSK 125	112	88
AT056	JUMP JET	K7 114	103	75
AT057	JUMP JET	DSK 149	134	106
AT058	KARATEKA	DSK 380	342	228
AT059	KENNEY APPROACH	K7 169	152	118
AT060	KENNEY APPROACH	DSK 190	171	130
AT061	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK 330	297	208
AT062	KRONOS RIFT	DSK 173	156	110
AT063	LODE RUNNER	DSK 427	384	256
AT064	MEDIATOR	K7 109	98	75
AT065	MEDIATOR	DSK 155	140	111
AT066	MERCENARY	K7 121	109	85
AT067	MERCENARY	DSK 157	141	110
AT068	MERCENARY	DSK 171	158	119
AT069	MIC ALLEY ACE	DSK 170	153	119
AT070	MIC ALLEY ACE	K7 168	151	118
AT071	MINOR 2049	K7 74	67	55
AT072	MOON SHUTTLE	DSK 104	94	73
AT073	MOON SHUTTLE	K7 112	101	85
AT074	NATO COMMANDER	K7 121	109	85
AT075	ONE ON ONE	DSK 157	141	110
AT076	ONE ON ONE	K7 125	112	88
AT077	PITFALL II	DSK 454	409	320
AT078	PRIANT SHOP	DSK 157	141	110
AT079	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK 157	141	110
AT080	RED MOON	K7 124	112	81
AT081	RESCUE OF FRACTALUS	K7 121	109	85
AT082	RESCUE OF FRACTALUS	DSK 163	147	104
AT083	RIVER RAID	K7 125	112	88
AT084	ROAD RACE	K7 147	132	94
AT085	SMASH HITS 1	K7 162	146	114
AT086	SMASH HITS 2	K7 162	146	114
AT087	SMASH HITS 3	K7 178	160	125
AT088	SMASH HITS 4	K7 121	109	85
AT089	SMASH HITS 4	DSK 157	141	110
AT090	SOCCER	CAR 160	147	104
AT091	SOLO FLIGHT			

ABC		ABC		ABC		ABC		ABC											
M009	** FIONA RIDES OUT	K7	92 83 65	CM281	** SPY VS SPY II	K7	121 109 84	OR109	** ORIGRAPH	DKS	338 304 236	SP015	** BACK TO THE FUTURE	K7	115 104 83	SP185	** STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97 87 68
M110	** FIVE A SIDE FOOTBALL	DKS	72 65 50	CM282	** SPY VS SPY I	DKS	145 130 101	OR110	** PASTA BLASTA	K7	48 43 33	SP016	** BALLBLAZER	K7	121 108 85	SP186	** STONKERS	K7	130 117 99
M111	** FLIGHT SIMULATOR II	DKS	644 520 420	CM283	** SPY'S DEMISE	DKS	112 101 78	OR111	** PROBE 3	K7	124 112 47	SP017	** BALLE DE MATCH	K7	121 108 85	SP187	** SUPER CHESS 3.5	K7	130 117 99
M112	** FORTH	DKS	350 315 245	CM284	** STAFF OF KARNATH	DKS	112 101 78	OR112	** R.V. DE LA TERREUR	K7	95 86 66	SP018	** BARRY MAC GUGAN BOXING	K7	91 82 59	SP188	** SUPER PIPELINE II	K7	143 129 94
M113	** FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	96 87 67	CM285	** STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130 117 85	OR113	** RAT SPLAT	K7	41 37 29	SP019	** BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	126 106 98	SP189	** SUPER SILVER PACK	K7	121 108 85
M114	** FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	149 134 102	CM286	** STARION	DKS	152 137 103	OR114	** SCUBA DIVE	K7	48 43 33	SP020	** BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140 126 98	SP190	** SUPERBOWL	K7	121 108 85
M115	** FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DKS	121 109 78	CM287	** STARION	DKS	111 100 77	OR115	** SECRET DU TOMBEAU	K7	150 135 105	SP021	** BATTLE OF THE PLANET	K7	121 109 83	SP236	** SUPERLEUTH	K7	96 86 67
M116	** FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DKS	170 153 120	CM288	** STARSHIP ANDROMEDA	K7	121 108 85	OR116	** STRESS	K7	120 108 83	SP022	** BATTLE OF THE PLANET	K7	121 109 83	SP191	** SWEET'S WORLD	K7	121 109 83
M117	** FRIDAY THE 13 TH	K7	114 103 71	CM289	** STARSHIP ANDROMEDA	DKS	157 141 109	OR117	** SUPER JEEP	K7	160 144 112	SP023	** BEACH HEAD	K7	97 87 65	SP192	** SWORD AND SORcery	K7	121 109 83
M118	** FRIDAY THE 13 TH	DKS	133 120 93	CM290	** STEALTH	K7	121 109 84	OR118	** SUPER METEORS	K7	80 72 56	SP024	** BEAR BOVVER	K7	25 23 8	SP193	** TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	67 60 42
M119	** GAME MAKER	DKS	106 185 144	CM291	** STELLAR 7	DKS	150 135 95	OR119	** SUPERCOPY	K7	120 108 83	SP025	** BLADE RUNNER	K7	109 98 76	SP194	** TACCI	K7	97 87 68
M120	** GENESIS	DKS	150 135 95	CM292	** STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97 87 67	OR120	** SUPERFRUIT	K7	62 56 48	SP026	** BLUE MAX	K7	97 87 68	SP195	** TAU CETER	K7	95 86 62
M121	** GHETTO BLASTER	K7	105 95 70	CM293	** STRIP POKER	K7	112 101 78	OR121	** TALISMAN	K7	107 96 67	SP027	** BORED ON THE RING	K7	84 76 59	SP196	** TERROR MELINOS	K7	96 86 66
M122	** GHOSBUSTER	K7	124 112 77	CM294	** SUMMERSGAMES	K7	115 104 86	OR122	** TERMINUS	K7	120 108 84	SP028	** BOULDERDASH	K7	121 108 85	SP197	** THAT'S THE SPIRIT	K7	92 83 66
M123	** GHOSBUSTER	DKS	180 162 100	CM295	** SUMMERSGAMES	DKS	180 162 128	OR123	** THE QUILL	K7	180 162 128	SP232	** BOULDERDASH III	K7	121 108 85	SP198	** THE BUGGLE	K7	122 110 85
M124	** GOONIES	K7	115 104 77	CM296	** SUMMERSGAMES II	DKS	180 162 128	OR124	** TRIATHLON	K7	150 135 105	SP029	** BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97 87 68	SP199	** THE COVENANT	K7	97 87 68
M125	** GOONIES	DKS	164 144 115	CM297	** SUPER SILVER PACK	K7	142 127 90	OR125	** TRICK SHOT	K7	62 56 48	SP030	** BRIDGE PLAYER 3	K7	157 141 85	SP200	** THE CUSTARD KID	K7	87 78 63
M126	** GROGGS REVENGE	K7	129 116 80	CM298	** SUPERBOWL	K7	121 108 85	OR126	** TYRANN	K7	165 149 118	SP031	** BRUCE LEE	K7	97 87 68	SP201	** THE DUKES OF HAZARD	K7	45 40 31
M127	** GYROSCOPE	K7	97 87 62	CM299	** SUPERPIPELINE II	K7	99 89 63	OR127	** ULTIMA ZONE	K7	80 72 59	SP032	** BUCKS ROGERS	K7	97 87 68	SP202	** THE LAST V8	K7	92 83 66
M128	** GYROSCOPE	DKS	160 144 100	CM300	** SUPERZAXXON	K7	110 99 71	OR128	** VORTEX	K7	270 243 189	SP033	** CHESS THE LYNX	K7	78 70 9	SP203	** THE LEGEND OF AVAZAL	K7	120 108 84
M129	** H.E.R.O	K7	125 113 88	CM301	** SUPERZAXXON	DKS	170 153 115	OR129	** XENON 1	K7	97 87 71	SP034	** COMBAT TURK	K7	110 99 67	SP204	** THE RENTS	K7	120 108 84
M130	** HACKER	K7	110 99 81	CM302	** TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81 73 52	OR130	** XENON 3	K7	94 85 69	SP035	** COMMANDO	K7	94 85 65	SP205	** THEATRE EUROPE	K7	140 126 98
M131	** HACKER	DKS	144 130 103	CM303	** TALES OF ARABIAN NIGHT	DKS	150 135 90	OR131	** ZEBBIE	K7	62 56 48	SP036	** COMPUTER HITS 10	K7	121 108 85	SP206	** THEY SOLD A MILLION II	K7	121 109 85
M132	** HARD BALL	K7	120 108 83	CM304	** TAPPER	K7	112 101 78	OR132	** ZORGONS REVENGE	K7	97 87 71	SP037	** COMPUTER HITS 10 II	K7	121 108 85	SP207	** THINK	K7	97 87 68
M133	** HARD BALL	DKS	150 135 110	CM305	** TERROR MOLINOS	K7	101 91 70					SP038	** CONFUZION	K7	87 78 63	SP208	** TIR NA NOG	K7	121 109 83
M134	** HARD HAT MACK	K7	121 109 84	CM306	** THE HOBBIT	K7	167 150 98					SP039	** CORN CROPPER	K7	25 23 8	SP209	** TOMAHAWK	K7	112 101 72
M135	** HARD HAT MACK	DKS	140 126 100	CM307	** THE HOBBIT	DKS	167 150 113					SP040	** COSMICS WAR TOADS	K7	97 87 68	SP210	** TOY BIZARRE	K7	96 86 71
M136	** HERBERTS DUMMY RUN	K7	120 108 83	CM308	** THE HOBBIT	K7	45 40 31					SP041	** CRITICAL MASS	K7	121 109 84	SP211	** TRASHMAN	K7	68 61 50
M137	** HUNCHBACK II	K7	96 87 67	CM309	** THE HOBBIT	K7	45 40 31					SP042	** CROCKY	K7	64 58 40	SP212	** TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68 61 50
M138	** HYPER BIKER	K7	100 90 76	CM310	** THE LAST V8	K7	45 40 31					SP043	** DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84 76 58	SP213	** UNDERWULDE	K7	121 109 79
M139	** IMPOSSIBLE MISSION	K7	109 98 70	CM311	** THE MUSIC STUDIO	K7	129 116 94					SP044	** DALLAS	K7	64 58 40	SP214	** VOX	K7	180 162 126
M140	** IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190 171 128	CM312	** THE MUSIC STUDIO	DKS	239 215 144					SP045	** DAMBUSTERS	K7	121 109 85	SP215	** WAY OF EXPLODING FIST	K7	102 92 72
M141	** INDIANA JONES	K7	120 108 83	CM313	** THEATRE EUROPE	K7	140 126 98					SP046	** DANK STAR	K7	95 86 63	SP216	** WAY OF THE TIGER	K7	121 109 85
M142	** INFERNAL RUNNER	K7	180 162 126	CM314	** THEY A SOLD MILLION	K7	121 108 85					SP047	** DEATH WAKE	K7	99 89 71	SP217	** WAY OF THE TIGER	K7	121 109 85
M143	** INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178 160 121	CM315	** THEY A SOLD MILLION II	K7	121 108 85					SP048	** DOOMSDARK REVENGE	K7	121 109 85	SP218	** WINTERGAMES	K7	121 109 85
M144	** JAMMIN	K7	91 82 58	CM316	** THEY SOLD A MILLION	DKS	182 169 127					SP049	** DUNDARACH	K7	121 109 78	SP219	** WIZARD LAIR	K7	85 77 60
M145	** JAMMIN	DKS	116 104 72	CM317	** THEY SOLD A MILLION II	DKS	182 169 127					SP050	** DUNGEON ADVENTURE	K7	121 109 78	SP220	** WORLD CUP	K7	72 65 50
M146	** JUMP JET	K7	111 100 76	CM318	** THING ON A SPRING	DKS	120 108 84					SP051	** DYNAMITE DAN	K7	84 76 59	SP221	** WORLD SERIES BASEBALL	K7	84 76 56
M147	** JUMP JET	DKS	140 126 96	CM319	** THING ON A SPRING	DKS	120 108 84					SP052	** EDITOR ASSEMBLER	K7	124 112 86	SP222	** WORLD SERIES BASKETBALL	K7	97 87 68
M148	** KARATEKA	K7	121 109 84	CM320	** TIR NA NOG	K7	114 103 80					SP053	** ELITE	K7	145 131 86	SP223	** XCEL	K7	81 73 62
M149	** KARATEKA	DKS	380 342 224	CM321	** TORNADO LOW LEVEL	K7	83 75 53					SP054	** EMERALD ISLE	K7	84 76 59	SP224	** YIE AR KUNG FU	K7	116 104 60
M150	** KENNEDY APPROACH	K7	120 108 83	CM322	** TOURNAMENT TENNIS	DKS	198 178 120					SP055	** ENIGMA FORCE	K7	119 107 83	SP225	** ZAXXON	K7	97 87 68
M151	** KENNEDY APPROACH	DKS	150 135 110	CM323	** TOY BIZARRE	DKS	250 225 145					SP056	** EVIL CROWN	K7	121 109 83	SP226	** ZENJI	K7	96 86 71
M152	** KENSINGTON	K7	145 131 80	CM324	** ULTIMA III	DKS	120 108 83					SP057	** FAIR LIGHT	K7	121 109 83	SP227	** ZIP ZAP	K7	64 56 44
M153	** KONG STRIKES BACK	K7	91 82 64	CM325	** UNDERWURLE	DKS	120 108 83					SP058	** FIGHTER PILOT	K7	84 76 47	SP228	** ZODIS	K7	121 108 85
M154	** KORONIS RIFT	K7	121 109 85	CM326	** UNDERWURLE	DKS	159 139 108					SP059	** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP229	** ZORRO	K7	97 87 68
M155	** KORONIS RIFT	DKS	165 149 117	CM327	** UP AND DOWN	K7	112 101 78					SP060	** FORBIDDEN PLANET	K7	97 87 68	SP230	** ZOOM	K7	25 23 8
M156	** KUNG FU MASTER	K7	112 101 78	CM328	** URIDIUM	K7	105 95 74					SP061	** FORMULA ONE	K7	97 87 68				
M157	** KUNG FU MASTER	DKS	170 153 115	CM329	** URIDIUM	DKS	150 135 95					SP062	** FRANK BRUNO BOXING	K7	84 76 55				
M158	** KWICK COPY	DKS	295 266 207	CM330	** V	K7	121 108 85					SP063	** FRANK GOES TO HOLLYWOOD	K7	121 109 78				
M159	** LAW OF THE WEST	K7	111 100 76	CM331	** VIRGULE	K7	350 315 245					SP064	** GALAXIANS	K7	64 58 40				
M160	** LAW OF THE WEST	DKS	150 135 110	CM332	** VIRGULE SENIOR	DKS	250 225 145					SP065	** GERRY THE GERM	K7	96 86 67				
M161	** LAZY JONES	K7	105 95 70	CM333	** WAY OF EXPLODING FIST	K7	100 90 68					SP066	** GIFT FROM THE GODS	K7	124 112 86				
M162	** LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105 95 70	CM334	** WAY OF EXPLODING FIST	DKS	170 153 115					SP067	** GLADIATOR	K7	109 98 55				
M163	** LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	160 144 109	CM335	** WHIRLWIND	K7	120 108 83					SP068	** GLASS	K7	97 87 66				
M164	** LODE RUNNER	K7	121 109 84	CM336	** WHO DARES WINS II	K7	97 87 67					SP069	** GO TO HELL	K7	85 77 56				
M165	** LODE RUNNER	DKS	140 126 95	CM337	** WHO DARES WINS II	DKS	163 147 100					SP070	** GOONIES	K7	97 87 59				
M166	** LORDS OF MIGHT	K7	107 96 68	CM338	** WILD WEST	DKS	121 109 83					SP233	** GREEN BERT	K7	96 86 67				
M167	** LORDS OF THE RINGS	K7	165 148 105	CM339	** WILD WEST	DKS	157 141 110					SP071	** GUNFRIGHT	K7	121 109 79				
M168	** MACADAM BUMPER	K7	96 87 65	CM340	** WINNIE THE POOH	DKS	150 135 95					SP072	** GYRON	K7	121 109 78				
M169	** MACHINE LIGHTING	K7	304 274 202	CM341	** WINTERGAMES	K7	110 99 71												

Petites Annonces gratuites



AMSTRAD

CHERCHE contacts pour échange logiciels. Pas sérieux s'abstenir. Lionel Roux, chemin du Coulet, 13720 Belcondene. Tél. (16) 42 04 89 00.

VENDS logiciels originaux 50F. Highway Encounter, Raid !!, Ghostbuster, Night Lore, Bigger, Mr Wong Loopy, Sir Lancelet, Confuzion, Kong Strike Back, Electro Freddy, Crafton & Xunk, Gyroscope, Beach-Head, Hi-Rise, Amélie Minuit, Master of the lamp, Strange Loop. Pierre Mensse, 17, rue Roqueline, 75008 Paris. (NDLJC : Alors, on a oublié de mettre de quel ordinateur il s'agit, hein ? Heureusement que chuis là !)

ACHETE tous les numéros d'Amstrad User et de Computing With the Amstrad à 8F le numéro. Recherche également le n°2 d'Amstrad magazine et les n° 3 et 4 de CPC : 11 F le numéro. Recherche généreuse donateur de logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464 ou achèterais copies de jeux à 10 ou 15 F. Franck Barbou, 10, rue Bossuet, Appt 3862, 72000 Le Mans.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, 2 housses de protection, magnéto avec câbles, nombreux logiciels sur disk et K7, 40 revues et livres d'informatique avec listing, 1 joystick, emballage et notices compris. Le tout : 5900 F. Contacter Noé tous les jours à Paris, à partir de 17h30 à (1) 48 06 80 78.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, n°4 revues logiciels, livre Micro-Application n°4, revues Micro VO, O.I., Hebdomadaire, joystick, le tout en bon état : 3200 F. Vends aussi console électronique détectrice : 220F. Fabrice Pesin, 115, quai Ulysse Besnard, 41000 Blois.

ECHANGE pour Amstrad, nombreux logiciels. Fabrice Giorgini, 13, rue Commun-Pré, 6120 Fontaine l'Évêque - Belgique.

VENDS CPC 464 sous garantie, monochrome : 3500F. Tél. (1) 45 00 04 17 après 19h JP Guéno.

ECHANGE CPC 464 monochrome (+ 1000F) contre CPC 6128 monochrome. Tél. (1) 45 00 04 17 après 19h JP Guéno.

VENDS Amstrad CPC 6128 monochrome, magnéto, synthétiseur vocal, disquettes 3", nombreux logiciels, 10 kilos de documentations, 8 bouquins, 25 magazines sur Amstrad, 2 joysticks, prise PériTel, imprimante DMP2000, 2000 feuilles, 100 hebdo. Le tout 9000 F. Philippe Zimol, 1, Impasse Fragonard, 54580 Auboué. Tél. (16) 82 22 36 91.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 464, 628, 6128. Tél. (1) 48 81 32 31 Régis.

VENDS logiciels originaux pour Amstrad, revues Tit du n° 10 au 26, SVM n° 17, 18, 19, 20, 21, 22 et Jeux et Stratégie n° 32, 33, 34, 35, 36, 38, Micro 7 du n° 23 à 29 et Micro VO n°1. Prix à débattre. Tél. (16) 42 88 90 27 demander Frédéric après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur pèritel, livre "102 programmes pour Amstrad", manette Amstrad, jeux, revues Amstrad Magazine n° 3, 4, 5, 6, 9 le tout en bon état pour 3500 F à débattre. Tél. (16) 42 88 90 27 demander Frédéric après 18h.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 6128 sur disquettes. Echange JY2 contre doubleur joystick ou contre disquettes 3 pouces. Dominique Lagrue, le Petit Buisson, 17460 Thenac.

CHERCHE Amstradiste ayant réalisé le montage du stylo optique pour les CPCV dans Amstrad Magazine et pouvant me procurer à n'importe quel prix la BPN 42 telefonken ou l'équivalent. Jacques Sorro, Hameau de Gonas, 38290 La Verpillière. Tél. (16) 74 94 49 13.

ECHANGE logiciels de jeux ou utilitaires pour Amstrad 464 avec drive, 664, 6128, contre calculatrice 7000G, graphique de Casio. Thierry au (16) 78 85 32 01.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquettes pour Amstrad. Cherche bon électronicien (même amateur) pour fabriquer une interface ou un moduleur, permettant de relier un Amstrad 6128 à un magnéto-scopie pour faire de l'insertion. rémunération. Tél. (1) 48 69 40 82.

CHERCHE généreux donateur de programmes de jeux pour Amstrad CPC 664. Jean-Christophe au (16) 43 84 63 56.

VENDS Amstrad 464 (sans moniteur), drive, jeux sur disquettes et K7, joystick, livres. William au (1) 46 27 54 45.

ECHANGE logiciel pour Amstrad. Grégory Leblond, 16, rue Raoul-Briquet, 62153 Souchez.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes. Effectue tout travaux sur imprimante. Eric Bernard, La Rouvière, Bât. D5, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464 sur K7. Recherche joystick, Nathalie Fanfelle, Mages-Donzac, 82340 Auvillar.

CHERCHE utilitaires-copie automatique (sans connaissance du code-machine Z80) pour repiquer dossiers compilés, de K7 vers disquette. Demander Domy au (16) 40 05 06 86.

VENDS Amstrad 6128 couleur, un drive 5 pouces 1/4, quelques logiciels, abonnement CPC, synthétiseur vocal. Vente séparée possible. Tél. (1) 46 22 27 32 après 17h ou le mardi et mercredi après-midi.

VENDS jeux originaux Infernal Runner, Who dares Wimpy II, Peyré Richard, 13, rue du Mal Foch 87100 Limoges. Tél. (16) 55 01 26 05. (NDLJC : Et le prix alors, c'est combien ? J'parle que c'est une surprise.)

VENDS CPC 464 mono, adaptateur pèritel MP1 sous garantie, nombreux logiciels : 4100F. Cédric Rallu Tél. (1) 47 76 34 20.

VENDS Amstrad CPC 464, monochrome vert avec synthétiseur vocal, nombreux jeux et livres : 2500F. Encore sous garantie pendant 10 mois. Tél. (1) 42 25 02 94 de 9h à 12 h et 16h à 18h.

VENDS disquettes 3 pouces et cherche lecteur 5" 1/4 pour moins de 1200F. Jean-Philippe au (1) 30 54 21 60.

CHERCHE Amstrad 6128 couleur bon état, prix à débattre. Tél. (16) 75 74 03 88.

ECHANGE synthétiseur DK'Tronics, 8 jeux originaux : 300F. Tomcat, contre lecteur de disquettes DD1 sur Paris. Vincent Ledoux, 15, impasse de l'Avenir, 93170 Bagnolet. Tél. (1) 43 64 43 15 de 17h30 à 18h30.

VENDS Amstrad 6128 avec moniteur monochrome, synthétiseur vocal technic en français, logiciels sur disquettes, sous garantie : 4300F. Alexandre au (1) 47 06 80 78.

Amstradiste échange logiciels sur K7 ou disk. Cherche divers compilateurs et langages échange contre logiciels. Mr Neyrial, 6, rue du 11-Novembre, 63510 Aulnat. Tél. (16) 73 60 36 72.

ACHETE logiciels de jeu sur K7 pour Amstrad CPC 464. Mr Stefani, 19, rue Kennedy, 47240 Bon Encontre.

ACHETE à très bon prix, lecteur de disquettes 3 pouces DDI pour Amstrad ou cherche personne pouvant avoir des réductions sur ce lecteur neuf, en échange donne nombreux logiciels. Laurent Déruze, 15, rue Bobierre-de Vallière, 92340 Bourg-la-Reine.

Posseur Amstrad CPC 6128 vendis disquettes 3 pouces cause achat drive 5 pouces 1/4 et cherche disquettes 5 pouces 1/4. Possibilités échange. Vends T199/AA et Sharp PC1251. Cherche pour Amstrad Modem, synthétiseur vocal. Olivier au (1) 47 26 52 09 après 18h.

ECHANGE 10 logiciels pour Amstrad contre synthétiseur vocal DK'Tronics ou Synthé Amstrad SSA1 ou contre crayon optique DK'Tronics en état de marche avec notice et logiciel. Cherche logiciel Transmat. Echange programmes sur K7 ou disk. Hugues Maillet, 101, rue des 3-Soleines, Soleines-le-Haut, 89290 Champs-sur-Yonne.

ECHANGE disquettes de jeux ou utilitaires pour Amstrad 464 avec drive, 664 et 6128 contre calculatrice FX7000G graphique de Casio. Thierry au (16) 78 85 32 01.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur DD1 avec joysticks, livres, logiciels : 4700F à débattre. Roger Soimosan, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79 après 19h.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Contacter Hervé Pain au (1) 43 24 29 37.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad. Stéphane Jupinel, Résidence La Maguelonne, chemin de Paradis, 13500 Martigues.

APPLE

VENDS Apple IIc (acheté le 31/12/85), manette Apple, livre "Les Ressources de l'Apple IIc", logiciels divers. Le tout 5000F. Tél. 46 55 59 32 après 20h.

VENDS pour Apple IIe, carte Apple Tél : 3000F. Unidisk 3.5 avec interface : 3500F. Carte parallèle : 500F. Tél. (16) 76 45 23 87.

CHERCHE vendeur d'un joystick Apple IIc à bas prix (à discuter). Ecrire à Nicolas Pansier, 10, rue Rambuteau, 71000 Macon.

VENDS Apple IIc, moniteur IIc, joystick, souris, prise pèritel, programmes divers : 7500F. Patrice Duluc, 12, rue Maydiou, 47300 Villeneuve sur Lot. Tél. (16) 53 49 08 54 le soir.

ATARI

VENDS Atari 1010 : 300F, K7 originales Bruce Lee, Soliflight : 45F pièce, cartouches Pole Position, Pengo : 30F pièce. Frédéric au (16) 97 37 31 53.

VENDS Atari 520ST, 1040 Ko, lecteur de disquettes, moniteur monochrome haute résolution, nombreux logiciels : 9000 F le tout à débattre. Vends également MSX Sony HB 501F, logiciels : 2000F, magnéto-scopie Sony SD5500 : 500F. Jean-Claude Dreher, 10, rue de l'ingénieur-Robert-Keller, 75015 Paris. Tél. (1) 45 77 37 32.

CHERCHE pour Atari 800XL, programme ou méthode de repiquage de logiciels de K7 à disquette. Frédéric Giraudou, route de Marseille, Tourves, 83170 Brignoles. Tél. (16) 94 71 58.

VENDS Atari 2600, 4 jeux originaux, manettes : 700F. Demander Sébastien au (16) 73 87 50 38.

VENDS VCS Atari, bon état, 7 K7 dont Super Breakout, Jungle Hunt..., manettes, manettes à molettes. Le tout 1200F. Tél. (16) 61 40 82 49. Demander Frédéric.

Avis à tous les Atariens ! Import direct, vendis disquettes 5" 1/4 neuves : 5F pièce (encore moins cher pour les grosses quantités). Ne laissez pas passer cette superbe affaire. Philippe Mazet, 7, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

Posseur de l'Atari 520ST, cherche compères pour échanges fructueuses. Eric Baisuss, 8, rue Rocagel, 34500 Béziers.

VENDS Chip pour Atari. Echange logiciels originaux. Patrick au (1) 48 86 40 74 avant 18h30 et au (1) 39 70 78 09 avant 22h.

VENDS Atari 800XL, état neuf, Secam : 600F. Tél. (16) 78 80 46 73 après 18h. Antonio Romero, Bât E, 32E, avenue du 8.05.45, Petit Pont, 69120 Vaulx en Velin.

VENDS Atari 800XL, 150 programmes, tablette graphique : 4000F. demander Sylvain au 42 00 97 38.

ECHANGE ou achète les dernières nouveautés sur la gamme XL/XE. Mon 800XL est également très friand des originaux. Proposez prix à S. Rutkowski, 7, rue Jean Froissant, 8000 Amiens.

VENDS Console Coleco, jeux : 800F. Echange nombreux programmes pour Atari 800XL. Yannick Marquet, 95, avenue Rochester, 35700 Rennes. Tél. (16) 99 36 59 85.

VENDS Atari 520 ST, 9000F, moniteur noir et blanc, pèritel, drive simple face, nombreux programmes. Tél. (1) 43 50 11 29.

ECHANGE et achète programmes pour le 800 XL. Yannick Castel, 68 rue St Jean, 61300 L'Aigle.

CHERCHE contacts Atari 800 XL. Patrice au (1) 47 82 46 50.

VENDS Atari 800 XL, lecteur de K7, logiciels, livres, revues, 1000F. Gérard au (1) 43 30 53 94.

COMMODORE

ECHANGE nombreux jeux sur disquettes pour CBM64. Tél. (1) 42 37 77 06 le week-end ou le soir demander Denis.

VENDS Commodore 64K, souris, logiciels, revues, manettes, magnéto : 2300F. Tél. (1) 42 27 74 99 après 20h.

VENDS CBM 64 très bon état, télécopieur 36cm, excellent état, 1531, jeux, livres Micro-Applications, manettes, le tout 4500F. Arnaud Louzoun, 5, rue du 8-Mai, 93 Les Lilas. Tél. (1) 48 45 72 87.

ECHANGE jeux pour CBM64 sur K7. Vends également originaux Rambo, Goonies, Zorro, Commando... Alexandre (1) 46 06 40 77.

VENDS pour Vic 20, synthétiseur de parole : 300F, carte mère avec Rom intégrée (Super Tool Kit, Fastload, Moniteur LM...). 400F, programmes langage machine "Top Niveau". Thierry au (16) 41 61 00 94.

ECHANGE logiciels pour Commodore 64/128 sur K7 ou disquettes. Emmanuel Rivaux, 1, rue Suzanne Barroul, 95210 St-Gratien. Tél. (1) 39 89 22 26.

Avis à tous les Commodoristes ! Import direct, vendis disquettes 5" 1/4 neuves : 5F pièce (encore moins cher pour grosses quantités). Ne laissez pas passer cette superbe affaire. Philippe Mazet, 7, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

VENDS C64, 1530, 2 tomes d'autoformation au Basic, Turbo Tape II, 2 joysticks, listings et livres, logiciels : 3250F à débattre. François-Xavier Morgat, 25, rue Saint-Lazare, 02480 La Ferté-Milon. Tél. (16) 23 96 76 04 (NDLJC : Pour le dernier numéro j'ai pas sûr il a écrit comme un cochon !)

VENDS Commodore 64, magnéto K7 (1530), 2 livres, nombreux listings, moniteur monochrome, câbles, joystick, nombreux jeux : 2950F. JC Alvarez, 37, avenue Miss-Cavell, 94100 Saint-Maur.

ECHANGE nombreux jeux sur disquette pour C64. Envoyer liste. Réponse assurée. Denis Hays, chemin des Garennes Montvicq, 93170 Doyet. Tél. (16) 70 07 31 83.

VENDS pour Commodore 64 originaux sur K7 : Hunchback, Fabulous Wanda, Logo Logic, F1, Decathlon, Jump Challenge, Hunchback II et Spy VS Spy, le tout 300F ou 45F pièce. Les "Jeux d'Arcade sur CBM64" : 70F, "Enseignement et ordinateur" : 70F et cherche drive 1541 pour CBM64 : 1000F. Benoit Roux, 2, chemin du Calvaire, 61100 Fliers.

ACHETE pour Commodore 64 Simon's Basic à bas prix sur cartouche et avec manuel ainsi que de nombreux utilitaires (musique, dessins, divers) sur cartouche ou disquettes toujours à bas prix et avec notices. Vincent Peter, 10, quai de la Lauch, 68200 Rouffach.

CBM128D, cherche petits copains pour échanges revues sur disques C64, 128, CPM +. Frédéric Sarrobert, 90 avenue des Montagnys, Les Bourgeries, 74200 Thonon-les-Bains.

ECHANGE logiciels sur Commodore sur disk ou K7, nombreux nouveautés. Ecrire à Claude Vives, Villa Montfort, 34700 Lodève.

CHERCHE plan C64 avec liste des composants. Tél. (16) 89 42 71 20 demander Vincent.

VENDS pour CBM64 modules Lode Runner, et Choplifter : 50F pièce. Vends T199/AA pèritel, câble K7, K7, manettes, manuels : 600F. Vends basic étendu : 400F et Echecs : 100F. David Pentier, 32, rue Michel, 62600 Berck. Tél. (16) 21 09 47 11.

ECHANGE nombreux logiciels pour C64 uniquement en K7. Appelez vite au (1) 47 80 58 77 après 18h, demander Vincent.

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, manettes de jeu, autoformation 1 et 2, diverses K7 et revues, neuf : 3500F. F. Pinloche, 19, rue Augustin Thierry, 75019 Paris. Tél. (1) 42 40 80 59.

CHERCHE un(e) correspondant(e) sympa pour échanger programmes sur Commodore 64 sur disquette et plus tard sur K7. Ecrire à Eric Launay, 23, rue Louise-Michèle, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 37 17 75.

VENDS Commodore Vic 20, Datacassette, module Jupiter Lander, une K7 de calcul élémentaire, un livre d'initiation, 2 livres de jeux : 900F, un joystick : 50F, extension 3K : 200F, extension 8K : 350F, le tout en parfait état, peut être vendu séparément. Tél. (1) 30 34 98 57.

ECHANGE nombreux jeux sur K7. Vincent Pomarede, 4, rue des Azalées, 31240 L'Union. Tél. (16) 61 74 59 79.

CHERCHE Commodoristes 64 128, pour échange de logiciels. Contacter Jean-François au (16) 98 79 10 27.

VENDS Commodore 64, 1541, magnéto, Star SG10C, Fast Load Epix, souris, manettes, boîte de disquettes pleine, nombreux docs, à débattre. Jean-Pierre au (1) 45 46 00 85 entre 18 et 21h.

VENDS Commodore 64, lecteur disquettes 1541, nombreux jeux, une boîte de 10 disquettes vierges, boîte de classement pour 100 disquettes, lecteur K7 1530, imprimante MPS801 neuve, papier, ruban encreur, Pascal, Assembleur, divers originaux, importante documentation, le tout en très bon état : 7800F. Tél. (1) 48 68 16 72 après 18h.

VENDS jeux de stratégie/rôle pour C64/128, docs. Yann Schuster, 47, avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

VENDS moniteur 1702 Commodore couleur : 1600F. Lecteur K7 1531, 4 K7, jeux : 300F. Oric1 48K, 18 logiciels originaux : 850F. Jean-Marc Demoly, 6 bis, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. (1) 42 28 22 04.

VENDS pour Commodore 64 de nombreux jeux sur disquettes, beaucoup de nouveautés à des prix incroyables (originaux). Tél. (1) 42 67 82 84.

ECHANGE nombreux jeux sur disquettes pour C64. Roland Mazurier, 8, rue de Brocéliande, 35160 Bédée. Tél. (16) 99 07 00 34.

ECHANGE nombreux programmes pour C64, 1541, Sébastien Dekeyser, 70, Kasteelstraat, 3370 Boutersem, Belgique.

VENDS pour CBM64, imprimante MPS801, moniteur Oscar couleur et monochrome, drive 1541 (01/86) : 5300F. Tél. (1) 42 07 74 17 après 18h.

ECHANGE bons programmes sur CBM64 uniquement sur disques attend vos listes. Souhaitez contacter Crakers, Philippe Didier Tél. (16) 26 08 51 72.

ECHANGE nombreux programmes pour CBM64 sur K7 seulement. Vends logiciels originaux : 50F chaque (Blade Runner, They Sold a Million, Fugue Night, Little Comp, People, Karatéka), Nicolas Meynet, Les Hespérides, Bât C2, rue du capitaine Blazy, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 53 81 59. (NDLJC : Ma photo ce sera pour plus tard, ou je l'envoie contre 50F)

EXELVISION

ECHANGE mon EXL100 (2 claviers, lecteur de K7, logiciels jeux et basic, sous garantie, monochrome) contre Amstrad ou Commodore ou MSX ou Oric couleur ou monochrome. Ecrire à Julien Fleury, 57, rue des Chardonnerets, 25700 Valentigney. Tél. (16) 81 34 73 85.

VENDS compilation de supers jeux sur EXL100 et Oric Atmos (79F, attention série limitée). Vends aussi nombreux revues à prix réduits. Vous possédez un des deux ordinateurs cités plus haut, contactez-nous, nous avons de quoi les nourrir. Cherche jeux pour console CBS à moins de 150F. Tél. (16) 79 25 05 26 et demander F22 après 17h35. Ou écrire à Frédéric Rebutou, Montée St Jean, 73370 Le Bourget du Lac.

CHERCHE tout contact avec possesseurs d'EXL100. Laurent Fornit, Les Mages, 47390 Layrac. Tél. (16) 53 87 04 52.

VENDS EXL100, magnéto, jeux, manettes, 4 livres de programmes, revues, abonnement à Exelint Votre : 1700F. Sylvain Paille, 10, rue des Cathares, 81990 Pugouzon. Tél. (16) 63 38 24 20.

VENDS pour Vic 20, synthétiseur de parole : 300F, carte mère avec Rom intégrée (Super Tool Kit, Fastload, Moniteur LM...). 400F, programmes langage machine "Top Niveau". Thierry au (16) 41 61 00 94.

ECHANGE logiciels pour Commodore 64/128 sur K7 ou disquettes. Emmanuel Rivaux, 1, rue Suzanne Barroul, 95210 St-Gratien. Tél. (1) 39 89 22 26.

Avis à tous les Commodoristes ! Import direct, vendis disquettes 5" 1/4 neuves : 5F pièce (encore moins cher pour grosses quantités). Ne laissez pas passer cette superbe affaire. Philippe Mazet, 7, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

VENDS C64, 1530, 2 tomes d'autoformation au Basic, Turbo Tape II, 2 joysticks, listings et livres, logiciels : 3250F à débattre. François-Xavier Morgat, 25, rue Saint-Lazare, 02480 La Ferté-Milon. Tél. (16) 23 96 76 04 (NDLJC : Pour le dernier numéro j'ai pas sûr il a écrit comme un cochon !)

VENDS Commodore 64, magnéto K7 (1530), 2 livres, nombreux listings, moniteur monochrome, câbles, joystick, nombreux jeux : 2950F. JC Alvarez, 37, avenue Miss-Cavell, 94100 Saint-Maur.

ECHANGE nombreux jeux sur disquette pour C64. Envoyer liste. Réponse assurée. Denis Hays, chemin des Garennes Montvicq, 93170 Doyet. Tél. (16) 70 07 31 83.

VENDS pour Commodore 64 originaux sur K7 : Hunchback, Fabulous Wanda, Logo Logic, F1, Decathlon, Jump Challenge, Hunchback II et Spy VS Spy, le tout 300F ou 45F pièce. Les "Jeux d'Arcade sur CBM64" : 70F, "Enseignement et ordinateur" : 70F et cherche drive 1541 pour CBM64 : 1000F. Benoit Roux, 2, chemin du Calvaire, 61100 Fliers.

ACHETE pour Commodore 64 Simon's Basic à bas prix sur cartouche et avec manuel ainsi que de nombreux utilitaires (musique, dessins, divers) sur cartouche ou disquettes toujours à bas prix et avec notices. Vincent Peter, 10, quai de la Lauch, 68200 Rouffach.

CBM128D, cherche petits copains pour échanges revues sur disques C64, 128, CPM +. Frédéric Sarrobert, 90 avenue des Montagnys, Les Bourgeries, 74200 Thonon-les-Bains.

ECHANGE logiciels sur Commodore sur disk ou K7, nombreux nouveautés. Ecrire à Claude Vives, Villa Montfort, 34700 Lodève.

CHERCHE plan C64 avec liste des composants. Tél. (16) 89 42 71 20 demander Vincent.

VENDS pour CBM64 modules Lode Runner, et Choplifter : 50F pièce. Vends T199/AA pèritel, câble K7, K7, manettes, manuels : 600F. Vends basic étendu : 400F et Echecs : 100F. David Pentier, 32, rue Michel, 62600 Berck. Tél. (16) 21 09 47 11.

ECHANGE nombreux logiciels pour C64 uniquement en K7. Appelez vite au (1) 47 80 58 77 après 18h, demander Vincent.

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, manettes de jeu, autoformation 1 et 2, diverses K7 et revues, neuf : 3500F. F. Pinloche, 19, rue Augustin Thierry, 75019 Paris. Tél. (1) 42 40 80 59.

CHERCHE un(e) correspondant(e) sympa pour échanger programmes sur Commodore 64 sur disquette et plus tard sur K7. Ecrire à Eric Launay, 23, rue Louise-Michèle, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 37 17 75.

VENDS Commodore Vic 20, Datacassette, module Jupiter Lander, une K7 de calcul élémentaire, un livre d'initiation, 2 livres de jeux : 900F, un joystick : 50F, extension 3K : 200F, extension 8K : 350F, le tout en parfait état, peut être vendu séparément. Tél. (1) 30 34 98 57.

ECHANGE nombreux jeux sur K7. Vincent Pomarede, 4, rue des Azalées, 31240 L'Union. Tél. (16) 61 74 59 79.

CHERCHE Commodoristes 64 128, pour échange de logiciels. Contacter Jean-François au (16) 98 79 10 27.

VENDS Commodore 64, 1541, magnéto, Star SG10C, Fast Load Epix, souris, manettes, boîte de disquettes pleine, nombreux docs, à débattre. Jean-Pierre au (1) 45 46 00 85 entre 18 et 21h.

VENDS Commodore 64, lecteur disquettes 1541, nombreux jeux, une boîte de 10 disquettes vierges, boîte de classement pour 100 disquettes, lecteur K7 1530, imprimante MPS801 neuve, papier, ruban encreur, Pascal, Assembleur, divers originaux, importante documentation, le tout en très bon état : 7800F. Tél. (1) 48 68 16 72 après 18h.

VENDS jeux de stratégie/rôle pour C64/128, docs. Yann Schuster, 47, avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

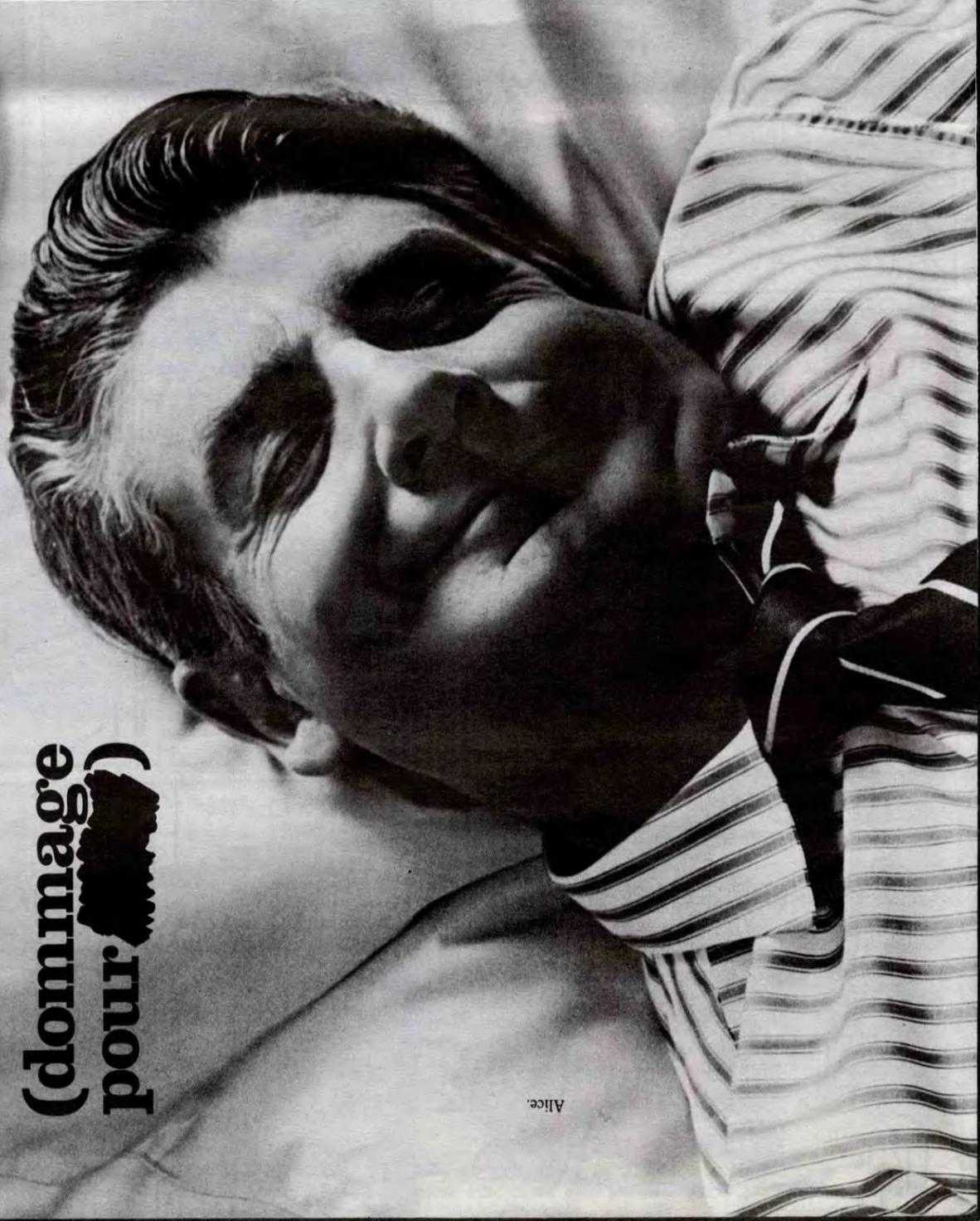
VENDS moniteur 1702 Commodore couleur : 1600F. Lecteur K7 1531, 4 K7, jeux : 300F. Oric1 48K, 18 logiciels originaux : 850F. Jean-Marc Demoly, 6 bis, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. (1) 42 28 22 04.

VENDS pour Commodore 64 de nombreux jeux sur disquettes, beaucoup de nouveautés à des prix incroyables (originaux). Tél. (1) 42 67 82 84.

ECHANGE nombreux jeux sur disquettes pour C64. Roland Mazurier, 8, rue de Brocéliande, 35160 Bédée. Tél. (16) 99 07 00 34.

Et pendant ce temps-là, Victor sort le PC2 à 11.900 F.*

(dommage
pour [redacted])



Le PC compatible que tout le monde attendait, plus performant, plus puissant et plus rapide que les PC de première génération vient de sortir : c'est le Victor PC2.

Un compatible sous MS-DOS** 3.1 qui pour seulement 11.900 F.H.T. vous offre le luxe d'un vrai 16 bits grâce à son micro-processeur 8086***. Ses 640 K RAM en standard ont la bonne puissance pour faire tourner la plupart des logiciels sans extension mémoire.

Plus rapide que les PC de la 1^{re} génération, en particulier le PC de [redacted], plus puissant, plus compact, il existe en deux versions : une version disque dur 20 Mo (le double du standard du marché) à 24.900 F H.T. et une version 2 disquettes 360 Ko à 11.900 F H.T.

Le PC2, il fallait qu'il existe, et il fallait être Victor pour le proposer à ce prix.

Victor Technologies. Tour Horizon, 52, quai de Dion Bouton - 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47.78.14.50.
Lyon : 72.34.12.45. Montpellier : 67.64.71.72. Nantes : 40.89.24.28.

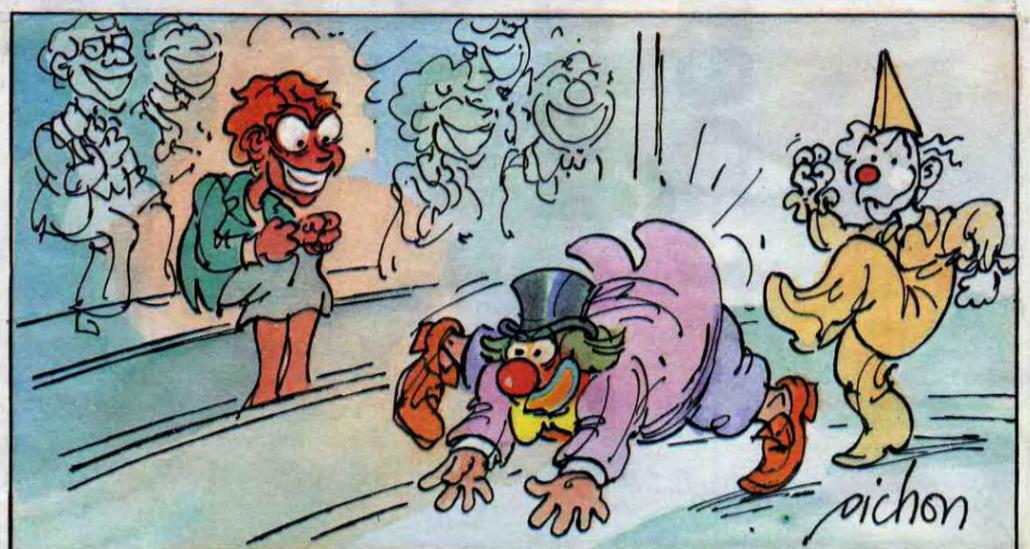
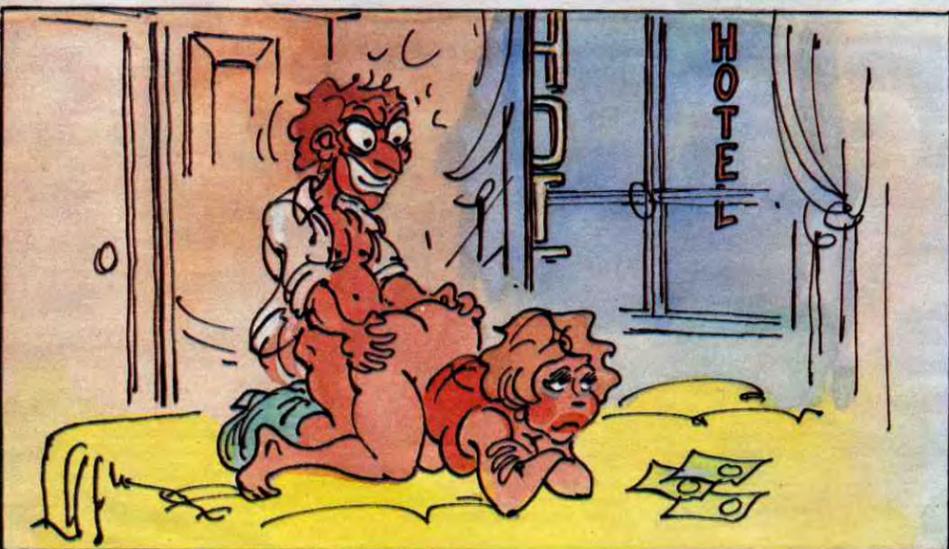
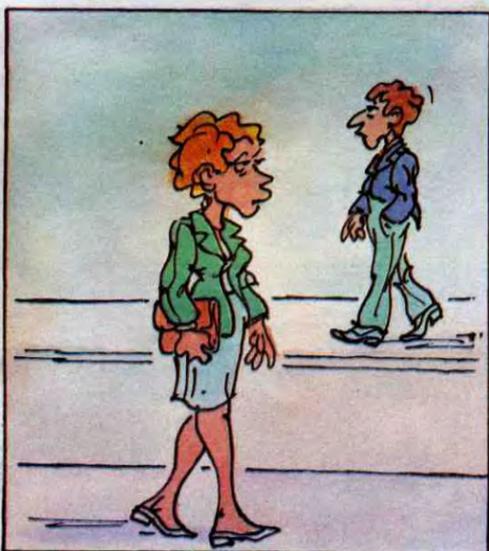
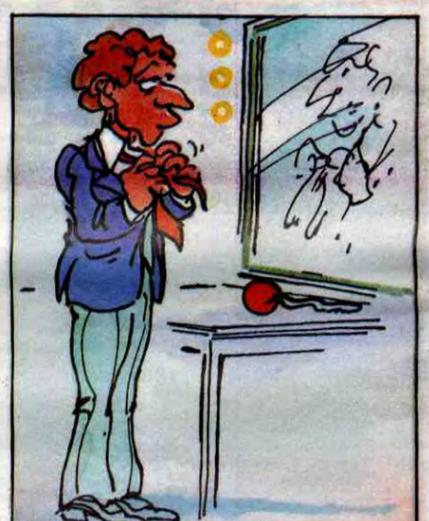
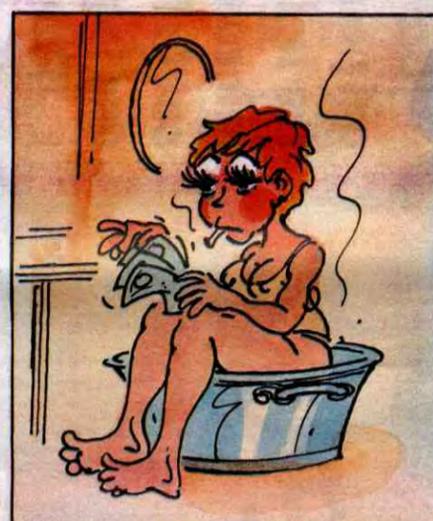
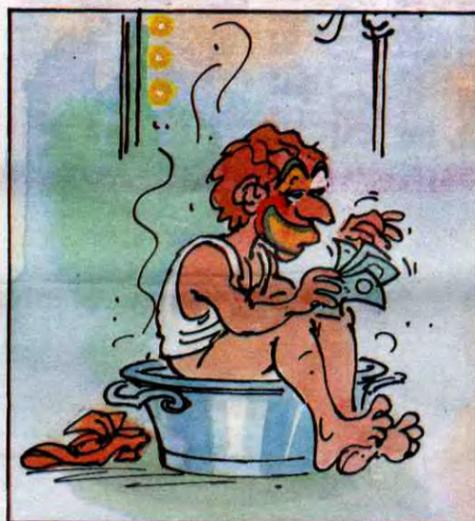
* Prix H.T. ** marque déposée de Microsoft Corp. *** Intel Corp.

VICTOR

Comme [redacted] moins cher qu'[redacted]



Pour tous renseignements complémentaires sur le V PC 2, adressez ce coupon à Victor Technologies, Tour Horizon, 52, Quai de Dion Bouton - 92800 Puteaux.
Nom : _____
Société : _____
Adresse : _____
Matériel en votre possession : _____
Tél. : _____
Fonction : _____



B.D!

EBDITO

Cette fois, c'est arrivé à temps. La photo qui est ci-dessous, c'est celle de la grande fête champêtre de 196cm qui a eu lieu au bois de Boulogne dimanche dernier. 196cm, je vous en parle régulièrement : c'est le fanzine de Pascal Tourain qui ne parle que de Pascal Tourain. Si je le cite avec cette

que sur abonnement. Sur la photo, donc, vous pouvez admirer Pascal Tourain lui-même à gauche. En cherchant bien et avec un peu de déduction vous pourrez trouver Alain Crépin (de 95.6 la radio d'Épernay), Philippe Gerbaud (du zine Au Sec', je vous en reparlerai bientôt) et d'autres,



constance, c'est que c'est en général beaucoup plus rigolo que tout ce que je chronique ici. C'est aussi pour vous faire baver, car je vous ai donné son adresse en décembre dernier et je ne vous la redonnerai qu'au mois d'août prochain, car le journal est gratuit et ne se vend - enfin, ne se donne -

parmi lesquels je citerai tout de même Patrice Perrault qui est reparti avec le très envié Prix Viollette Kalmovitz, qui récompense l'homme le moins drôle de la journée. Si vous étiez abonné, vous pourriez venir...

Milou.

VIELLE



Voilà encore un album obsessionnel. Ça se passe au Venezuela au début du siècle, les politiciens magouillent dans tous les sens, les paysans en pâtissent, il y a une classe dirigeante qui écrase de son poids la classe dirigée, bref, c'est un manifeste politique qui arrive cent ans après la bataille. Ça me fait un peu penser aux intellos qui se masturbent la tête sur des "affaires" dépassées depuis longtemps, savoir si Machin, qui est mort, a bien dénoncé Truc - qui est mort aussi - à la Gestapo pendant la guerre, ou si Chose était bien l'instigateur du coup de force monté contre le lieutenant Chouette, alors que tous les protagonistes sont morts. C'est intéressant, quoi. Et le pire, c'est que les auteurs ne se rendent pas compte que leur histoire pourrait être bonne, si ils donnaient quelques bases pour la comprendre. Parce que là, il y a le défaut qu'on retrouve souvent dans les bd historiques : ça commence par un truc du style "Tombouctou, 1924. La situation étant ce qu'elle est, la population craint le pire. Trabuk'ngo, notre héros, est du côté du général Silumbo, que vous connais-



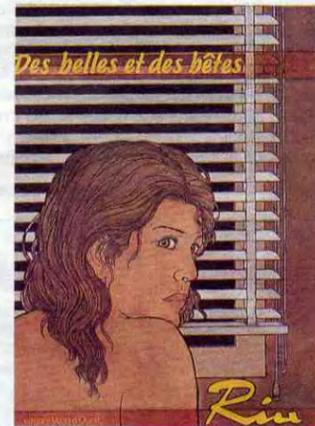
sez certainement. Ce qui explique le combat qu'il va mener durant les prochains mois..." Mais on ne connaît pas le général en question, ni la situation à Tombouctou, ni rien. Alors on reçoit des flots d'informations tronquées, on ne comprend rien et on abandonne.

SOLANGE de GHIGLIANO et TOMATIS chez CASTERMAN, 41 pieds.

TRIANGLE



Grand prix de l'inutilité totale à Riu pour "Des belles et des bêtes". Dans le genre, on pouvait vraiment s'en passer. C'est d'autant plus étonnant de la part de Vents d'Ouest qu'ils avaient édité de très bons trucs, notamment deux albums de Hardy, dont le dernier, Ashe Barrett, est une réussite totale. Mais je ne suis pas là pour dire du bien d'Ashe Barrett, bien que ce ne soit pas l'envie qui m'en manque. Riu, donc, fait des planches en noir et blanc, sans ombres, style académique raté. Je calcule mes proportions, j'ai un peu de mal à dessiner le nez, les mains, les bouches et les oreilles mais je vais la foutre à poil comme ça on ne s'apercevra de rien. De plus, les histoires ressemblent en gros à un concentré de philosophie de comptoir, sauf que dans les conneries qu'on raconte au tro-

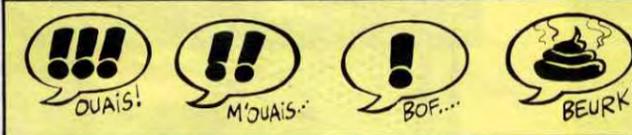


quet, en général, y a des chutes. Ou au moins une morale. Ou à tout le moins une conclusion. Ben là, le fin limier aura beau chercher : y en a pas.

DES BELLES ET DES BÊTES de RIU chez VENTS D'OUEST, 44 choux.

BD Parade!

BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNIAK	12
LE JOUR DES FAUCONS	DETHOREY GIROUD	10
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	BOOGAARD SCHIPPERS	10
LA PORTE D'ORIENT	GIARDINO	8



PIANO



Non seulement cet album représente l'aspect "travail à la chaîne" de Cauvin, mais en plus il est mal



UN CANON POUR LA ROCHELLE

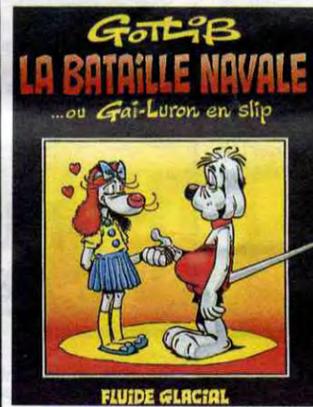
fabriqué. Le noir est marron, les textes ne sont pas tirés à part comme c'est fait d'habitude, c'est une vraie catastrophe. Tout ça parce que l'éditeur a racheté les droits de ces bandes à Spirou pour les rééditer. Il n'a pas dû les acheter cher, d'ailleurs, car c'est loin d'être les meilleures. En plus, il n'y a que 32 pages. En résumé, merci, au revoir.

LES MOUSQUETAIRES de MAZEL et CAUVIN chez RECREABULL, 36 pages.

GROSSE CAISSE



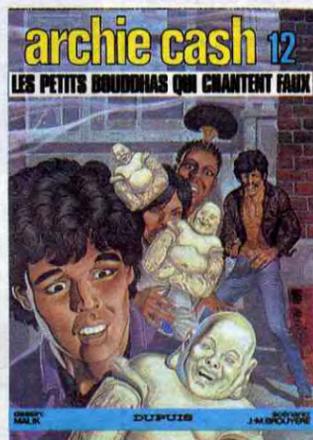
Que ceux qui ont aimé le dernier Lelouch se lèvent ! Ils risquent d'apprécier le dernier Gotlib aussi. Parce qu'autant "Vingt ans après" est un hommage de Lelouch à



CONTREBASSE



Aïe, ça recommence. Page 1 : un chevalier dit "Doux frère Guillaume", il y a une astérisque et au bas de la page, un encadré : "C'est ainsi que s'interpelaient courtoisement les chevaliers du temple". Déjà, j'ai un préjugé défavorable. Bon, the story : durant la construction de Notre-Dame, qui est maudite, comme chacun le sait, puisque des touristes japonais y apparaissent spontanément, amenés là par on ne sait quel démon infernal, un chevalier est initié aux secrets d'une secte bizarre dont le but est de faciliter la construction de Notre-Dame.



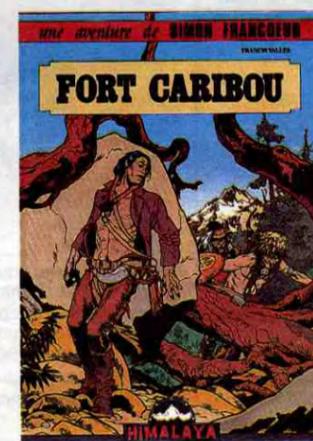
LES PETITS BOUDDHAS QUI CHANTENT FAUX de MALIK et BROUYERE chez DUPUIS, 35 chinois.

ATTAQUONS



C'est un western. "Nous sommes ici, et ils vont attaquer là. A l'aube. Ces chiens d'apaches attaquent toujours à l'aube. Il nous faudra du renfort. Sergent, voulez-vous partir en éclaireur ? Non ? Et pourquoi, s'il vous plaît ? Parce que vous ne voulez pas rester une minute de plus dans cet album nul ? Je vous comprends, allez. Tiens, on va aller boire un coup."

FORT CARIBOU de VALLES chez MAGIC STRIP, 52 indiens.

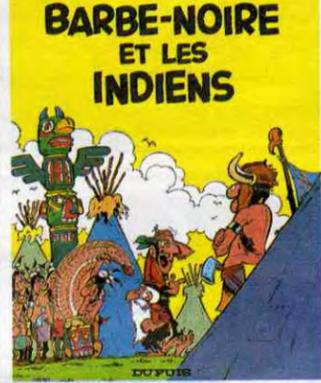


CHOEURS



Et on continue dans les rééditions de Barbe-Noire. Tant mieux, j'adore ça. Encore une fois, je répète pour ceux qui n'étaient pas là la dernière fois, je trouve Barbe-Noire presque

LE VIEUX NICK ET BARBE-NOIRE



aussi bon qu'Astérix, parce qu'on peut le prendre à tous les degrés possibles. J'ai rien à en dire. J'aime ça. C'est bien, c'est beau, c'est rigolo. Voilà.

BARBE-NOIRE ET LES INDIENS de REMACLE chez DUPUIS, 35 barbes.

SYNTHE



La collection Atomium 58 est la seule collection spécialisée non seulement dans la ligne claire, mais aussi dans les jeunes auteurs. En général, les débutants publient un album dans cette collec, puis vont ailleurs. Mais presque tous les titres parus sont excellents. On peut noter au passage que c'est là que Dupuy et Berberian - dit le Grand Chica-neur Maudit - ont publié leur "Petit Peintre".

Donc, une fois de plus, le nouvel album d'Atomium 58 est très bon. C'en est à tel point que lorsqu'on reçoit chaque semaine des nouveaux arrivages de bd et qu'il y a un Atomium dedans, on se dit : "Tiens, c'est chouette, y a un Atomium". En quelque sorte, on ne doute pas de leur qualité. On ne peut pas en dire autant de tous les éditeurs. Bon, l'histoire : c'est un pompiste-détective privé qui part à la recherche de la fille d'un magnat de l'acier, disparue depuis trois jours. Non seulement il ne va pas la retrouver, mais il va passer à côté de plein



de trucs complètement déments. A chaque fois, on s'attend à ce qu'il réagisse, mais c'est peine perdue. Bon, ben c'est bien, quoi.

LA MANIERE NOIRE de WOZNIAK (pas le même) chez ATOMIUM 58, ah non, 48.

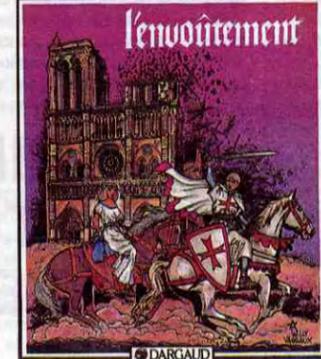
ACCORDEON



Ça, c'est une valeur sûre. Les types de chez Gilou l'ont compris. Ces vieilles bandes ont fait rêver tout le monde il y a une vingtaine d'années. Il y a donc un marché potentiel énorme de nostalgiques. Bon, elles ne sont plus tout à fait au goût du jour, elles sont en noir et blanc, l'idéologie est pas toujours des plus clean, mais on s'en fout, avec le recul, c'en est presque attendrissant. Ce qui est incroyable, c'est de penser qu'à l'époque où elles sont parues, les gens qui les lisaient y voyaient presque un rapport sur l'activité de l'armée. Un peu comme on regarde aujourd'hui les dessins de Faizant - l'homme-qui-met-des-noms-sur-les-serviettes - pour savoir ce qui se passe au Figaro. Un témoin de son temps, en quelque sorte. Maintenant, débarrassé du contexte, il reste de superbes bandes d'aventure. Saluons au passage le travail de composition et

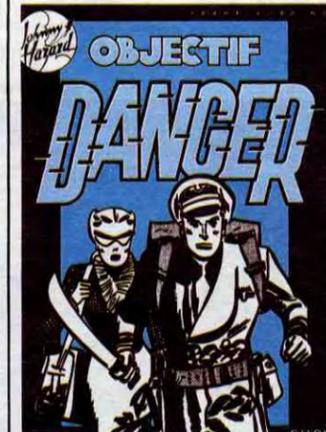


LE TEMPLIER DE NOTRE-DAME



C'est très ésotérique, dans l'ensemble. Tellement qu'on s'emmerde à pleins tubes, d'ailleurs. Et d'autant que c'est extrêmement mal dessiné. C'est très laid. Des fois, quand je vois un album comme celui-là, je pense à l'auteur. Il est seul chez lui, sous une lumière chiche éclairant à peine sa table de travail, et planche après planche, il dessine, de temps en temps il relève la tête et regarde son dessin, en se disant que merde, faudrait quand même qu'il s'applique, c'est tout de traviole. Et puis bon, il se dit c'est inutile d'essayer de corriger, ça ferait des pâtés, je vais laisser comme ça, de toutes façons l'éditeur n'y verra que du feu. Et il laisse tomber sa planche dans l'état où elle est, pas belle, avec des couleurs moches. Et c'est publié. Et c'est pas normal.

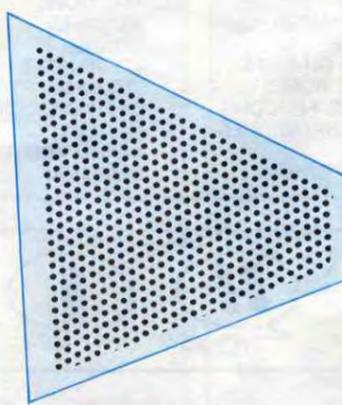
L'ENVOUÏEMENT de VASSAUX et PISCAGLIA chez DARGAUD, 59,50 touristes.



de reproduction qui est proprement remarquable.

OBJECTIF DANGER de ROBBINS chez GILOU, 69 bombes.

MUSIQUE



EDITO

A Paris, c'est l'avalanche de concerts. Chaque année, à cette saison, c'est la même chose. On ne sait plus où donner de la tête. On finit par oublier ce qu'est une vraie nuit de sommeil. On se réveille les oreilles encore déchirées par un rock bien saignant, pour aller, le soir même, s'offrir

quelques rafales de rythmes tropicaux en guise de massages de tympans... Et tout ça pour le plaisir de vous informer sur ce qui se fait de meilleur dans la musique du moment. Et oui ! Notre abnégation n'a pas de bornes...

BEN

KILOWATTS A TOUS LES ETAGES

Une question avant tout. Avez-vous gardé quelques biftons de côté en prévision de ces shows fort intéressants, qui vont se succéder durant trois jours, du 24 au 26 ? Ah ! J'en vois déjà qui se sont ruinés en craquant sur le prix des disquettes du Club Hebdomadaire. Tant pis pour vous, les mecs !

Laissez-moi seulement vous dire que vous allez rater quelques concerts exclusifs. Je veux dire des concerts où il se passe vraiment quelque chose, ce qui n'est pas forcément le cas (loin de là) des concerts de grosses stars, annoncés à grand renfort de battage médiatique. Voici déjà le programme, on entrera dans les détails après : Samedi 24 : du bon rock au Rex Club avec Katrina and the Waves et la Nuit Câlino, de 22h à l'aube à la Grande Halle de La Villette, avec huit groupes (dont pas un

seul ringard) pour distiller musiques chaudes et rythmes fous. Dimanche 25 : le nec plus ultra du spatio-scratch-rock-new-wave au Cirque d'Hiver, avec B.A.D., cette perle de groupe, organisé par l'ancien Clash, Mick Jones. Ce sera leur premier concert parisien, c'est-à-dire un événement musical autrement plus important que le passage d'un Goldman à Champs Elysées... Est-ce que je me fais bien comprendre ? Lundi 26 : le nouveau porte-flambeau de la rock-new-wave anglaise, Hipsway, groupe musclé et beaucoup moins déliquescence que la plupart de ses compatriotes du moment, présenté dans l'écran laserisé du Palace. Ces noms, peut-être, ne vous disent encore rien, et c'est justement ce qui fait l'intérêt d'aller découvrir l'énergie de ces futurs stars de 1990.

MENU...

HIPSWAY

C'est lundi, hip, hip, hip... Et pour démarquer la semaine en beauté après la débauche du week-end, rien de tel qu'une bonne rasade de sons neufs en provenance de Glasgow. "Hip, hip, hip. Hipsway !...", fredonne le danseur, qui ne parvient pas à calmer la crise de hoquet qui le secoue

soul-music et aux harmonies pop nettes et carrées, me donne la pêche. Hipsway balance avec simplicité (chant, guitare, basse, batterie), inspiration (The Honeythief, Long White Car) et subtilité (la production de l'album est signée Gary Langan, la tête chercheuse de The Art of Noise). Hipsway dispense un enthousiasme communicatif. Alors laissez-vous entraîner au Palace et arrêtez de boudier : cette fois, tous les quatre sont blancs.

KATRINA AND THE WAVES

depuis le choc reçu à l'écoute du premier album des quatre Ecossais. Nom d'une pinte de Guinness allongée de Scotch, ces sacrés rosbifs en connaissent un rayon pour nous faire chavirer les tympans !

Avec une poignée de 45 tours sur différents labels anglais et deux albums à son actif, dont le tout récent "Waves" (Capitol/Pathé), Katrina and The Waves pourrait n'être qu'un groupe parmi tant d'autres. Et pourtant, les signes ne manquent pas qui le démarquent du gros de la troupe des aspirants aux gloires du Top



Autant la pop-synthé-guimauve généralisée autour de Londres et dans le Sud me gâte les dents, autant la prestance bouillonnante des porteurs de kilts, sevrés à la

Katrina est elle-même originaire du Kansas et a, elle aussi, réuni ses musiciens à Londres. Deux d'entre eux sont d'anciens camarades de l'université de Cambridge, où Kimberley Rew, le guitariste, s'est passionné pour l'archéologie. Quant au bassiste, Vice de la Cruz, ses origines doivent côtoyer la frontière mexicaine, bien qu'il soit né au Japon (!) Et pour couronner le tout, la réunion des quatre donne une musique à consonances nettement américaines. Pas de sequencer, à peine une pointe de synthé par-ci par-là, surtout des guitares qui claquent et des cuivres en rafales, orchestrés par John

SHOW DEVANT
★ MANFRED MAN, le 23/5 : Marseille, le 24/5 : Nice.

"Irish" Earl, leader de la Runour Brass section. En somme, tout est réuni pour vous coller des fourmis dans les jambes et on n'en veut même pas à la belle Katrina d'essayer de nous briser le cœur avec ses ballades parfois un peu excessives question larme-à-l'œil. Ce qui transpire, en tous cas, du dernier album de Katrina et ses Vagues, c'est un fabuleux potentiel d'énergie scénique. Pour vous donner un bon ordre d'idée comparatif, Katrina and the Waves serait un peu le pendant féminin de Hey Lewis and the News : une référence non-négligeable !

NUIT CALINE

Dis donc là, présentement, c'est la fête là, toute la nuit là !... Allez coucher, les grincheux racistes qui n'osent pas se l'avouer, mais qui ne me lâchent plus les baskets, parce qu'il paraît que je cause un peu

SHOW DEVANT
★ NUIT CALINE, avec TI-FOCK, KAT, JIMMY CLIFF, MALAVOI, ALPHA BLONDY, ASWAD, GAZOLINE et TABOU COMBO, le 24/5 : Paris (Grande Halle de La Villette).

"trop" de musiques "nègres" ! C'est la tendance actuelle à plus de 50% et franchement c'est tant mieux. Vous ne voudriez quand même pas que je vous serve du Mireille Mathieu ou du Sardou !... Bon,



allez, on se calme... Nuit câline, donc, une vraie nuit de musique non stop, emballée et présentée comme aucun festival en France ne sait encore le faire, à part justement les deux nuits de musique organisées au profit de SOS Racisme. Normal, c'est Album Productions, organisateur technique des concerts à la Concorde et au Bourget, qui, cette fois associé à Garance ("the" tourneur black en France),



nous propose ce grand câlin de musique chaudes. Ce qui veut dire que les huit groupes programmés se succéderont, sans temps mort, alternativement sur deux grandes scènes, que plusieurs écrans vidéo de 6m x 4m seront disposés sous la Grande Halle de la Villette, afin que même tout au fond de la salle, et mesurant 1,50m, on ne puisse pas perdre une miette de ce qui se passe sur scène. Vous avez compris qu'on ne se moque pas de nous, qu'on ne donne pas dans le misérabilisme ou la frime sans intérêt, comme c'est généralement le cas pour le rock. Et la bonne impression se précise au vu du programme. Nous présenter à la suite quatre grands noms comme Jimmy Cliff, Malavoi, Alpha Blondy et Aswad, cela mérite d'être salué, d'autant qu'en amuse-gueule on pourra découvrir les qualités hautement performantes du "Maloya" de la Réunion

SHOW DEVANT
★ JIMMY CLIFF, le 25/5 : Rouen, le 27/5 : Lille.

modernisé par Ti Fock et la pulsion envoûtante du groupe Kat. Et pour les fous de la danse, ceux qui ne savent pas s'arrêter avant les premiers rayons du soleil matinal, le bal tropical s'étirera au long des heures les plus douces de la nuit, entraîné par les biguines de Gazoline et les percus de Tabou Combo. Bouh, les grincheux qui



ne connaissons jamais les délices de la Nuit Câlino.

B.A.D.

Facile, après avoir dansé toute la nuit, de faire passer la pilule d'ennui du dimanche, jour du Seigneur, des sports et de Jacques Martin, jour interminable des engueulades autour du déjeuner familial qui traîne à force de viandes en sauce, de flageolets ou de frites, de bouteilles vidées, de gâteaux écœurants, de rots et de pets... Le danseur, lui, dort, bârcé dans ses rêves par des musiques cristallines, doucement érotisantes. A son réveil, il sait qu'une nou-

velle soirée chaude l'attend. Les B.A.D. boys sont en ville. Le Combo le plus fra-



cassant du moment va déployer son alchimie cybernétique sur la piste circulaire du Cirque d'Hiver. Big Audio Dynamite, souvenez-vous, deux noirs et trois blancs (et oui pôvre !), qui ont pris dix longueurs d'avance sur tout le monde, pour avoir osé chercher, mixer, inventer, créer une musique neuve, une musique qui correspond vraiment à la réalité d'aujourd'hui. Comme il fallait s'y attendre, les médias de grosse diffusion (radio, télé) sont restés pratiquement sourds à la luxuriance de "This is Big Audio Dynamite", leur premier album (chef-d'œuvre placé dans ces pages parmi les trois meilleures productions anglaises de 1985). Peu concernés en fait par la

SHOW DEVANT
★ B.A.D., le 25/5 : Paris (Cirque d'Hiver).

musique, ces petits maîtres cancaniers préféraient faire mousser les rapports juridiques au sujet du différent qui oppose Mick Jones et ses anciens potes du Clash. Et puis, on n'aime pas ce qui est trop neuf, ce qui frappe trop juste. Des textes subtilement politisés, c'est-à-dire, à l'inverse des slogans bateau, avec intelligence, ça fait peu, surtout lorsqu'ils sont chantés

SHOW DEVANT
★ RAOUL PETITE, le 25/5 : Vaulx en Velin.

avec la fraîcheur des continés. Un ex-vicéaste, ex-DJ punk du Roxy de New York, devenu rasta et qui se met à scratcher, raper, mixer toutes sortes de bruits, de bandes son de films, d'effets hyperdosés, pour parvenir à une construction parfaite et inattendue des morceaux (il s'agit de Don Letts), ça ne peut pas encore se concevoir dans un groupe "pop". Mais qu'importe toutes ces histoires et ces bazars, B.A.D. nous offre ce soir un festival de savoir-faire.

INFOS TOUT POIL

- ★ Le 2^e Forum de la Rock Création se tiendra le samedi 7 juin, de 14h à 20h, au Centre des Expositions de Montreuil. (Métro : Mairie de Montreuil). Une centaine d'exposants y seront présents : fanzines, labels indépendants, créateurs, diffuseurs, groupes, etc. Une "Bourse-Rock" d'échanges et de ventes de disques sera organisée, ainsi que des débats sur l'édition et la promotion. Performances, présentations de clips se succéderont l'après-midi, sans oublier les concerts : 15h/16h : Ricky Amigos, 16h30/17h30 : Dole, 18h/19h : Evening Legions et un concert exceptionnel : 21h, à la salle des Fêtes de Montreuil : Jean-Louis Aubert et Richard Kolinka (deux des quatre ex-Téléphone).
- ★ Le 14 juin, la Place de la Bastille est à SOS Racisme avec une flopée de groupes, parmi lesquels sont déjà annoncés UB 40, The Communards, Bronski Beat, Red Skins, Ray Lema, Gilberto Gil et Gold... (à suivre).
- ★ Cure sera pour trois dates au mois d'août dans le sud de la France : le 6 à Béziers, le 8 à Orange, le 9 à Fréjus.

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.

C'EST OLIVIER DEMANGEL QUI GAGNE LES 20000FR DU CONCOURS MENSUEL POUR SON PROGRAMME "BEACH RAID" SUR AMSTRAD!

IL EST DONC CONDAMNÉ À TOUCHER CE FRIC QU'IL LE VEUILLE OU PAS



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

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 aviateurs.
Cette semaine, je vous fais un cadeau exceptionnel. Si vous m'achetez Objectif danger, le deuxième tome des aventures de Johnny Hazard, je vous offre gratuitement et sans bourse délier le premier tome ! C'est pas un beau cadeau, ça ? Mais comme il y en a parmi vous qui ne cherchent qu'à rasper des centimes dans les coins, je précise qu'il vous faudra quand même payer le port, parce que faudrait pas que ma générosité me retombe sur le nez. Donc, si vous ne prenez que ça, ça vous fera 69 balles pour le bouquin, plus 6 francs de port multipliés par deux, soit 12 francs en plus, total : 81 balles et vous emportez tout. Ceci dit, vous pouvez aussi commander d'autres albums de la liste en sachant qu'à partir de quatre vous ne payez plus de port, mais attention ! l'album gratuit ne compte pas dans les 4.
Voilà. J'en profite pour préciser que pour Maëster, c'est inutile d'insister : c'est ter-mi-né. Il ne dédicace plus, il prépare son prochain album. Fallait vous y prendre avant.

Bon, si je résume, j'envoie du fric et vous m'envoyez du papier, c'est ça ? Y a quoi, sur le papier ? Des dessins ? Ah, chouettes. Et ils représentent quoi, ces dessins ? Les aventures de Johnny Hazard ? Ok, ça marche.

Et en plus, mettez-moi du papier où y aurait d'autres dessins, comme par exemple ... (remplissez les blancs).

Envoyez-moi du papier sur lequel y aurait un catalogue gratuit, par exemple.



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
MAESTER 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-BERTHET2	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 SUPERWEST	59,50
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	41,00
L'AMERZONE	41,00
NOUVELLES DU PAYS	41,00
OBJECTIF DANGER	69,00
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	35,00
LES PETITS BOUDDHAS QUI CHANTENT FAUX	35,00
LA BATAILLE NAVALE	45,00
LA MANIERE NOIRE	48,00
DES BELLES ET DES BÊTES	44,00

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

ALPHA BUG

Panique de votre Z80 ! Les incroyables suceurs d'énergie que sont les BUGS, menacent l'intégrité des caractères de votre AMSTRAD. Sauvez de l'impotence votre machine préférée, en risquant votre vie contre ces monstres ignobles...



Fabrice DUBACH

```

10 *****
20 *
30 * ALPHA BUG *
40 *
50 * COPYRIGHT *
60 *
70 * DUBACH FABRICE *
80 *
90 * 1986 *
100 *
110 *****
120
130 AMSTRAD CPC 464+DISQUETTE
140
141 ATTENTION:
142
150 Apres avoir fait un RUN
160 et un SAVE l'ordinateur
170 se bloque quelque instants
180 puis,seulement,met l'unité
190 de disq ou de k7 en route.
200
210 DEF. VARIABLES,FONCTIONS,ETC
...
220 ENT 1,4,2,1,8,-2,1,8,2,1,4,-2,
1
230 ENT -2,5,-8,1,12,1,1,6,-1,1
240 ENV 3,10,110,100
250 GOSUB 1590
260 DEFINT A-Y
270 DEF FN POINT(XX,YY)=TEST((XX-1
)*32,(25-YY)*16)
280 DEF FN TEMPS=479-((TIME-ZTIME)
/100*2)
290 DEF FN MULTI(N,M)=(INT(N/M)=N/
M)
300 NIV=1:DIM CB$(8,26),DN$(3):VC=
1:EJ$=CHR$(24):EC$="":DN$(1)=CHR$(
24)
310 SYMBOL AFTER 200
320 INK 1,26:PEN 1:GOSUB 630
330 GOTO 1810
340 MODE 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2
,7:INK 3,6:INK 4,26:INK 5,0:INK 6,
2:INK 7,15:INK 8,18:INK 9,7:INK 10
,14:INK 11,8:INK 12,26,0:PEN 4:PAP
ER 5:CLS
350 IF VC=1 THEN P1$=CHR$(8):P2$=
CHR$(9):P3$=CHR$(A):P4$=CHR$(B)
ELSE P1$=CHR$(F2):P2$=CHR$(F3):
P3$=CHR$(F1):P4$=CHR$(F0)
360 VIE=3:SCORE=0:NUPD=0
370 IF NIV=1 THEN D=5 ELSE IF NIV=
2 THEN D=3 ELSE IF NIV=3 THEN D=2
380 RESTORE 2680
390 SYMBOL 200,129,126,126,126,126
,126,126,129
    
```

```

400 SYMBOL 221,12,30,55,127,55,30,
12
410 SYMBOL 222,48,120,236,254,236,
120,48
420 SYMBOL 223,8,8,28,62,107,127,6
2,28
430 SYMBOL 224,28,62,127,107,62,28
,8,8
440 SYMBOL 250,126,219,255,189,195
,219,126
450 KEY 139,"INK 0,13:PAPER 0:BDOR
ER 13:INK 1,0:PEN 1:MODE 2:LIST"+C
HR$(8D)
460 GOSUB 2310
470 CA=1
480 FCA=0:FICA=1:DEJA=0:X=6:Y=19:X
1=X:Y1=Y:XE=14:YE=6:XES=15:YES=6:B
P=3:PEN 4:PAPER 5
490 IF CA-1=26 THEN GOTO 1330
500 CARRE CARACTERES
510 ABC$=STRING$(10,CHR$(143))
520 FOR A=1 TO 14
530 LOCATE 6,5+A:PRINT ABC$
540 NEXT
550 PEN 1
560 CARACTERES
570 FOR A=1 TO 8
580 FOR I=1 TO 8
590 IF VAL(MID$(CB$(A,CA),I,1))=1
THEN LOCATE 6+I,8+A:PRINT " " :FCA
=FCA+1
600 NEXT I:NEXT A:CA=CA+1:GOSUB 25
90
610 IF CA=2 THEN GOSUB 1210
620 PAPER 6:FCA=140-FCA:A$=INKEY$:
GOTO 740
630 TABLEAU CARACTERES
640 MODE 2
650 FOR I=1 TO 26
660 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(I+64)
670 LOCATE 30,10:PRINT "PATIENTEZ
S.V.P"
680 FOR ZP=49152 TO 63491 STEP 204
8
690 C=PEEK(ZP+N)
700 CB$(ZP/2048-23,I)=(BIN$(C,8))
710 NEXT NEXT
720 RETURN
730 B=3:C=3
740 JEU
750 ZTIME=TIME
760 MOVE 160,328:DRAW 478,328,7:MO
VE 160,330:DRAW 478,330,7:MOVE 160
,332:DRAW 478,332,7
770 LOCATE 2,3:PAPER 5:PRINT STRIN
G$(VIE,CHR$(223))
780 PEN 11:LOCATE 18,3:PRINT STR$(
NIV)
    
```

```

790 PAPER 5:PEN 1:LOCATE 15,22:PAP
ER 5:PRINT USING"#####";SCORE+1
800 LOCATE 2+VIE,3:PAPER 5:PRINT"
":PAPER 6 (4 ESPACES)
810 IF A$(X) THEN LOCATE X1,Y1:PR
INT " ":IF DEJA=0 THEN FICA=FICA+1
:LOCATE 15,22:PAPER 5:PRINT USING"
#####";SCORE+FICA:PAPER 6 ELSE DEJ
A=0 ELSE GOTO 840
820 IF X1=XE AND Y1=YE THEN PEN 9:
PAPER FNPPOINT (XE,YE):LOCATE XE,YE
:PRINT CHR$(250):PAPER 6:PEN 1
830 IF FCA=FICA THEN GOTO 1270
840 IF X=XE AND Y=YE THEN ZTIME=ZT
IME-500:SOUND 2,1000,5,15:PEN 9:PA
PER FNPPOINT (XE,YE):LOCATE XE,YE:F
RINT CHR$(250):PAPER 6:PEN 1:REN=8
ELSE REN=1
850 X1=X:Y1=Y
860 TEMPS=FN TEMPS:FOR I=REN TO 0
STEP -1:PLOT TEMPS+I,328,5:PLOT TE
MPS+I,330:PLOT TEMPS+I,332:NEXT
870 IF TEMPS<160 THEN GOTO 1470
880 A$=INKEY$
890 IF A$=P1$ THEN X=X-1:BP=1
900 IF A$=P2$ THEN X=X+1:BP=2
910 IF A$=P4$ THEN Y=Y-1:BP=3
920 IF A$=P3$ THEN IF X=6 AND Y=1
9 THEN 930 ELSE Y=Y+1:BP=4
930 IF FN MULTI(QP,D)=-1 THEN GOSU
B 1000
940 QP=QP+1:IF FN MULTI(QP,10)=-1
THEN GOSUB 2500:IF QP=20 THEN QP=0
950 IF A$="" THEN GOTO 980
960 IF FN POINT(X,Y)=5 THEN GOTO 1
090 ELSE IF FN POINT(X,Y)=6 OR FN
POINT(X,Y)=1 THEN DEJA=1
970 SOUND 2,300,5,14,1
980 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(220+BP)
990 GOTO 810
1000 ENEMIE
1010 XE1=XE:YE1=YE
1020 IF X<XE THEN XE=XE-1:GOTO 104
0
1030 IF X>XE THEN XE=XE+1
1040 IF Y>YE THEN YE=YE+1:GOTO 106
0
1050 IF Y<YE THEN YE=YE-1
1060 LOCATE XE1,YE1:PAPER FNPPOINT(
XE1,YE1):PEN 9:PRINT " ":PAPER FNP
POINT (XE,YE):LOCATE XE,YE:PRINT CH
R$(250):PAPER 6:PEN 1
1070 RETURN
1080 END
1090 MORTS
1100 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(220+BP)
:PAPER 6
    
```

```

1110 LOCATE X1,Y1:PRINT " "
1120 SOUND 1,2000,10,15,1
1130 PAPER 5:LOCATE X,Y:PRINT " "
1140 IF VIE=0 THEN GOTO 1470
1150 X=6:Y=19:X1=X:Y1=Y:DEJA=1
1160 PAPER FNPPOINT(XE,YE):LOCATE X
E,YE:PRINT " "
1170 XE=15:YE=6:XE1=XE:YE1=YE
1180 VIE=VIE-1:LOCATE 2,2:PAPER 5:
PRINT " "
1190 IF Y)=6 THEN TEMPS=FNTEMPS:MO
VE 160,328:DRAW TEMPS,328,7:MOVE 1
60,330:DRAW TEMPS,330,7:MOVE 160,3
32:DRAW TEMPS,332,7
1200 GOTO 800
1210 MICROPROCESSEUR
1220 PEN 8:LOCATE 3,21:PRINT STRIN
G$(3,CHR$(143)):LOCATE 3,22:PRINT
STRING$(3,CHR$(143))
1230 PLOT 62,78,8:DRAW 62,48:PLOT
160,78:DRAW 160,48
1240 FOR I=64 TO 162 STEP 12:PLOT
I,80,10:PLOT I,46:NEXT
1250 PEN 1
1260 RETURN
1270 LETTRE SUIVANTE
1280 PLOT 62,((CA-2)*4),78,10:DRAW
62,((CA-2)*4),48
1290 TEMPS=FN TEMPS:PAPER 5:SCORE=
SCORE+FICA:FOR I=TEMPS TO 150 STEP
-10:FOR II=10 TO 0 STEP -1:PLOT I
+II,328,5:PLOT I+II,330:PLOT I+II
,332:NEXT II
1300 SCORE=SCORE+2:SOUND 2,10,12,1
5,1:LOCATE 15,22:PRINT USING"#####
";SCORE:NEXT
1310 MOVE 160,328:DRAW 478,328,5:M
OVE 160,330:DRAW 478,330:MOVE 160,
332:DRAW 478,332:PAPER 6
1320 GOTO 480
1330 VICTOIRE TOTALE
1340 FOR I=1 TO 250 STEP 5:INK 4,
INT(RND*5)+10:SOUND 1,1,5,15:FOR A
=1 TO 10:INK 5,INT(RND*10):NEXT A:
SOUND 4,250-1,5,15:NEXT I
1350 SPEED INK 20,20:INK 5,0:LOCAT
E 7,21:PAPER 5:PEN 12:PRINT" BRAVO
"
1360 FOR I=1 TO 5000:NEXT
1370 MODE 2:INK 1,21:INK 0,0:PEN 1
:PAPER 0:BDORER 0
1380 SCORE=SCORE+FICA:LOCATE 34,2:
PRINT "ALPHA BUG"
    
```

Suite page 27

AMSTRAD

Suite de la page 10

```

680 DATA 3E,00,E5,0E,0E,77,23,10,4
73
690 DATA FC,E1,CD,2E,BC,3E,00,0D,9
83
700 DATA B9,20,EF,CD,80,A3,C1,C9,1
34E
    
```

LISTING 4

```

1 MEMORY 30000:ad=&A000:li=10
2 FOR i=0 TO 7:READ a$:POKE ad+i,V
AL("&"+a$)
3 som=som+VAL("&"+a$)
4 NEXT
5 READ b$:IF b(>)som THEN PRINT"erre
ur "li:END
6 som=0:li=li+10:ad=ad+8
7 IF li<980 THEN 2
8 SAVE"DATAS",b,&A000,775
9 END
10 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
20 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
30 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
40 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
50 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
60 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
70 DATA 00,50,F0,F0,A0,00,00,50,80
0
80 DATA F0,F0,A0,00,00,00,40,80,83
2
90 DATA 00,00,04,08,04,EB,04,08,4E
8
100 DATA 04,1C,80,40,2C,08,04,1C,3
08
110 DATA 80,40,2C,08,04,08,D4,EB,7
00
120 DATA 04,08,00,00,D4,EB,00,00,4
5E
    
```

```

130 DATA 00,00,D4,EB,00,00,00,10,4
60
140 DATA D4,EB,20,00,00,20,D4,EB,9
52
150 DATA 10,00,00,20,D4,EB,10,00,5
08
160 DATA 00,20,C0,C0,10,00,00,20,4
64
170 DATA 80,40,10,00,00,20,80,40,4
32
180 DATA 10,00,00,20,C0,C0,10,00,4
48
190 DATA 00,30,D4,EB,30,00,00,10,5
56
200 DATA D4,EB,20,00,00,00,C4,EB,9
04
210 DATA 00,00,0C,08,D4,CB,04,0C,4
48
220 DATA 0C,1C,C4,EB,2C,0C,0C,1C,5
64
230 DATA D4,CB,2C,0C,0C,1C,D4,EB,9
52
240 DATA 2C,0C,0C,F3,F3,F3,F3,0C,1
052
250 DATA 00,F3,F3,F3,F3,00,00,F3,1
215
260 DATA F3,F3,F3,00,00,00,00,00,7
29
270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
280 DATA 00,00,01,03,03,02,00,00,9
290 DATA 00,01,03,03,02,00,00,00,9
300 DATA 00,01,02,00,00,00,04,08,1
5
310 DATA 57,AB,04,08,00,04,1C,02,3
04
320 DATA 01,2C,08,00,04,1C,02,01,8
8
330 DATA 2C,08,00,04,08,57,AB,04,3
26
340 DATA 08,00,00,00,57,AB,00,00,2
66
350 DATA 00,04,08,57,AB,04,08,00,2
82
360 DATA 04,1C,02,01,2C,08,00,04,9
1
370 DATA 1C,02,01,2C,08,00,04,08,9
5
380 DATA 57,AB,04,08,00,00,00,57,3
57
390 DATA AB,00,00,00,00,45,57,AB,4
98
400 DATA 8A,00,00,00,45,03,03,8A,3
51
410 DATA 00,00,00,45,57,AB,8A,00,4
65
    
```

```

420 DATA 00,00,45,57,AB,8A,00,00,4
65
430 DATA 00,CF,03,03,CF,00,00,00,4
20
440 DATA CF,57,AB,CF,00,00,00,00,6
72
450 DATA 57,0B,00,00,00,0C,08,07,1
25
460 DATA AB,04,0C,00,0C,1C,57,0B,3
25
470 DATA 2C,0C,00,0C,1C,07,AB,2C,3
18
480 DATA 0C,00,0C,1C,57,AB,2C,0C,3
66
490 DATA 00,0C,F3,F3,F3,F3,0C,00,9
96
500 DATA 00,F3,F3,F3,F3,00,00,00,9
72
510 DATA F3,F3,F3,F3,00,00,00,00,9
72
520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,1
530 DATA 03,03,02,00,00,00,01,03,1
2
540 DATA 03,02,00,00,00,00,01,02,8
550 DATA 00,00,00,04,08,57,AB,04,2
74
560 DATA 08,00,04,1C,02,01,2C,08,9
5
570 DATA 00,04,1C,AB,01,2C,08,00,2
53
580 DATA 04,FC,5C,AB,04,08,00,54,6
15
590 DATA 0C,0C,A9,00,00,00,AC,0C,3
77
600 DATA 0C,AB,54,AB,00,04,1C,28,5
07
610 DATA 01,FC,FC,00,0C,3C,3C,01,6
38
620 DATA 0C,5C,00,04,3C,D5,BE,3C,6
31
630 DATA 5C,00,14,28,94,3C,2C,FC,6
56
640 DATA 00,00,68,42,94,3C,28,00,4
18
650 DATA AC,68,C0,94,2C,00,00,AC,8
32
660 DATA 68,C0,C0,3C,00,00,AB,68,8
20
670 DATA C0,C0,3C,00,00,AC,68,C0,9
12
680 DATA C0,3C,00,00,54,0C,94,3C,5
56
690 DATA 9E,28,00,00,00,0C,3C,28,3
10
700 DATA 00,00,0C,3C,3C,3C,3C,3C,3
    
```

```

710 DATA 00,0C,1C,3C,3C,3C,2C,00,2
64
720 DATA 1C,1C,16,29,2C,0C,00,5C,2
67
730 DATA BC,57,AB,2C,0C,00,0C,F3,7
57
740 DATA F3,F3,F3,0C,00,00,F3,F3,1
227
750 DATA F3,F3,00,00,00,F3,F3,F3,1
215
760 DATA F3,00,00,00,00,00,00,00,2
43
770 DATA 00,00,00,00,00,33,33,22,1
36
780 DATA 11,22,11,22,11,22,11,22,2
04
790 DATA 11,33,33,00,00,00,11,00,1
36
800 DATA 11,00,11,00,11,00,11,00,6
8
810 DATA 11,00,11,00,00,33,33,00,1
36
820 DATA 11,00,11,33,33,22,00,22,2
04
830 DATA 00,33,33,00,00,33,33,00,2
04
840 DATA 11,00,11,00,33,00,11,00,1
02
850 DATA 11,33,33,00,00,22,11,22,2
04
860 DATA 11,22,11,33,33,00,11,00,1
87
870 DATA 11,00,11,00,00,33,33,22,1
70
880 DATA 00,22,00,33,33,00,11,00,1
53
890 DATA 11,33,33,00,00,33,33,22,2
55
900 DATA 00,22,00,33,33,22,11,22,2
21
910 DATA 11,33,33,00,00,33,33,00,2
21
920 DATA 11,00,11,00,11,00,11,00,6
8
930 DATA 11,00,11,00,00,33,33,22,1
70
940 DATA 11,22,11,33,33,22,11,22,2
55
950 DATA 11,33,33,00,00,33,33,22,2
55
960 DATA 11,22,11,33,33,00,11,00,1
87
970 DATA 11,33,33,00,00,00,00,00,1
19
    
```

L'ANNE ROUGE

ORIC



Pour fuir le carcan du quotidien, la pauvre ANNE rouge de colère, dut faire face à l'obstruction de quelques blocs machistes...

Xavier BESSETTE

```

0 :
1 REM *****
2 REM * L'ANNE ROUGE *
3 REM * Xavier BESSETTE *
4 REM * CHALON S/SAONE *
5 REM *****
6 :
10 TEXT
20 CLS
30 POKE 48035,0
35 GOSUB 6500
40 PAPERD:INK7
45 GOSUB 10000
50 POKE 618,2
80 GOSUB 3000
95 GOSUB 4000
100 GOSUB 5000
110 GOSUB 6000
114 GOSUB 8000
115 :
116 REM *****
117 REM DESSIN INITIAL
118 REM *****
119 :
120 FOR I=1 TO 10
130 A=CA(I,1):B=CA(I,2)
140 IF I=5 OR I=10 THEN C=2 ELSE C=1
145 DX=8*CA(I,3)-2:DY=4*CA(I,4)-2
150 PLOT A,B,A*(C,1)
155 IF I=10 THEN FOR J=0 TO 5: PLOTA,B+
J+1,AN*(J):NEXT J:D=DY+1:GOTO 171
160 FORD=1 TODAY:PLOT A,B+D,A*(C,2)
170 NEXT D
171 PLOT A,B+D,A*(C,3)
172 PLOT A+4,B+2,175+I
175 NEXT I
177 PLOT 3,0,27:PLOT4,0,12
178 PLOT 0+AT,0,18:PLOT1+AT,0,4
180 PLOT 6,0,"VOULEZ VOUS UNE DEMON
STRATION ":GET S$
185 IF S$="0" THEN DE=1:GOTO 9000
187 IF S$<>"N" THEN 180 ELSE DE=0
190 PLOT 6,0," TAPEZ ESC POUR ARRE
TER "
199 :
200 REM *****
201 REM CHOIX DIRECTION
202 REM *****
203 :
210 I=1
215 I=I-1:GOSUB 5300
216 IF SC=0 THEN DOKE #276,0

```

```

217 IF I<>PR THEN PR=I:SC=SC+1:PLOT
12,24,STR$(SC)
218 TT=INT((#FFFF-DEEK(#276))/100):
IF TT<TP THEN TR=TR+1
219 T1=TT+655*TR:PLOT32,24,STR$(T1)
:TP=TT
220 X=CA(I,1):Y=CA(I,2)
225 REM
300 IF DE=0 THEN F=106 ELSE RETURN
301 PLOT X+3,Y+2,F
302 D=PEEK(#208):IF D<>#38 THEN 302
305 D=PEEK(#208):IF D=#38 THEN 305
307 IF D=#A9 THEN 7020
310 IF D=#AF THEN 400
320 F=F+1:IF F>110 THEN F=106
325 PLOT X+3,Y+2,F
330 GOTO 302
340 IF D=#B4 THEN 700
350 IF D=#9C THEN 900
360 IF D=#BC THEN 1100
370 GOTO 302
395 :
396 REM *****
397 REM DEPLACEMENT
398 REM *****
399 :
400 IF F=110 THEN PLOTX+3,Y+2,105:G
OTO 215
410 F=F-105
420 ON F GOTO 1100,900,700,500
430 IF TE=0 THEN 300
432 IF F=1 THEN CA(I,2)=CA(I,2)-4
434 IF F=2 THEN CA(I,2)=CA(I,2)+4
436 IF F=3 THEN CA(I,1)=CA(I,1)+8
438 IF F=4 THEN CA(I,1)=CA(I,1)-8
439 DX=8*CA(I,3)-1:DY=4*CA(I,4)-1
440 IF I=5 OR I=10 THEN C=2 ELSE C=1
442 PLAY 0,1,2,200:SOUND 4,15,0
445 FOR K=0 TO DY:PLOT X,Y+K,C*(C)
447 NEXT K
450 A=CA(I,1):B=CA(I,2)
460 DX=8*CA(I,3)-2:DY=4*CA(I,4)-2
465 PLOT A,B,A*(C,1)
467 IF I=10 THEN FORK=0 TO 5: PLOTA,B+
K+1,AN*(K):NEXT K:D=DY+1:GOTO 477
470 FORD=1 TODAY:PLOT A,B+D,A*(C,2)
475 NEXT D
477 PLOT A,B+D,A*(C,3)
480 PLOT A+4,B+2,175+I
485 IF CA(10,1)=12 AND CA(10,2)=14 TH
EN 7000
487 IF DE=1 THEN RETURN

```

```

490 GOTO 215
498 :
499 REM *****
500 REM GAUCHE
501 REM *****
502 :
505 M=CA(I,3)
510 IF CA(I,4)=2 THEN S=1 ELSE S=0
520 IF SCRN(X-1,Y)=32 THEN 550
530 PING:PING
540 TE=0:GOTO 430
550 IF S=0 THEN 600
560 IF SCRN(X-1,Y+4)=32 THEN 600
570 GOTO 530
600 TE=1:GOTO 430
698 :
699 REM *****
700 REM DROITE
701 REM *****
702 :
705 M=CA(I,3)
710 IF CA(I,4)=2 THEN S=1 ELSE S=0
720 IF SCRN(X+8*M,Y)=32 THEN 750
730 PING:PING
740 TE=0:GOTO 430
750 IF S=0 THEN 800
760 IF SCRN(X+8*M,Y+4)=32 THEN 800
770 GOTO 730
800 TE=1:GOTO 430
897 :
899 REM *****
900 REM BAS
901 REM *****
902 :
905 M=CA(I,4)
910 IF CA(I,3)=2 THEN S=1 ELSE S=0
920 IF SCRN(X,Y+4*M)=32 THEN 950
930 PING:PING
940 TE=0:GOTO 430
950 IF S=0 THEN 1000
960 IF SCRN(X+8,Y+4*M)=32 THEN 1000
970 GOTO 930
1000 TE=1:GOTO 430
1098 :
1099 REM *****
1100 REM HAUT
1101 REM *****
1102 :
1105 M=CA(I,4)
1110 IF CA(I,3)=2 THEN S=1 ELSE S=0
1120 IF SCRN(X,Y-1)=32 THEN 1150
1130 PING:PING
1140 TE=0:GOTO 430

```

```

1150 IF S=0 THEN 1200
1160 IF SCRN(X+8,Y-1)=32 THEN 1200
1170 GOTO 1130
1200 TE=1:GOTO 430
1998 :
1999 REM *****
2000 REM MUSIQUE
2001 REM *****
2002 :
2010 PLAY 3,0,0,0
2015 E=0
2020 REPEAT
2030 READ G,N,D
2035 G=G-1
2040 IF D=0 THEN 2080
2050 MUSIC 2,G,N,10
2055 MUSIC 1,2,N,7
2060 FOR U=1 TO D*15:IF PEEK(#208)<>#
38 THEN E=1 ELSE NEXT
2080 UNTIL D=0 OR E=1
2090 PLAY 0,0,0,0
2092 IF D<>0 THEN REPEAT:READ G,N,D:
UNTIL D=0
2095 RETURN
2100 DATA 3,12,2,4,5,2,4,4,2,4,5,2
2110 DATA 4,7,2,4,8,2,4,7,2,4,8,2
2120 DATA 4,10,2,4,12,12,5,3,2,5,3,
2
2130 DATA 4,12,12,5,5,2,5,3,2
2140 DATA 4,12,8,4,12,2,4,10,2
2150 DATA 4,8,2,4,10,1,4,8,1,4,5,4
2160 DATA 4,12,4,4,10,1,4,8,1,4,5,2
,4,5,4
2170 DATA 3,12,2,4,5,2,4,4,2,4,5,2,
4,7,2
2180 DATA 4,8,2,4,7,2,4,8,2,4,10,2
2190 DATA 4,12,4
2200 DATA 5,5,2,5,3,2,4,12,4
2210 DATA 5,5,2,5,3,2,5,5,2,5,3,2
2220 DATA 5,5,1,5,3,1,4,12,2,4,12,4
2230 DATA 4,12,2,4,12,2,4,10,2,4,8,
2
2240 DATA 4,10,1,4,8,1,4,5,2,4,5,4
2250 DATA 4,12,4,4,10,1,4,8,1,4,5,2
,4,5,2
2260 DATA 4,12,2,5,5,4,5,3,2,5,5,3,
5,3,1
2270 DATA 5,5,3,5,8,1,5,8,3,5,7,1,5
,3,6

```

Suite page 29

AMSTRAD

Suite de la page 26

```

1390 LOCATE 15,8:PRINT "En faisant
un score de ";SCORE;"points,(RIEN
QUE CA !!!)"
1400 LOCATE 15,10:PRINT "vous avez
reussi toutes les lettres."
1410 LOCATE 15,12:PRINT "MERCI,Je
dispose a nouveau de toutes mes ma
juscules."
1420 LOCATE 15,15:PRINT "Maintenan
t,vous pouvez enfin vous reposer .
.."
1430 FOR I=1 TO 5:SOUND 5,378,700,
15,,2,0:NEXT
1440 IF INKEY#="" THEN GOTO 1440
1450 SOUND 133,0,10
1460 GOTO 1810
1470 / MORT DEFINITIVE
1480 FOR I=1 TO 200:NEXT
1490 FOR I=1 TO 40 STEP 2:SOUND 1
,10*I,10,15,,3:FOR J=1 TO 10:INK 5
,INT(RND*26)+1:NEXT:SOUND 2,10*I,1
0,15,,3:NEXT
1500 SPEED INK 20,20:INK 5,0:LOCAT
E 7,21:PAPER 5:PEN 12:PRINT"GAME O
VER"
1510 FOR I=1 TO 5000:NEXT:FOR I=1
TO 10 :A#=INKEY$:NEXT
1520 MODE 2:INK 1,21:INK 0,0:FEN 1
:PAPER 0:BORDER 0
1530 SCORE=SCORE+FICA:LOCATE 34,2:
PRINT "ALPHA BUG"
1540 LOCATE 22,10:PRINT "Vous avez
fait un score de ";SCORE;"points"
1550 IF CA-2=0 THEN LOCATE 22,13:P
RINT "Vous n'avez reussi aucune le
ttre.":GOTO 1570
1560 LOCATE 22,13:PRINT "vous avez
reussi ";CA-2;" lettre(s)."

```

```

23+TT,200,3:MOVE 312,399:DRAW 23+
TT,200,3:NEXT
1620 FOR TT=1 TO 16 STEP 2:MOVE 31
2,0:DRAW 590-TT,200,1:MOVE 312,399
:DRAW 590-TT,200,1:MOVE 312,0:DRAW
49+TT,200,1:MOVE 312,399:DRAW 49+
TT,200,1:NEXT
1630 PEN 2:LOCATE 16,9:PRINT "A L
P H A":LOCATE 18,17:PRINT "B U G"
1640 PEN 0:PAPER 2
1650 LOCATE 11,13:PRINT CHR$(164)+
" 1986 Fabrice DUBACH"
1660 A#=INKEY$
1670 INK 3,5,24:INK 1,24,6:SPEED I
NK 4,4
1680 / MUSIQUE
1690 A#=INKEY$
1700 READ NO,DU
1710 IF NO=-1 THEN FOR PA=1 TO 120
0:NEXT:RESTORE 1790:GOSUB 1690
1720 IF NO=-2 THEN FOR PA=1 TO 500
:NEXT:GOSUB 1690
1730 FR=440*(2*((NO-10)/12))
1740 PE=ROUND(125000/FR)
1750 SOUND 2,PE,10*DU,15,,1
1760 SOUND 2,0,10
1770 IF A#="" THEN GOTO 1690
1780 RETURN
1790 DATA 5,2,8,1,8,1,5,2,8,1,8,1,
6,1,8,1,6,1,5,1,3,1,5,0,5,6,0,5,8,
2,5,2,8,1,8,1,5,2,8,1,8,1,8,1,6,0,
5,3,1,5,1,1,3,-2,-2,3,1,3,0,5,5,0,
5,6,1,6,1,3,1,3,0,5,5,0,5,6,1,6
1800 DATA 1,5,1,1,0,5,3,0,5,5,1,1,
1,3,0,5,5,0,5,3,0,5,5,0,5,3,2,5,2,
8,1,8,1,5,2,8,1,8,1,8,1,6,0,5,5,0,
5,3,1,5,1,1,5,-1,-1
1810 / MENU
1820 CLS:INK 1,21:INK 0,0:BORDER 0
1830 LOCATE 34,2:PRINT "ALPHA BUG"
1840 LOCATE 22,7:PRINT "1-Regles"
1850 LOCATE 22,9:PRINT "2-Choix du
niveau de difficulte"
1860 LOCATE 22,11:PRINT "3-Jeu"
1870 LOCATE 22,13:PRINT EJ$+"4-Joy
stick"+EJ$
1880 LOCATE 22,15:PRINT EC$+"5-Tou
ches curseur"+EC$
1890 LOCATE 15,19:INPUT "Votre cho
ix ":A#
1900 IF A#<>"1" AND A#<>"2" AND A#
<>"3" AND A#<>"4" AND A#<>"5" THEN
LOCATE 15,18:PRINT SPACE$(80):CHR
$(7):GOTO 1890
1910 IF A#="3" THEN GOTO 340
1920 IF A#="4" THEN VC=1:EJ$=CHR$(
24):EC$="":LOCATE 15,18:PRINT SPAC
E$(80)
1930 IF A#="5" THEN VC=2:EC$=CHR$(
24):EJ$="":LOCATE 15,18:PRINT SPAC
E$(80)
1940 IF A#="1" THEN 2070
1950 IF A#<>"2" THEN GOTO 1870

```

```

1960 / NIVEAU DIFFICULTE
1970 CLS
1980 LOCATE 34,2:PRINT "ALPHA BUG"
1990 LOCATE 22,7:PRINT DN$(1);"1-D
ifficile";DN$(1)
2000 LOCATE 22,9:PRINT DN$(2);"2-T
res difficile";DN$(2)
2010 LOCATE 22,11:PRINT DN$(3);"3-I
mpossible";DN$(3)
2020 LOCATE 15,15:LINE INPUT "Votr
e choix i";A#
2030 IF A#<>"1" AND A#<>"2" AND A#
<>"3" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 2020
2040 NIV=VAL(A#)
2050 FOR I=1 TO 3:DN$(I)="" :NEXT:D
N$(NIV)=CHR$(24)
2060 GOTO 1810
2070 / REGLES
2080 CLS
2090 LOCATE 17,1:PRINT CHR$(24)+"C
eci est un S.O.S. de votre micropr
ocesseur Z80"
2100 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(24)+"M
es majuscules sont attaquees par u
n bug,sauvez-les !!!"
2110 LOCATE 5,5:PRINT "Pour cela,i
l faut que vous repeigniez mes maj
uscules en bleu."
2120 LOCATE 5,6:PRINT "Et il faut
vous depecher car vous perdez regu
liement de l'energie."
2130 LOCATE 5,7:PRINT "De plus si
vous avez le malheur de rencontrer
le bug qui vous poursuit,"
2140 LOCATE 5,8:PRINT "La perte d'
energie est multipliee par cinq !"
2150 LOCATE 5,9:PRINT "Et bien ent
endu lorsque vous n'avez plus d'en
ergie..."
2160 LOCATE 5,10:PRINT"vous mourre
z "+CHR$(24)+"definitivement."
2170 LOCATE 5,12:PRINT CHR$(24)+"A
ttention ne depassez pas les limit
es des lettres car vous perdriez"
2180 LOCATE 5,13:PRINT "une des tr
ois vies que vous possedez."
2190 LOCATE 5,15:PRINT"Un indicate
ur en forme de microprocesseur pla
ce en bas a gauche"
2200 LOCATE 5,16:PRINT "vous indiq
ue:"
2210 LOCATE 7,17:PRINT "- la partie
verte:les majuscules encore non-r
epeintes"
2220 LOCATE 7,18:PRINT "- la partie
bleu :les majuscules repeintes"
2230 LOCATE 5,20:PRINT "Votre scor
e est indique en bas a droite et a
ugmente de 1 point"
2240 LOCATE 5,21:PRINT "par case p
einte.A la fin de chaque lettre un
bonus proportionnel au"
2250 LOCATE 5,22:PRINT "temps rest

```

```

ant s'ajoute au score.Le niveau de
difficulte est affiche"
2260 LOCATE 5,23:PRINT "en haut a
droite."
2270 LOCATE 34,25:PRINT "BONNE CHA
NCE"
2280 IF INKEY#="" THEN GOTO 2280
2290 GOTO 1810
2300 / CADRE ECRAN
2310 LOCATE 6,25:PRINT"ALPHA BUG"
2320 ICO=1
2330 FOR I=8 TO 620 STEP 4
CO=CO+ICO
2350 IF CO=-6 THEN ICO=1
2360 IF CO=6 THEN ICO=-1
2370 IF I>150 AND I<450 THEN PLOT
I,0,1:PLOT I,16 ELSE PLOT I,5+CO,3
2380 PLOT I,195*2+CO,3
2390 NEXT
2400 FOR I=0 TO 195*2 STEP 2
2410 CO=CO+ICO
2420 IF I<6 THEN PLOT 152,I,1:PLOT
452,I,1:I=I+2:GOTO 2420 ELSE IF I
<=16 THEN PLOT 152,I,1:PLOT 452,I,
1
2430 IF CO=-6 THEN ICO=1
2440 IF CO=6 THEN ICO=-1
2450 PLOT 8+CO,I,3
2460 PLOT 624+CO,I,3
2470 NEXT I
2480 RETURN
2490 / GESTION DES FONTS
2500 PAPER 5:FOR I=1 TO NPO
2510 LOCATE POV(I),POY(I):PRINT "
"
2520 IF POV(I)=PO(I,1) THEN PPO(I)
=1
2530 IF POV(I)=PO(I,2) THEN PPO(I)
=-1
2540 POV(I)=POV(I)+PPO(I)
2550 LOCATE POV(I),POY(I):PRINT CH
R$(200)
2560 NEXT I
2570 PAPER 6:RETURN
2580 / DATAS FONTS
2590 IF NUPO=0 OR CA-1>NUPO AND CA
-1<19 THEN READ NUPO
2600 IF CA-1=NUPO THEN READ NPO EL
SE NPO=0:RETURN
2610 PPO=0
2620 FOR I=1 TO NPO
2630 READ POY(I),PO(I,1),PO(I,2)
2640 IF I=2 THEN POV(I)=PO(I,2) EL
SE POV(I)=PO(I,1)
2650 LOCATE POV(I),POY(I):PRINT CH
R$(200)
2660 NEXT
2670 RETURN
2680 DATA 1,1,13,10,11,2,2,12,10,1
1,15,10,11,4,1,15,9,11,15,1,15,9,1
1,15,1,12,10,12,17,3,15,8,10,14,11
,12,15,12,13,18,1,12,10,11

```

PORTEUR

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

Thierry PAGES



SUITE DU N° 135

```

1830 LET G=20
1850 GOTO 0210
1870 LET BB=15
1890 LET Y=7
1910 LET G=15
1930 GOTO 0210
1950 LET BB=10
1970 LET Y=5
1990 LET G=10
2010 LET Z=3
2030 GOTO 0210
2050 LET Y=3
2070 LET G=7
2090 GOTO 0210
2110 LET Y=3
2130 LET G=7
2150 GOTO 0210
2170 LET T=0
2190 RETURN
2210 REM APPARITION DU CAMION
2230 REM *****
2250 REM SUR L'ILE
2270 REM *****
2290 REM *****
2310 PRINT AT 11,0,0;"O"
2330 PRINT AT 12,0,0;"O"
2350 PRINT AT 13,0,0;"O"
2370 LET T=1
2390 RETURN
2410 REM APPARITION DU CAMION
2430 REM *****
2450 REM SUR LE CONTINENT
2470 REM *****
2490 PRINT AT 11,0,0;"O"
2510 PRINT AT 12,0,0;"O"
2530 PRINT AT 13,0,0;"O"
2550 LET T=2
2570 RETURN
2590 REM MIS EN PLACE DES COLIS
2610 REM *****
2630 REM SUR LE CONTINENT
2650 REM *****
2670 FOR I=12 TO 13 CO/2 STEP -1
2690 PRINT AT I,1,"CC"
2710 NEXT I
2730 RETURN
2750 REM PORTEUR SANS COLIS QUI
2770 REM *****
2790 REM REBONDIT SUR LE CAMION
2810 REM *****
2830 POKE E2+52
2850 FOR I=13 TO 21
2870 PRINT AT I,10;" "
2890 PRINT AT I,10;" "
2910 NEXT I
2930 LET H=H-1
2950 GOSUB 2030
2970 IF CC=1 THEN GOTO 2460
2990 IF H=0 THEN GOTO 3250
3010 IF IN=CO THEN GOTO 1680
3030 GOTO 0280
3050 REM PORTEUR AVEC COLIS QUI

```

```

2830 REM *****
2850 REM REBONDIT SUR LE CAMION
2870 REM *****
2890 POKE E3+23
2910 POKE E2+23
2930 FOR I=13 TO 21
2950 PRINT AT I-1,21;" "
2970 PRINT AT I,21;" "
2990 PRINT AT I+1,21;" "
3010 PRINT AT I-1,21;" "
3030 NEXT I
3050 LET H=H-1
3070 GOSUB 2030
3090 IF CC=1 THEN GOTO 2460
3110 IF H=0 THEN GOTO 3250
3130 IF IN=CO THEN GOTO 1680
3150 GOTO 0280
3170 REM INSCRIPTION DE
3190 REM *****
3210 REM COLIS PLEIN
3230 REM *****
3250 PRINT AT 8,9;"COLIS PIEGE"
3270 LET CC=1
3290 RETURN
3310 REM EXPLOSION BOUM
3330 REM *****
3350 LET CC=0
3370 PRINT AT 8,0;"BOUM"
3390 PRINT AT 9,0;"BOUM"
3410 PRINT AT 10,0;"BOUM"
3430 PRINT AT 11,0;"BOUM"
3450 PRINT AT 12,0;"BOUM"
3470 PRINT AT 13,0;"BOUM"
3490 LET DE=0
3510 FOR I=13 TO 3 STEP -2
3530 PRINT AT I,K;" "
3550 PRINT AT I-1,K;" "
3570 PRINT AT I+1,K;" "
3590 NEXT I
3610 IF K=29 THEN LET DE=-4
3630 FOR I=3 TO 21 STEP 5
3650 PRINT AT I,K+3+DE;" "
3670 PRINT AT I,K+1+DE;" "
3690 PRINT AT I,K+3+DE;" "
3710 PRINT AT I,K+1+DE;" "
3730 NEXT I
3750 PRINT AT 10,7;"PAR PAGES TH
3770 TIERY"
3790 PRINT AT 17,0;" "
3810 PRINT AT 17,0;" "
3830 PRINT AT 17,0;" "
3850 FOR F=4 TO 19 STEP 5
3870 PRINT AT 12,F;" "
3890 PRINT AT 13,F;" "
3910 PRINT AT 14,F;" "
3930 PRINT AT 15,F;" "
3950 PRINT AT 16,F;" "
3970 FOR A=1 TO 5

```

```

2830 NEXT A
2850 IF F=19 THEN GOSUB 2846
2870 PRINT AT 12,F;" "
2890 PRINT AT 14,F;" "
2910 PRINT AT 15,F;" "
2930 PRINT AT 16,F;" "
2950 NEXT F
2970 GOTO 2850
2990 PRINT AT 17,18;" "
3010 PRINT AT 19,17;" "
3030 RETURN
3050 PRINT AT 18,18;" "
3070 PRINT AT 19,18;" "
3090 PRINT AT 19,18;" "
3110 PRINT AT 19,18;" "
3130 PRINT AT 19,18;" "
3150 PRINT AT 19,18;" "
3170 PRINT AT 19,18;" "
3190 PRINT AT 19,18;" "
3210 PRINT AT 19,18;" "
3230 PRINT AT 19,18;" "
3250 PRINT AT 19,18;" "
3270 PRINT AT 19,18;" "
3290 PRINT AT 19,18;" "
3310 PRINT AT 19,18;" "
3330 PRINT AT 19,18;" "
3350 PRINT AT 19,18;" "
3370 PRINT AT 19,18;" "
3390 PRINT AT 19,18;" "
3410 PRINT AT 19,18;" "
3430 PRINT AT 19,18;" "
3450 PRINT AT 19,18;" "
3470 PRINT AT 19,18;" "
3490 PRINT AT 19,18;" "
3510 PRINT AT 19,18;" "
3530 PRINT AT 19,18;" "
3550 PRINT AT 19,18;" "
3570 PRINT AT 19,18;" "
3590 PRINT AT 19,18;" "
3610 PRINT AT 19,18;" "
3630 PRINT AT 19,18;" "
3650 PRINT AT 19,18;" "
3670 PRINT AT 19,18;" "
3690 PRINT AT 19,18;" "
3710 PRINT AT 19,18;" "
3730 PRINT AT 19,18;" "
3750 PRINT AT 19,18;" "
3770 PRINT AT 19,18;" "
3790 PRINT AT 19,18;" "
3810 PRINT AT 19,18;" "
3830 PRINT AT 19,18;" "
3850 PRINT AT 19,18;" "
3870 PRINT AT 19,18;" "
3890 PRINT AT 19,18;" "
3910 PRINT AT 19,18;" "
3930 PRINT AT 19,18;" "
3950 PRINT AT 19,18;" "

```

```

0000 REM *****
0010 REM *****
0020 REM *****
0030 REM *****
0040 REM *****
0050 REM *****
0060 REM *****
0070 REM *****
0080 REM *****
0090 REM *****
0100 REM *****
0110 REM *****
0120 REM *****
0130 REM *****
0140 REM *****
0150 REM *****
0160 REM *****
0170 REM *****
0180 REM *****
0190 REM *****
0200 REM *****
0210 REM *****
0220 REM *****
0230 REM *****
0240 REM *****
0250 REM *****
0260 REM *****
0270 REM *****
0280 REM *****
0290 REM *****
0300 REM *****
0310 REM *****
0320 REM *****
0330 REM *****
0340 REM *****
0350 REM *****
0360 REM *****
0370 REM *****
0380 REM *****
0390 REM *****
0400 REM *****
0410 REM *****
0420 REM *****
0430 REM *****
0440 REM *****
0450 REM *****
0460 REM *****
0470 REM *****
0480 REM *****
0490 REM *****
0500 REM *****
0510 REM *****
0520 REM *****
0530 REM *****
0540 REM *****
0550 REM *****
0560 REM *****
0570 REM *****
0580 REM *****
0590 REM *****
0600 REM *****
0610 REM *****
0620 REM *****
0630 REM *****
0640 REM *****
0650 REM *****
0660 REM *****
0670 REM *****
0680 REM *****
0690 REM *****
0700 REM *****
0710 REM *****
0720 REM *****
0730 REM *****
0740 REM *****
0750 REM *****
0760 REM *****
0770 REM *****
0780 REM *****
0790 REM *****
0800 REM *****
0810 REM *****
0820 REM *****
0830 REM *****
0840 REM *****
0850 REM *****
0860 REM *****
0870 REM *****
0880 REM *****
0890 REM *****
0900 REM *****
0910 REM *****
0920 REM *****
0930 REM *****
0940 REM *****
0950 REM *****

```

THOMSON T07, T07 70

Suite de la page 10

```

AF90 0B 48 3D 0B 18 3D 3D 016A
AF98 3C 3C 3C 3A 3A 0B 0C 017B
AFA0 3A 0B 24 3A 0B 18 3A 3A 013A
AFA8 0B 0C 38 0B 48 38 0B 18 00FD
AFB0 30 0B 24 3D 0B 0C 3C 0B 00FA
AFB8 18 3D 30 0B 24 3D 0B 0C 0108
AFC0 3C 0B 18 3D 3C 0B 0C 3C 012B
AFC8 0B 24 3A 0B 18 38 30 0B 00FF
AFD0 24 3D 0B 0C 3C 0B 18 3D 0114
AFD8 30 0C 02 0B 24 33 0B 0C 00B7
AFE0 35 0B 18 36 0B 24 35 0B 00FD
AFE8 0C 35 33 0C 04 3D 0C 02 00CF
AFF0 0B 24 33 0C 04 0B 0C 3D 00C6
AFF8 3D 3D 0B 24 3C 0B 18 3D 0145
B000 30 0B 60 30 30 04 CE BC 0289

```

```

B0A0 07 BF 0B FE 10 BF BC 00 040A
B0B0 0E 00 0A 10 0E 00 0D BF 0202
B0C0 0C 02 10 BF 0C 04 0E 0D 020B
B0D0 1F 10 0E 00 0C BF 0C 06 024A
B0E0 10 BF 0C 08 0E 00 05 10 0236
B0F0 0E 00 13 BF 0C 0E 10 BF 02F9
B100 0C 10 07 BC 1E 07 BC 1F 03EF
B110 07 BC 20 07 BC 21 07 BC 049A
B120 22 07 BC 23 0E 00 02 10 0258
B130 0E 00 04 C6 89 F7 60 41 0379
B140 0D E8 33 10 0E 00 15 C6 0351
B150 0A F7 60 41 0D E8 33 0E 0488
B160 00 27 10 0E 00 04 C6 08 021A
B170 F7 60 41 0D E8 33 10 0E 040E
B180 00 15 C6 8C F7 60 41 0D 03BC
B190 E8 33 0E 00 03 10 0E 00 024A
B200 04 C6 85 F7 60 41 0D E8 048C
B210 0F 0E 00 26 0D E8 0C 0E 0302
B220 00 27 10 0E 00 05 C6 87 0217
B230 F7 60 41 0D E8 0F 10 0E 03EA
B240 00 14 0D E8 0C 0E 00 26 0279
B250 10 0E 00 15 C6 84 F7 60 0354
B260 41 0D E8 0F 0E 00 03 0D 0343
B270 E8 0C 0E 00 02 10 0E 00 0222
B280 14 C6 88 F7 60 41 0D E8 049F
B290 0F 10 0E 00 05 0D E8 0C 0263
B300 C6 18 0D E8 03 C6 47 0D 0453
B310 0E 03 0E 0B F2 10 0E 0B 04DF
B320 F4 C6 86 F7 60 41 0D E8 057D
B330 3C 06 18 0D E8 03 C6 41 03C3
B340 0D E8 03 0E 0B FA 10 0E 04E9
B350 0B FC C6 80 F7 60 41 0D 0552
B360 E8 3C C6 18 0D E8 03 C6 046A
B370 44 0D E8 03 0E 0B FE 10 0473
B380 0E 0C 06 81 F7 60 41 0459
B390 0D E8 33 C6 18 0D E8 03 0461
B400 C6 45 0D E8 03 0E 0C 02 042F
B410 10 0E 0C 04 C6 82 F7 60 042D
B420 41 0D E8 33 C6 18 0D E8 049F
B430 03 C6 42 0D E8 03 0E 0C 042D
B440 06 10 0E 0C 06 83 F7 03D8
B450 60 41 0D E8 33 7F 60 27 03DC
B460 06 18 0D E8 03 C6 43 0D 044F
B470 E8 03 0E 0C 0A 10 0E 0C 03F9
B480 0C 06 8E F7 60 41 0D E8 049D
B490 33 C6 18 0D E8 03 C6 47 03C9
B500 0D E8 03 0E 0C 0E 10 0E 03FE
B510 0C 06 8F F7 60 41 0D 0476
B520 E8 33 C6 18 0D E8 03 C6 046A
B530 45 0D E8 03 CE BC 3F 0E 0444
B540 00 02 10 0E 00 00 17 01 00B8
B550 61 CE BC 47 0E 00 02 10 02D2
B560 0E 00 02 17 01 54 CE BC 0286
B570 56 0E 00 1F 10 0E 00 01 01A2
B580 17 01 47 CE BC 4F 0E 00 02C6
B590 10 10 0E 00 17 17 01 3A 0117
B600 17 07 7B 0E 00 00 BF BC 02A2

```

```

B270 26 C6 18 0D E8 03 C6 40 03B5
B280 0D E8 03 C6 18 0D E8 03 0431
B290 06 57 0D E8 0B CE BC 2A 0479
B300 86 01 17 01 4F CE BC 2A 02A2
B310 86 02 17 01 47 CE BC 2A 029B
B320 86 03 17 01 3F C6 18 0D 027E
B330 E8 03 C6 40 0D E8 03 C6 045F
B340 18 0D E8 03 C6 57 0D E8 0485
B350 03 0E 00 01 BF BC 26 CE 0301
B360 0C 2A 86 03 17 01 10 C6 026A
B370 18 0D E8 03 C6 50 0D E8 047E
B380 03 0E 0C 10 0D 10 00 10 0266
B390 27 06 8F 17 01 8D F6 0D 0344
B400 27 C1 01 10 27 06 83 BE 0267
B410 0B F2 10 0E 0B F4 31 3F 049A
B420 10 BF 0B F6 10 0E 0B F4 04FD
B430 4F 0D E8 27 10 25 01 42 0293
B440 C1 01 27 12 C1 03 27 29 020F
B450 C1 05 27 3F C1 07 27 58 0273
B460 17 00 87 16 FF 8F 31 3F 02B2
B470 10 8C 00 05 27 87 10 BE 021D
B480 0B F4 17 0D E8 33 1F 10 02A3
B490 0F 0B F7 0D E8 33 16 FF 055B
B500 74 30 01 8C 00 27 10 27 018F
B510 FF 6B BE 0E F2 17 00 42 042E
B520 30 01 BF 0B F2 0D E8 33 0475
B530 16 FF 5A 31 21 10 8C 00 025D
B540 15 10 27 FF 50 10 0E 0B 032A
B550 F4 17 00 26 31 21 10 BF 0252
B560 0B F4 0D E8 33 16 FF 3D 04D9
B570 30 1F 8C 00 02 10 27 FF 0213
B580 34 BE 0B F2 17 00 0B 30 02F1
B590 1F BF 0B F2 0D E8 33 16 0479
B600 FF 23 C6 20 F7 60 41 0D 045D
B610 E8 33 C6 18 0D E8 03 C6 046A
B620 47 0D E8 03 C6 86 F7 60 0492
B630 41 39 0E 02 00 30 1F 26 017F
B640 FC 39 BE BC 24 30 1F 26 0348
B650 FC 39 E6 0C C1 04 27 0A 03D1
B660 F7 60 41 0D E8 33 30 01 03A1
B670 20 F0 39 7F 60 31 7F 60 0338
B680 33 7F 60 36 E6 0F 7F 60 0445
B690 E6 0C 36 F7 60 34 E6 0C 0509
B700 F7 60 35 E6 0F 7F 60 37 04C0
B710 E6 0C 31 E4 27 05 0D E8 043C
B720 1E 20 F5 39 34 7F 4A 27 0290
B730 0B E6 44 33 46 5D 27 F6 0328
B740 33 41 20 F2 8D 04 8D 18 02BC
B750 35 FF 34 07 EC 45 F3 BC 044F
B760 26 1E 89 19 24 01 5C 1E 0185
B770 89 1C FE 19 ED 45 35 87 03AA
B780 34 32 AE C4 10 AE 42 86 035E
B790 05 8D 06 86 06 8D 02 35 01E8
B800 02 E6 C6 C4 F0 54 54 54 050E
B810 54 CB 30 F7 60 41 0D E8 048C
B820 33 30 01 E6 C6 C4 0F CB 03AE
B830 30 F7 60 41 0D E8 33 30 03D0

```

```

B430 01 39 CE BC 93 17 FF 73 03E0
B440 BE 0B F2 10 BE 0B F2 10 04FA
B450 8C 00 04 10 27 03 F6 31 018A
B460 3F 10 BF 0B F8 BE 0B F2 052C
B470 06 0B 0D E8 24 C1 00 04F4
B480 10 27 03 92 C6 18 0D E8 0352
B490 03 C6 43 0D E8 03 10 BE 0382
B500 0B F6 C6 20 F7 60 41 0D 04EC
B510 E8 33 31 3F 10 BF 0B F6 0408
B520 C6 70 F7 60 41 0D E8 33 0482
B530 17 FF 07 20 B3 C6 07 0D 037A
B540 E8 03 39 F6 BC 1E C1 01 0386
B550 10 27 00 2E F6 BC 1F C1 02F7
B560 01 10 27 00 A7 F6 BC 20 02B1
B570 01 01 10 27 01 20 F6 BC 02CC
B580 21 C1 01 10 27 01 99 F6 02AA
B590 BC 22 C1 01 10 27 02 12 01EB
B600 F6 BC 23 C1 01 10 27 02 02D0
B610 8B 39 BE 0B FA 10 BE 0B 04C0
B620 FC F6 BC 12 B6 BC 13 30 0475
B630 85 31 A6 BC 0B F2 27 02 03EE
B640 20 08 10 BC 0B F4 10 27 02DA
B650 03 06 8C 00 27 26 07 50 0139
B660 F7 BC 12 17 FF 97 10 8C 040E
B670 00 15 26 07 40 B7 BC 13 0208
B680 17 FF 8A 8C 00 02 26 07 025B
B690 50 F7 BC 12 17 FF 7E 10 03B9
B700 8C 00 04 26 07 40 B7 BC 0270
B710 13 17 FF 71 BE 0B FA 10 041D
B720 BE 0B F2 17 02 AF C6 18 041E
B730 0D E8 03 C6 41 0D E8 03 0457
B740 F6 BC 12 30 85 31 A6 BF 040F
B750 0B FA 10 BF 0B FC C6 80 0581
B760 F7 60 41 0D E8 33 17 FE 0485
B770 51 16 FF 50 BE 0B FE 10 043D
B780 BE 0C 00 F6 BC 14 B6 BC 0482
B790 15 30 85 31 A6 BC 0B F2 040A
B800 27 02 20 08 10 BC 0B F4 02CC
B810 10 27 02 84 8C 00 27 26 0196
B820 07 50 F7 BC 14 17 FF 15 0349
B830 10 8C 00 15 26 07 40 B7 01D5
B840 BC 15 17 FF 08 8C 00 02 027D
B850 26 07 50 F7 BC 14 17 FE 0359
B860 FC 10 8C 00 04 26 07 40 0209
B870 B7 BC 15 17 FE 0F BE 0B 0505
B880 FE 10 BE BC 00 17 02 2D 02CE
B890 C6 18 0D E8 03 C6 44 0D 0450
B900 E8 03 F6 BC 14 30 85 31 0397
B910 A6 BF 0B FE 10 BF BC 00 04A9
B920 C6 81 F7 60 41 0D E8 33 0487
B930 17 FD CF 16 FE 07 BE BC 0548
B940 02 10 BE BC 04 F6 BC 16 0358
B950 B6 BC 17 30 85 31 A6 BC 03D1
B960 BB F2 27 02 20 08 10 BC 02CA

```

A SUIVRE...

Trafiquant de cocaïne à la tête d'un réseau local, un grave problème d'approvisionnement vous fait nourrir quelques doutes au sujet de MAC votre fidèle adjoint...

Bruno RAGUIN

Mode d'emploi :

Un homme de main agonisant, vient de vous souffler ces quelques mots au téléphone : "La clef... du mystère se... se trouve proche du bi... bistrot, argl !... du village AAAAARGL !". Déterminé à élucider personnellement ce mystère, vous vous précipitez sur place en oubliant votre nécessaire de toxicomane (aïe ! la crise de manque...). Il est impératif que vous découvriez la drogue au plus vite !

Déplacements :

"I" : gauche.
 "J" : droite
 "/" : permet d'examiner ce qui se trouve sous le signe RAD.
 "*" : signale le nombre de points (points de vie à zéro, c'est la mort !).
 Attention, un indice ne peut être découvert sans le précédent.



```

LIST
1 WAIT 30:MODE 5:
VAC
5 PRT "+++,z=00P
PE=+,++?"
10 FOR J=0 TO 4:65
B 5000+10*J:FOR
I=0 TO 2:A*(J*
J+I)=MID(I*6+1,
6)
20 NEXT I:NEXT J:B
=0:V=50:A=1:C=(
0:D=500
30 GSB 40:GOTO 50
40 PRT INT V:RET
50 $="":FOR I=B TO
NEXT I
60 PRT CSR 0:MID(A
,18):
70 K$=KEY:V=V-.05:
IF V<=0 THEN 510
80 IF K$="" THEN 7
0
90 IF K$="*":PRT :
GSB 40:GOTO C
100 IF K$="I":A=A-1
:IF A=0 THEN 11
0
105 GOTO 120
110 IF B=0:B=B-1:A=
6:GOTO 50
115 A=1:GOTO C
120 IF K$="J":A=A+1
:IF A=7 THEN 13
0
125 GOTO 140
130 IF B<11:B=B+1:A
=1:GOTO 50
135 A=6:GOTO C
140 IF K$="/" THEN
C
150 E$=MID(A+13,1):
PRT
160 IF E$="," THEN
165
161 PRT "C,EST DE L
,HERBE IDIOT!":
I=5:GSB D
163 PRT "NON MAIS!"
:GOTO C
165 IF E$=" " THEN
170
166 PRT "MAISON":IF
M=1 THEN 168
167 PRT "UN CHIEN B
ONDIT!":I=25:GS
B D:GOTO C
168 PRT "LE CHIEN A
TTRAPE LA VIAND
E","IL MEURT"
169 PRT "TU TROUVES
UNE LETTRE DE
MAC":L=1:GOTO C
170 IF E$="2":IF E$
="2" THEN 180
171 PRT "VOITURE":I
F S=0:PRT "ÇA P
ARAIT VIDE":GOT
O C
175 PRT "DE LA VIAN
DE DANS LE COFF
RE":M=1:GOTO C
180 IF E$="4" THEN
190
181 F=F+1:PRT "BOIS
":GOTO 181+F
182 I=10:GSB D:PRT
"POUR LES PUTES
!":GOTO C
183 PRT "MAIS TU AI
MES CRI":I=10:G
SB D:GOTO C
184 IF Q=1:PRT "CLI
ENT FIDÈLE TU E
NTENDS","COFFR
E":S=1:GOTO C
185 F=F-1:GOTO 181+
F
190 IF E$="5" THEN
200
191 PRT "HOTEL":IF
L=1 THEN 195
192 PRT "MAC T,OFFR
E UN VERRE!":G0
TO C
195 PRT "MAC AVOUE
VOYANT LA LETTR
E","FOIN":U=1
:GOTO C
200 IF E$="/" THEN
210
205 PRT "DEPOT":IF
U=1 THEN 207
206 PRT "DU FOIN":G
OTO C
207 PRT "SOUS LE FO
IN","LA DROGUE
!":END
210 IF E$="2" THEN
220
215 PRT "BISTROT","
IVRE":I=5:GSB
D:GOTO C
220 IF E$="3" THEN
230
225 PRT "STADE ET."
,"HOOLIGANS!":I
=30:GSB D:GOTO
C
230 IF E$="(" IF E$
=")" THEN 240
235 PRT "PISCINE":I
F G=1 THEN C
237 PRT "ON LIT:(RI
DE=E,ES)":0=1:
GOTO C
240 IF E$="e" THEN
250
245 PRT "ON LIT:(W.
T,R)":G=1:GOTO
C
250 PRT "MUR->TON H
EZ ENFLE!":I=3:
GSB D:GOTO C
500 PRT "TU PERDS":
I=" PTS DE V.":
V=V-I:IF V>0:RE
T
510 PRT "ARGHH!","F
INI":END
5000 $=",,,++ttt:
( )":RET
5010 $="2,+,++t,H$
H,++":RET
5020 $="*ttt,E-E:
!ttt":RET
5030 $=",,,(( ),$#
$,:":RET
5040 $=",,,++TT:
++ttt":RET
  
```



ORIC

Suite de la page 27

```

2280 DATA 5,8,2,5,5,2,5,3,6
2290 DATA 5,3,2,5,5,2,5,3,2,4,12,6
2300 DATA 4,12,2,5,5,4,5,3,2,5,5,2,
5,3,2,5,5,3,5,3,3,5,5,6,5,5,2,5,8,3,
5,5,1
2310 DATA 5,3,6,5,3,2,5,5,2,5,3,2,4
,12,6,4,12,2,4,10,2,4,8,2
2320 DATA 4,10,1,4,8,1,4,5,2,4,5,4
2330 DATA 3,12,2,4,5,2,4,4,2,4,5,2,
4,7,2,4,8,2,4,7,2,4,8,2
2340 DATA 4,10,2,4,12,4
2350 DATA 5,3,2,5,3,2,4,12,4,5,5,2,
5,3,2,5,5,2,5,3,2
2360 DATA 4,12,4,4,12,2,4,12,2,4,10
,2,4,8,2,4,10,1,4,8,1,4,5,2,4,5,4
2400 DATA 0,0,0
2998 :
2999 REM *****
3000 REM REDEFINITION
3001 REM *****
3002 :
3010 AD=#B400+8*97
3015 NB=16
3020 FORI=ADTOAD+8*NB-1
3030 READ V
3040 POKE I,V:NEXT
3050 RETURN
3100 DATA 0,31,16,23,23,23,23,23
3110 DATA 0,63,0,63,63,63,63,63
3120 DATA 0,62,2,58,58,58,58,58
3130 DATA 58,58,58,58,58,58,58,58
3140 DATA 58,58,58,58,2,62,0
3150 DATA 63,63,63,63,63,0,63,0
3160 DATA 23,23,23,23,23,16,31,0
3170 DATA 23,23,23,23,23,23,23
3180 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
3190 DATA 63,55,35,1,35,35,63
3200 DATA 63,35,35,35,1,35,55,63
3210 DATA 63,63,59,01,0,01,59,63
3220 DATA 63,63,55,32,0,32,55,63
3230 DATA 63,51,33,0,0,33,51,63
3240 DATA 63,45,45,63,63,45,45,63
3250 DATA 0,0,63,0,0,63,0,0
3998 :
3999 REM *****
4000 REM INITIALISATION
4001 REM *****
4002 :
4010 DIM CA(10,4)
4020 FOR I=1TO10
4030 FOR J=1TO4
4040 READ CA(I,J)
4050 NEXT:NEXT
4060 DATA 4,2,1,2
4070 DATA 4,10,1,2
4080 DATA 28,2,1,2
4090 DATA 28,10,1,2
4100 DATA 12,10,2,1
4110 DATA 4,18,1,1
4120 DATA 12,14,1,1
4140 DATA 20,14,1,1
4150 DATA 28,18,1,1
4160 DATA 12,2,2,2
4200 RETURN
4998 :
4999 REM *****
5000 REM CADRE
5001 REM *****
5002 :
5010 X=3:Y=1
5015 INK7
5017 QQ$=" "+CHR$(1)+" A N N
E R O U G E ":FORI=1TOLEN(QQ$)
5018 POKE 48000+I,ASC(MID$(QQ$,I,1)
):NEXT
5020 FOR U=XTO 39-X:PLOU,Y,111:NEX
T U
5030 FOR U=Y TO 23-Y:PLOU39-X,U,111
:NEXTU
5040 FOR U=39-X TO 27 STEP-1:PLOU U
,23-Y,111:NEXTU
5050 FOR U=X TO 11:PLOU,23-Y,111:N
EXTU
5060 FOR U=Y TO 23-Y:PLOU,X,U,111:NE
XT
5080 PLOT 12,23-Y,"PPPPPPPPPPPPPP
"
5085 PLOT1+AT,25,2
5090 PLOT 5,26,"0 1 2 3 4 5 6
7 8 9"
5095 PLOT0+AT,24,18:PLOT1+AT,24,4
5100 PLOT 0+AT,26,1
5110 PLOT 5,24,"COUPS "
5120 PLOT 25,24,"TEMPS "
5200 RETURN
5298 :
5299 REM *****
5300 REM CHOIX PIECE
5301 REM *****
5302 :
5305 PLOT 5+I*3,25,107
5310 D=PEEK(#208):IFD<>#38 THEN 531
0
5320 D=PEEK(#208):IF D=#38 THEN 532
0
5322 IF D=#A9 THEN 7020
5325 IF D=#AF THEN I=I+1:RETURN
5330 IF D=#AC AND I>0 THEN PLOT 5+I*
3,25,32:I=I-1:GOTO 5300
5340 IF D=#B4 AND I<9 THEN PLOT 5+I*
3,25,32:I=I+1:GOTO 5300
5350 GOTO 5300
5998 :
5999 REM *****
6000 REM PIECES
6001 REM *****
6002 :
6010 A$(1,1)="abbbbbbc"
6020 A$(1,2)="hiiiiid"
6030 A$(1,3)="gffffffe"
6040 A$(2,1)="abbbbbbbbbbbbbc"
6050 A$(2,2)="hiiiiiiiiiiiiid"
6060 A$(2,3)="gfffffffffffffe"
6070 C$(1)=" "
6080 C$(2)=" "
6090 AN$(0)="!"+CHR$(34)+"##%&"
6100 AN$(1)="')**,"
6110 AN$(2)="-. /;:<"
6120 AN$(3)="=>?@[\ "
6130 AN$(4)="J^_"+CHR$(96)+"!"
6135 AN$(5)="hiiiiiiiiiiiiid"
6140 FORI=0TO4:AN$(I)="hiii"+CHR$(
129)+AN$(I)+CHR$(135)+"iid":NEXT I
6200 RETURN
6500 :
6501 REM *****
6502 REM TEST ORIC-1/ATMOS
6503 REM *****
6504 :
6510 IF PEEK(#CACAC)=#C9 THEN 6600
6520 AT=0
6530 X1=555
6540 X2=#FB9B
6590 RETURN
6600 REM *** ATMOS ***
6610 AT=1
6620 X1=583
6630 X2=#FBDD
6690 RETURN
6998 :
6999 REM *****
7000 REM GAGNE !!!!!
7001 REM *****
7002 :
7010 ZAP:ZAP:ZAP
7012 FORI=1TO8:PLOT 20-I,22,32:PLOT
19+I,22,32:WAIT 5:NEXT
7014 WAIT 200
7020 CLS
7025 CALL X2
7030 PRINT:PRINT "VOULEZ-VOUS REC
OMMENCER ?";
7040 PRINTCHR$(140)"OUI NON "
7050 GET F$
7060 IF F$="0" THEN RUN
7070 IF F$<>"N" THEN 7050
7080 CALL X1
7996 :
7997 REM *****
7998 REM REDEF. VISAGE
7999 REM *****
8000 :
8001 AD=#B400+8*33
8010 FOR I=AD TO AD+15*8-1
8020 READ A:A=63-A:POKE I,A:NEXT I
8030 AD=#B400+8*58
8040 FORI=AD TO AD+8*7-1
8050 READ A:A=63-A:POKE I,A:NEXT I
8060 AD=#B400+8*91
8070 FORI=AD TO AD+8*6-1
8080 READ A:A=63-A:POKEI,A:NEXT I
8090 AD=#B400+8*123
8100 FORI=ADTOAD+15
8110 READ A:A=63-A:POKE I,A:NEXT I
8150 RETURN
8200 DATA 63,62,48,0,32,0,0,3
8210 DATA 32,0,0,0,0,0,0,56
8220 DATA 48,1,1,0,1,0,0,0
8230 DATA 63,19,50,0,32,32,0,4
8240 DATA 24,8,17,0,4,36,0,27
8250 DATA 56,60,56,0,60,60,0,60
8260 DATA 12,8,0,31,5,32,0,32
8270 DATA 14,63,0,63,63,63,0,31
8280 DATA 0,48,0,31,56,62,0,14
8290 DATA 8,0,0,5,12,14,0,8
8300 DATA 31,63,0,63,63,31,0,15
8310 DATA 60,56,0,56,40,60,0,44
8320 DATA 48,56,0,56,63,63,0,63
8330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,32
8340 DATA 6,2,0,18,58,56,0,63
8350 DATA 0,0,0,0,0,2,0,62
8360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
8370 DATA 12,12,0,12,12,28,0,28
8380 DATA 63,60,0,56,56,60,0,63
8390 DATA 32,0,0,1,1,0,0,0
8410 DATA 15,1,0,63,63,31,0,1
8420 DATA 60,56,0,62,62,62,0,56
8430 DATA 0,8,0,8,8,6,0,1
8440 DATA 28,60,0,56,0,16,0,56
8450 DATA 56,63,0,63,63,63,0,63
8460 DATA 0,0,0,0,63,63,0,63
8470 DATA 0,3,0,31,62,56,0,32
8480 DATA 63,60,0,48,0,0,0,5
8490 DATA 60,12,0,0,4,44,0,60
8998 :
8999 REM *****
9000 REM DEMONSTRATION
9001 REM *****
9002 :
9005 PLOT 6,0," TAPEZ ESC POUR ARR
ETER "
9010 FOR I=1TO 120
9015 IF PEEK(#208)=#A9 THEN 7020
9020 READ I,F
9022 PLOT 5+I*3,25,107
9025 I=I+1:F=F+100
9030 GOSUB 216:GOSUB 410
9035 PLOT 5+(I-1)*3,25,32
9040 NEXT
9050 RETURN
9100 DATA 5,8,9,3,7,1,7
9110 DATA 4,8,6,6,6,9,5,6
9120 DATA 5,6,1,8,6,7,6,7
9130 DATA 5,9,5,7,4,9,4,9
9140 DATA 7,6,7,8,8,6,8,6
9150 DATA 1,8,5,8,5,7,4,7
9160 DATA 8,9,8,9,7,9,7,9
9170 DATA 1,6,3,6,5,8,5,8
9180 DATA 6,8,6,8,4,7,8,7
9190 DATA 8,8,0,7,0,7,9,9
9200 DATA 1,6,1,6,3,9,5,6
9210 DATA 5,6,6,8,6,6,4,8
9220 DATA 4,8,8,7,8,9,7,7
9230 DATA 7,7,0,8,8,6,8,6
9240 DATA 7,9,7,6,4,9,4,9
9250 DATA 6,7,6,9,5,7,5,7
9260 DATA 3,8,0,8,7,8,7,6
9270 DATA 4,6,6,9,6,9,5,9
9280 DATA 5,9,3,7,0,7,7,8
9290 DATA 7,8,8,8,8,8,4,6
9300 DATA 5,6,5,9,0,9,8,7
9310 DATA 8,7,1,7,1,7,2,9
9320 DATA 7,6,7,6,3,6,3,6
9330 DATA 8,8,8,6,1,7,2,7
9340 DATA 7,9,3,6,8,6,1,8
9350 DATA 2,7,2,7,8,9,8,6
  
```

Suite page 30

LA TOUR INFERNALE

VIC 20

Un immeuble New-Yorkais en flammes menace d'exploser incessamment. Brave et courageux pompier, votre devoir est de sauver un maximum de personnes avant le désastre...

Philippe BOICHUT

Mode d'emploi :

Nécessité de l'extension 3 Ko. L'appui sur F1 débute le jeu et vos déplacements s'effectuent par les touches "B" et "M". Vous devez récupérer puis amener à l'ambulance, les pauvres gens affolés qui se jettent par les fenêtres d'un immeuble en flammes. Prenez garde de ne recevoir personne sur la tête, sous peine de perdre un temps précieux. Vous disposez en effet de deux minutes avant que l'immeuble n'explose, le nombre de rescapés restant affiché en haut à gauche de l'écran. Appuyez sur F1 pour rejouer. A partir de vingt sauvetages, la vitesse de chute s'accroît considérablement, allez donc savoir pourquoi...



```

1 REM**==**==**==**==**
2 REM* BOICHUT.P *
3 REM* VIC 20 + 3KO *
4 REM*TOUR INFERNALE *
5 REM**==**==**==**==**
6 POKE36879,105:POKE52,28:POKE56,2
8
7 A=7168:FORI=ATOR+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
8 FORA=7168T07423:READB:POKEA,B:NE
XT
9 FORA=7448T07551:READB:POKEA,B:NE
XT
10 FORA=7632T07679:READB:POKEA,B:N
EXT
11 DATA255,255,255,255,255,255,255
,255
12 DATA255,254,254,254,254,254,254
,255
13 DATA255,201,201,201,201,201,201
,255
14 DATA255,224,239,232,232,232,232
,238
15 DATA255,7,247,23,23,23,23,23
16 DATA239,239,238,232,232,232,232
,232
17 DATA247,247,23,23,23,23,23,23
18 DATA,.,.,170,170,255,170,170,4
19 DATA,.,.,160,160,224,160,160,.,
20 DATA4,4,4,4,4,255,4,4
21 DATA,.,.,.,129,255,129,129
22 DATA,.,.,255,255,247,247,247,193
23 DATA,.,.,128,240,144,176,176,240
24 DATA247,247,247,255,223,175,112
,32
25 DATA252,254,255,255,239,215,56,
16
26 DATA24,24,126,189,60,60,36,36
27 DATA,.,8,248,62,62,248,8,0
28 DATA36,36,60,60,189,126,24,24
29 DATA,.,16,31,124,124,31,16,.,
30 DATA24,24,60,60,62,61,36,36
31 DATA0,0,0,0,126,255,0,0
32 DATA24,24,60,60,124,188,36,36
33 DATA3,14,28,60,56,120,120,120
34 DATA120,120,56,60,28,14,3,.,
35 DATA,.,.,4,202,241,255,.,.,
36 DATA128,128,224,224,224,192,176
,128
37 DATA,.,.,.,4,202,241,255
38 DATA48,48,16,56,60,120,40,40
39 DATA,.,128,64,40,5,2,8,64
40 DATA1,1,66,128,48,.,.,4,132
41 DATA22,.,.,38,16,16,96,68,.,.,
42 DATA,.,2,33,0,17,145,64,.,
43 DATA,.,.,24,12,28,28,8,4
44 DATA,.,.,.,24,125,255,255
45 DATA0,24,122,252,254,255,255,25
5
46 DATA,.,.,.,132,138,142,138,234
47 DATA,.,.,.,119,37,37,37,39
48 DATA,.,.,.,87,85,87,86,117
49 DATA,.,.,.,41,45,41,43,41
50 DATA,.,.,.,119,68,102,68,71
51 DATA,.,.,.,116,86,116,101,84
52 DATA,.,.,.,146,170,186,170,171
53 DATA,.,.,.,56,32,48,32,184
54 DATA,.,.,247,132,132,183,148,244
55 DATA,.,.,165,189,165,165,165,165
56 DATA,.,.,199,5,5,133,5,199
57 DATA,.,.,87,84,84,86,84,39
58 DATA,.,.,112,80,80,112,96,80
59 DATA,.,.,255,.,.,.,.

```

```

60 DATA255,255,255,135,191,191,191
,143
61 DATA185,189,189,189,189,255,255
,255
62 POKE900,.,
63 POKE36869,255:LL=22:POKE36878,1
5
64 TR=10:A$="& (<)*+,-"
65 SC=.,
66 TI$="000000"
67 PRINT"##### GH"
68 PRINT"JJJJJJ"
69 PRINT"#####"
70 PRINT"#####"
71 PRINT"#####"
72 PRINT"#####"
73 PRINT"#####"
74 PRINT"#####"
75 PRINT"#####"
76 PRINT"#####"
77 PRINT"#####"
78 PRINT"#####"
79 PRINT"#####"
80 PRINT"#####"
81 PRINT"#####"
82 PRINT"#####"
83 PRINT"#####"
84 PRINT"#####"
85 PRINT"#####"
86 PRINT"#####"
87 PRINT"##### STU"
88 PRINT"##### TAB(18)"
89 IFPEEK(900)=., THENES=13:GOTO193
90 AT=8184:CO=30720
91 POKERT,13:POKERT+1,14:POKERT-22
,11:POKERT-21,12
92 POKERT+CO,1:POKE(AT+1)+CO,1:POK
E(AT-22)+CO,1:POKE(AT-21)+CO,1
93 PB=11
94 X=PEEK(197)
95 PRINT"##### SC" "A$"#####
=====] "HO" #####
96 IFX=35THENPE=PB:PB=PB-1:GOTO100
97 IFX=36THENPE=PB:PB=PB+1:GOTO100
98 IFTI$="000200"THEN177
99 GOTO107
100 IFPB<=7THENPB=7
101 IFPB>=17THENPB=17
102 IFPB=17ANDBB=1THENBB=0:PB=17:S
C=SC+1
103 PRINT"#####
TAB(PE)" "]"
104 IFBB=1THENPRINTTAB(PB)"SXU":G
OTO106
105 PRINTTAB(PB)"STU"
106 IFSC=20ANDVB=., THEN140
107 IFGG=1THENRETURN
108 IFRT=1THENRETURN
109 PH=INT(RND(1)*6)+1:HO=HO+1
110 ONPHGOSUB134,135,136,137,138,1
39
111 LG=INT(RND(1)*9)+2
112 POKEV+1,25:POKEV+30721,.,
113 FORHJ=1TOTR:GG=1:GOSUB94:NEXT:
GG=.,
114 VG=V+LG:POKEV+1,32
115 POKEVG+30720,.:POKEVG,15
116 RT=1:AF=16
117 GOSUB94
118 POKEVG,32:POKEVG+23+30720,0:PO
KEVG+23,AF:VG=VG+23:AF=AF+1:GOSUB9
4

```

```

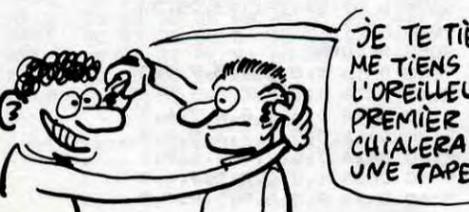
119 POKEVG+30720,6:POKEVG,32
120 VG=VG+LL
121 IFVG>8185THENRT=.,:GOTO94
122 IFPEEK(VG)=20THEN130
123 IFPEEK(VG)=19ORPEEK(VG)=21THEN
143
124 IFPEEK(VG)=24THENPOKEVG-22,32:
POKE(VG-22)+30720,.:RT=.,:GOTO94
125 IFHB=1THENPOKEVG+30720,.:POKEV
G,15:GOTO128
126 POKEVG+30720,.:POKEVG,AF:AF=AF
+1
127 IFAF=19THENAF=15
128 GOSUB94
129 PRINT"##### SC" "A$"#####
=====] "HO" GOTO119
130 PRINT"##### SC" "A$"#####
=====] "HO" #####
131 IFTI$="000200"THEN177
132 POKE36876,220:POKE36876,.:PRIN
TTAB(PB+1)"X":BB=1
133 RT=.,:GOTO94
134 V=7796:RETURN
135 V=7840:RETURN
136 V=7884:RETURN
137 V=7928:RETURN
138 V=7972:RETURN
139 V=8016:RETURN
140 POKEVG,32
141 FORT=1T01000:NEXT
142 HB=1:LL=44:TR=5:VB=1:GOTO133
143 FF=PEEK(VG):CO=30720
144 IFFF=19THENSX=3:NB=1:GOTO146
145 IFFF=21THENSX=1:NB=-1
146 POKE36877,220:POKE36877,.,
147 POKEVG,26:POKEVG+30720,.:FORT=
1T0200:NEXT
148 BB=.,:POKE(VG+NB),20:POKE(VG+NB
)+30720,.,
149 X=8184:VZ=VG+SX
150 IFVZ=8184THEN176
151 POKEV+1,32:POKEV-21,32:MU=200
152 X=X-1:MU=MU+2:POKE36876,MU
153 POKEV+CO,1:POKE(X-22)+CO,1:POK
E(X-23)+CO,1
154 POKEV,13:POKEV+1,14:POKEV-22,1
1:POKEV-21,12
155 POKEV+2,32:POKEV-20,32:FORT=1T
060:NEXT
156 IFX=VZTHEN158
157 GOTO152
158 POKE36876,.:POKEVG,32:FORT=1T0
300:NEXT
159 X=VG+SX:VZ=8184
160 POKEV,32:POKEV-22,32:POKE36876
,MU
161 X=X+1:MU=MU-2
162 POKEV,13:POKEV+1,14:POKEV-22,1
1:POKEV-21,12:FORT=1T060:NEXT
163 IFX=VZTHENPOKE36876,0:FORT=1T0
500:NEXT:GOTO165
164 GOTO160
165 IFFF=21THENGB=.,:GOTO167
166 IFFF=19THEN175
167 FORT=1T060:NEXT
168 X=8183
169 POKEV,27:POKEV+30720,0:FORT=1T
0100:NEXT
170 POKEV,32
171 X=X-1
172 IFX=(VG+GB)THENPOKE(VG+GB),21:
POKE(VG+GB)+30720,.:GOTO174

```

```

173 :GOTO169
174 GB=.,:RT=.,:GOTO94
175 POKEVG,32:FORT=1T060:NEXT:POKE
VG+2,32:POKEVG,19:GB=2:GOTO167
176 POKEVG,26:FORT=1T0160:NEXT:POK
EVG,19:GOTO174
177 POKE36878,15:POKEVG,32
178 B=12:CL=238:L=2:C=.,
179 FORX=1T019
180 POKE36879,CL
181 POKE36864,B:FORT=1T015:NEXT:
182 IFB=12THENB=11:CL=46:GOTO184
183 IFB=11THENB=12:CL=110
184 POKE36877,210+B:GOSUB186:NEXT:
POKE36877,.,
185 GOTO190
186 POKE781,L:POKE782,C:POKE783,.,
SYS65520
187 PRINT" "
188 PRINT"#####"
189 L=L+1:FORT=1T030:NEXT:RETURN
190 PRINT"##### CLR
191 FORT=1T019:PRINT"#####":FORW=0T0
130:NEXT
192 PRINTMID$("#####",1,1)
193 PRINT"##### TAB(ES)">#####":POKE900
,1:GOSUB197
194 X=PEEK(197)
195 IFX>39THENGOSUB202:GOTO194
196 POKE36878,.:POKE36874,.:POKE36
876,.:POKE36875,.,:RUN63
197 I$="1181181318136186181313181
4182118318318"
198 I$=I$+"16182181212121811811813
1813618618131318184182118318318161
821812121218"
199 I$=I$+"MRMRDRDRRCRPPBR"
200 POKE36878,12
201 K=200:L=36874:N=1:S=.,:RETURN
202 S=S+1
203 P=VAL(MID$(I$,S,N))
204 IFP=., THENFORT=1T000:NEXT:POKE
36878,.:PRINT"TTTT":GOTO193
205 IFP=1 THENX=27:Y=19:Z=31
206 IFP=12THENX=27:Y=19:Z=37
207 IFP=17THENX=29:Y=19:Z=33
208 IFP=2 THENX=28:Y=23:Z=36
209 IFP=16THENX=29:Y=23:Z=34
210 IFP=3 THENX=31:Y=27:Z=37
211 IFP=19THENX=29:Y=27:Z=37
212 IFP=4 THENX=33:Y=28:Z=37
213 IFP=21THENX=31:Y=28:Z=36
214 IFP=22THENX=32:Y=28:Z=39
215 IFP=5 THENX=36:Y=31:Z=39
216 IFP=13THENX=37:Y=31:Z=41
217 IFP=6 THENX=37:Y=33:Z=28
218 IFP=7 THENX=39:Y=36:Z=43
219 IFP=8 THENX=41:Y=37:Z=43
220 IFP=15THENX=37:Y=37:Z=37
221 IFP=14THENX=41:Y=36:Z=43
222 IFP=9 THENX=36:Y=31:Z=41
223 IFP=18THENX=-77:Y=-77:Z=-77
224 POKEL+1,X+K:POKEL+2,Y+K:POKEL,
Z+K
225 FORT=1T035:NEXT:RETURN

```



ORIC

Suite de la page 29

```

9360 DATA 3,7,7,8,8,6,2,6
9370 DATA 2,6,0,8,5,8,5,7
9380 DATA 4,7,9,7,8,9,8,9
9390 DATA 7,9,7,9,2,6,3,6
9400 DATA 0,6,1,6,5,8,5,8
9410 DATA 6,8,6,8,4,7,9,7
9420 DATA 7,7,7,9,2,9,0,6
9430 DATA 0,6,9,8,7,7,7,7
9440 DATA 8,7,8,7,2,9,0,9
9450 DATA 3,9,1,6,1,6,9,8
9460 DATA 7,8,7,6,4,6,6,9
9470 DATA 6,9,5,9,5,9,9,7
9480 DATA 7,8,7,8,8,8,8,8
9490 DATA 4,6,5,6,5,9,9,9
9998 :
9999 REM *****

```



```

10000 REM DEBUT
10001 REM *****
10002 :
10010 CLS:POKE 618,2
10020 PAPER0:INK3
10025 PRINT" XAVIER BESSETTE
PRESENTE"
10030 PRINT:PRINT:PRINT"
";CHR$(138);CHR$(129);"L'ANNE ROUGE"
10040 PRINT" ";CHR$(138);
CHR$(129);"L'ANNE ROUGE"
10050 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" La p
auvre Anne est prisonniere d'un"
10060 PRINT"labyrinthe. Depuis le t
emps qu'elle"
10070 PRINT"essaye de s'echapper, e
lle commence"
10080 PRINT"a se facher tout rouge.
"
10090 PRINT:PRINT" ";CHR$(
140);CHR$(129);"AIDEZ-LA !!!!!!"
10100 PRINT:PRINT" Pour cela, vous
devez l'amener en"
10110 PRINT"face de l'entree du lab

```



```

yrinthe."
10120 PRINT:PRINT" Vous devrez fair
e glisser les blocs"
10130 PRINT"en donnant leur numero
et la direction"
10140 PRINT"dans laquelle vous voul
ez les deplacer"
10150 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(140);CH
R$(130);"APPUYEZ UNE TOUCHE POUR CON
TINUER"
10160 GOSUB 2000
10200 CLS:POKE 618,2
10210 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(129);"
SELECTION DU BLOC A DEPLACER:"
10220 PRINT" Fleches gauche et bas
puis RETURN"
10230 PRINT:PRINTCHR$(129);" SELEC
TION DE LA DIRECTION : "
10240 PRINT" N'importe quelle touch
e puis RETURN"
10250 PRINT:PRINT" Pour annuler un
deplacement faites "
10252 PRINT"apparaitre la boule pui
s RETURN"

```



```

10260 PRINT:PRINT"Si vous decidez d
'abandonner la pauvre"
10270 PRINT"Anne a son triste sort,
tapez ESC "
10280 PRINT:PRINT" Si vraiment vous
ne reussissez pas,"
10290 PRINT"la demonstration vous d
onnera l'une"
10300 PRINT"des solutions. Ce n'est
pas la plus"
10310 PRINT"rapide,vous pouvez cert
ainement faire"
10320 PRINT"mieux (moins de 100 dep
lacements)."
10330 WAIT 100
10400 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(140);CH
R$(130);"APPUYEZ UNE TOUCHE POUR CON
TINUER"
10410 RESTORE:GOSUB 2000
10415 CLS
10420 RETURN

```


Passionné d'électronique, Francis LYONNE nous propose logiquement une intéressante étude sur les circuits logiques...

LE JUSTICIER



AU FEU! TENEZ BON! S'ARRIVE!



VOUS ARRIVEZ TROP TARD! MAINTENANT, Y A UN GRAND TROU DANS MA MOQUETTE !!



ETUDE DES CIRCUITS LOGIQUES AMSTRAD

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite les listings 1 ("LOGIQUE") et 2 ("LOGI2").

LISTING 1

```
10 *****
20 ***** LYONNE FRANCIS *****
30 *** 8c Rue PEPIN le BREF ***
40 ***** 57100 THIONVILLE *****
50 *****
60 .....
70 .Taper jusqu'a la ligne 520..
80 .Sauvegarder : SAVE "LOGIQUE"
90 .....
100 ***** PRESENTATION *****
110 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,
14:INK 2,6:INK 3,9:INK 4,3:INK 5,1
9:INK 6,22
120 WINDOW#1,4,17,4,12:PAPER#1,0:P
APER#3,0
130 PEN#1,1:PRINT#1,"INITIATION ou
";
140 PEN#1,3:PRINT#1,"-----";
150 PEN#1,1:PRINT#1," RAPPEL su
r";
160 PEN#1,3:PRINT#1," -----"
170 PRINT#1,"-----";
180 PEN#1,4:PRINT#1,"L'ELECTRONIQU
E";
190 PEN#1,3:PRINT#1,"-----"
-
200 WINDOW#2,4,17,14,21:PAPER#2,5:
PEN#2,2
210 PRINT#2," ETUDE
des
CIRCUITS
LOGIQUES ";
220 n1=16:n2=1:n3=1:y1=3
230 a$="OU*ET*AND*OR*": b$="0-1
--&-+--+&-&-1-0-
240 PEN 6:LOCATE 3,2:PRINT a$;
250 LOCATE 3,23:PRINT a$;
260 c$=MID$(b$,n3,1)
270 READ a,b
280 IF a=-1 THEN RESTORE 520:GOTO
270
290 FOR cn=1 TO 5
300 SOUND 1,a,b,5:NEXT cn
310 LOCATE 2,y1:PRINT c$;
320 LOCATE 19,y1:PRINT c$;
330 y1=y1+1:n3=n3+1
340 IF n3>20 THEN 360
350 FOR t=1 TO 200:NEXT t:GOTO 260

360 WINDOW#3,3,18,25,25:PEN#3,7:GO
TO 370
370 LOCATE 8,25:PRINT#3,"***charge
ment***";
410 *****
420 ***** DEFINITION ACCENTS *****
430 ** utilisation **
440 ** touches pave numerique **
450 ** 1 ..... a avec accent **
460 ** 4 ..... c cedille **
470 ** 7 ..... e avec accent **
480 ** touche \ ou exclusif **
490 CHAIN MERGE "LOGI2",365
500 *****
510 ***** MUSIQUE *****
520 DATA 36,5,40,5,32,5,27,5,40,10
,45,10,36,5,40,5,32,5,27,5,40,10,4
5,10,32,10,53,10,47,5,32,5,36,5,40
,5,60,10,45,10,-1,-1
```

```
1080 IF touche$="d" OR touche$="D"
THEN 7000
1100 RETURN
2000 ***** MENU *****
2010 MODE 1:INK 0,0:INK 1,25:INK 2
,16:INK 3,10:PAPER 0
2020 PEN 1:PRINT " * MENU * MEN
U * MENU * MENU *":PRINT
2030 PEN 2:PRINT " A la fin de chaq
ue chapitre,pour":PRINT"changer de
page,appuyer sur la touche de v
otre choix : "
2040 PRINT:PRINT:PRINT#3:PRINT#1:"<r> R
etour pr&osentation....d&otente....
.....":PRINT
2050 PRINT#1:"<m> Retour au MENU":PRI
NT
2060 PRINT#1:"<s> Symboles,exercices"
2070 PRINT:PRINT#1:"<a> Alg&ebre de Bo
ole,circuits ET,OU":PRINT#1:" th&oe
r&ome de Morgan,codage binaire"
2080 PRINT:PRINT#1:"<f> Fonctions log
iques int&ogr&oes":PRINT
2090 PRINT#1:"<c> Codeur,comparateur
logique":PRINT
2100 PRINT#1:"<d> Decodeur BCD,affich
eur"
2110 GOSUB 13000
3000 ***** SYMBOLES *****
3010 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2
,15:INK 3,10
3020 PEN 1:PRINT " * SYMBOLES * S
YMBOLS * SYMBOLES *":PRINT
3030 ZONE 20:PEN 2:LOCATE 1,5:PRIN
T s1$,s2$,STRING$(4,10);s3$,s4$,ST
RING$(4,10);s5$,s6$,STRING$(4,10);
s7$,s8$
3040 RESTORE 3060:PEN 3
3050 READ x,y,n$:IF x=1 THEN 3080
3060 LOCATE x,y:PRINT n$:GOTO 3050

3070 DATA 6,5,PILE,26,5,VOYANT,6,1
0,INTERRUPTEUR,26,10,INTERRUPTEUR,
6,11,OUVERT.REPOS,26,11,FERME.REPO
S,6,15,RESISTANCE,26,15,AFFICHEUR,
6,20,DIODE,26,20,DIODE (LED),1,1,1

3080 GOSUB 13000
3100 INK 2,14:PAPER#1,0:Nf=1
3110 CLS:RESTORE 3700:IF Nf=0 THEN
GOSUB 3600 ELSE GOSUB 3500
3120 WINDOW#1,6,20,5,20:WINDOW#2,2
6,40,5,20:PAPER#2,0:y1=1:y2=1
3130 FOR i=1 TO 3
3140 READ nf$,no$,na$
3150 LOCATE#1,1,y1:PEN#1,3:PRINT#1
,nf$,no$,na$:y1=y1+6
3160 READ nf$,no$,na$
3170 LOCATE#2,1,y2:PEN#2,3:PRINT#2
,nf$,no$,na$:y2=y2+6
3180 NEXT i:IF Nf=0 THEN 3210
3200 GOSUB 13000:Nf=0:GOTO 3110
3210 GOSUB 13050:IF t$="n" OR t$="
N" THEN GOSUB 13000:GOTO 4000
3300 ENF=1
3310 CLS:y1=1:y2=1:RESTORE 3700:IF
ENF=0 THEN GOSUB 3600 ELSE GOSUB
3500
3320 LOCATE 1,23:PEN 1:PRINT "Exer
cice,donner le nom correcte de la
porte logique puis touche <enter
>"
3330 FOR i=1 TO 3
3340 READ nf$,no$,na$
3350 LOCATE#1,1,y1:PEN#1,1:INPUT#1
,r$:r$=UPPER$(r$):nf$=UPPER$(nf
$):na$=UPPER$(na$):IF (r$=nf$ O
R r$=na$) THEN 3370
3360 rp=LEN(r$):IF rp>12 THEN 3310
ELSE rc=LEN(nf$+no$+na$):rj=(15-r
c):ry$=STRING$(rj," "):LOCATE#1,1
,y1:PEN#1,3:PRINT#1,nf$,no$,na$:ry$

3370 READ nf$,no$,na$
3380 LOCATE#2,1,y2:PEN#2,1:INPUT#2
,r$:r$=UPPER$(r$):nf$=UPPER$(nf
$):na$=UPPER$(na$):IF (r$=nf$ O
R r$=na$) THEN 3400
3390 rp=LEN(r$):IF rp>12 THEN 3310
ELSE rc=LEN(nf$+no$+na$):rj=(15-r
c):ry$=STRING$(rj," "):LOCATE#2,1
,y2:PEN#2,3:PRINT#2,nf$,no$,na$:ry$

3400 y1=y1+6:y2=y2+6
3410 NEXT i:FOR t=1 TO 1500:NEXT t
:IF ENF=0 THEN 3430
3420 ENF=0:CLS:GOTO 3310
3430 GOTO 3210
3500 CLS:LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT#1:"P
ORTES LOGIQUES":PEN 2:PRINT:PRINT
Norme fran&Paise":LOCATE 1,5:PRINT
```

```
11$,12$,STRING$(5,10);13$,14$,STRI
NG$(5,10);15$,16$:RETURN
3600 CLS:LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT#1:"P
ORTES LOGIQUES":PEN 2:PRINT:PRINT
Norme anglaise":LOCATE 1,5:PRINT 1
a1$,1a2$,STRING$(5,10);1a3$,1a4$,S
TRING$(5,10);1a5$,1a6$:RETURN
3700 DATA ET,.ou.,AND,NON ET,.ou.,
NAND,OU,.ou.,OR,NON OU,.ou.,NOR,OU
EXCLUSIF,/,XOR,INVERSEUR,/,NOT
4000 ***** ALGEBRE DE BOOLE *****
4010 MODE 1:INK 1,25:INK 2,10:INK
3,9:PAPER#7,0
4020 PEN 1:PRINT " Rappel,Alg&ebr
e de BOOLE,Circuits":PRINT
4030 PEN 2:PRINT"Variable ayant de
ux &otats possibles : "
4040 PEN 3:PRINT"l'&otat 0 ou l'&otat
1": PRINT
4050 PEN 1:PRINT"Cas de l'interrup
teur"+CHR$(15);CHR$(2):PRINT
4060 PRINT s3$+" inter ouvert au r
eapos:=" +CHR$(15);CHR$(1)+"0"+CHR$
(15);CHR$(2):PRINT#1 " c Action sur
inter rc=" +CHR$(15);CHR$(1)+"1"+C
HR$(15);CHR$(2)
4070 PRINT:PRINT#1:"Op&eration inverse
 "+" symbolis&ee par une": PRINT#1:"bar
re au dessus...Ex: c=1 , =0"
4080 PRINT:PRINT s4$+" inter ferm&e
au repos:=" +CHR$(15);CHR$(1)+"1"+
CHR$(15);CHR$(2):PRINT#1 " Actio
n sur inter :=" +CHR$(15);CHR$(1)+
"0"+CHR$(15);CHR$(2)
4090 PEN 3:LOCATE 1,16:PRINT c1$:P
RINT c2$:LOCATE 1,20:PRINT c2$:PEN
2:LOCATE 10,18:PRINT"L1":LOCATE 4
,19:PRINT s3$+s2$:LOCATE 10,21:PRI
NT"L2":LOCATE 4,22:PRINT s4$+CHR$(
15);CHR$(1)+s2$
4100 n5$="lampe &ointe":n6$="lamp
e allum&ee":PEN 3:LOCATE 6,20:PRINT
"a":LOCATE 6,23:PRINT " ":LOCATE 17
,19:PRINT"L1=a=0 " +n5$:LOCATE 17
,22:PRINT"L2=" +CHR$(15);CHR$(1)+
"1 " +n6$
4110 GOSUB 13050:IF t$="n" OR t$="
N" THEN 4220
4120 PAPER#3,0:CLS#3:WINDOW#3,1,28
,25,25:PAPER#3,1:PEN#3,3:PRINT#3,"
Action inter a (0 ou N) ?":GOSUB 1
3060
4130 IF t$="n" OR t$="N" THEN 4160
ELSE PEN 1: LOCATE 4,19:PRINT s4
$+s2$:LOCATE 22,19: PRINT "1 " +n6
$
4140 PAPER#3,0:CLS#3:PAPER#3,1:PRI
NT#3,"Repos inter a (0 ou N) ?":GO
SUB 13060
4150 IF t$="o" OR t$="O" THEN PEN
2:LOCATE 4,19: PRINT s3$+s2$:LOCAT
E 22,19:PRINT "0 " +n5$
4160 PAPER#3,0:CLS#3:PAPER#3,1:PRI
NT#3,"Action inter , (0 ou N) ?":G
OSUB 13060
4170 IF t$="n" OR t$="N" THEN 4200
ELSE PEN 1:LOCATE 4,22:PRINT s3$+
CHR$(15);CHR$(2)+s2$:LOCATE 22,22:
PRINT "0 " +n5$
4180 PAPER#3,0:CLS#3:PAPER#3,1:PRI
NT#3,"Repos inter , (0 ou N) ?":GO
SUB 13060
4190 IF t$="o" OR t$="O" THEN PEN
2:LOCATE 4,22: PRINT s4$+CHR$(15);
CHR$(1)+s2$:LOCATE 22,22:PRINT "1
 " +n6$
4200 PAPER#3,0:CLS#3:FOR t=1 TO 30
00:NEXT t:GOTO 4090
4210 ***** CIRCUITS LOGIQUES *****
4220 CLS:PEN 1:LOCATE 17,1:PRINT"C
ircuits ET,OU Logiques":PRINT:PRIN
T"ET (AND)"
4230 PEN 3:LOCATE 1,4:PRINT c1$:LO
CATE 1,5:PRINT c2$:PEN 2:LOCATE 2,
7:PRINT s3$+s3$+s2$:LOCATE 4,8:PRI
NT "a b":LOCATE 13,6:PRINT "L"
4240 LOCATE 17,7:PRINT"L=a.b=0 si
a et b=1:L=1":LOCATE 17,9:PEN 3:P
RINT#3(" +CHR$(15);CHR$(1)+", "+CHR$(
15);CHR$(3)+")se lit ET":PRINT#1:"(a.
b) produit logique;a et b en s&erie
":PEN 1:LOCATE 1,12:PRINT:PRINT"OU
(OR)"
4250 PEN 3:LOCATE 1,14:PRINT c1$:L
OCATE 1,15:PRINT c2$:LOCATE 1,18:P
RINT c3$:PEN 2:LOCATE 4,17:PRINT s
3$+s2$:LOCATE 4,20:PRINT s3$:LOCAT
E 11,16:PRINT"L":LOCATE 6,18:PRINT
" c":LOCATE 6,21:PRINT "d"
4260 LOCATE 17,17:PRINT"L=c+d=0 s
i c ou d=1 ou":LOCATE 26,18:PRINT
```

```
si c et d=1:L=1":PEN 3:LOCATE 17,2
0:PRINT(" +CHR$(15);CHR$(1)+", "+CH
R$(15);CHR$(3)+") se lit OU": PRIN
T:PRINT#1:"(c+d) somme logique;c et d
en parall&ele"
4270 GOSUB 13050:IF t$="n" OR t$="
N" THEN 4500
4280 PAPER#3,0:CLS#3:WINDOW#1,17,4
0,4,5:PEN#1,3
4290 PAPER#1,0:CLS#1:PAPER#1,1:LOC
ATE#1,1,1:PRINT#1,n2$+" a":PRINT#1
,n4$:GOSUB 13060:t1$=t$
4300 IF t1$="n" OR t1$="N" THEN 43
30 ELSE PEN 1:LOCATE 2,7:PRINT s4$

4310 PAPER#1,0:CLS#1:PAPER#1,1:LOC
ATE#1,1,1:PRINT#1,n3$+" a":PRINT#1
,n4$:GOSUB 13060:t2$=t$
4320 IF t2$="o" OR t2$="O" THEN PE
N 2:LOCATE 2,7:PRINT s3$
4330 PAPER#1,0:CLS#1:PAPER#1,1:LOC
ATE#1,1,1:PRINT#1,n2$+" b":PRINT#1
,n4$:GOSUB 13060:t3$=t$
4340 IF t3$="n" OR t3$="N" THEN 43
70 ELSE PEN 1:LOCATE 6,7:PRINT s4$
:t1$=LOWER$(t1$):t2$=LOWER$(t2$)
:IF t1$="o" AND t2$="n" THEN LOC
ATE 10,7:PRINT s2$:LOCATE 23,7:PRI
NT"1"
4350 PAPER#1,0:CLS#1:PAPER#1,1:LOC
ATE#1,1,1:PRINT#1,n3$+" b":PRINT#1
,n4$:GOSUB 13060:t4$=t$
4360 IF t4$="o" OR t4$="O" THEN PE
N 2:LOCATE 6,7:PRINT s3$+s2$:LOCAT
E 23,7:PRINT "0"
4370 PAPER#1,0:CLS#1:WINDOW#2,17,4
0,14,15:LOCATE#2,1,1:PAPER#2,1:PRI
NT#2,n2$+" c":PRINT#2,n4$:GOSUB 13
060:t5$=t$
4380 IF t5$="n" OR t5$="N" THEN 44
10 ELSE PEN 1:LOCATE 4,17:PRINT s4
$+s2$:LOCATE 23,17: PRINT"1"
4390 PAPER#2,0:CLS#2:PAPER#2,1:LOC
ATE#2,1,1:PRINT#2,n3$+" c":PRINT#2
,n4$:GOSUB 13060:t6$=t$
4400 IF t6$="o" OR t6$="O" THEN PE
N 2:LOCATE 4,17:PRINT s3$+s2$:LOCA
TE 23,17:PRINT "0"
4410 PAPER#2,0:CLS#2:PAPER#2,1:LOC
ATE#2,1,1:PRINT#2,n2$+" d":PRINT#2
,n4$:GOSUB 13060:t7$=t$
4420 IF t7$="n" OR t7$="N" THEN 44
60 ELSE PEN 1:LOCATE 4,20:PRINT s4
$:LOCATE 8,17:PRINT s2$:LOCATE 23,
17:PRINT"1"
4430 PAPER#2,0:CLS#2:PAPER#2,1:LOC
ATE#2,1,1:PRINT#2,n3$+" c":PRINT#2
,n4$:GOSUB 13060:t8$=t$
4440 IF t8$="n" OR t8$="N" THEN 44
60 ELSE PEN 2: LOCATE 4,20:PRINT s
3$:IF t6$="n" OR t6$="N" THEN PEN
1:LOCATE 8,17:PRINT s2$:LOCATE 23,
17:PRINT"1":GOTO 4460
4450 PEN 2:LOCATE 8,17:PRINT s2$:L
OCATE 23,17:PRINT "0"
4460 PAPER#2,0:CLS#2:FOR t=1 TO 3
000:NEXT t:GOTO 4230
4500 CLS:PEN 1:PRINT " *** Simplifi
cations *** Th&eor&emes ***":PEN 2:P
RINT:PRINT"Identit&es remarquables"
:PRINT
4510 PEN 3:PRINT c1$:PRINT c2$:LOC
ATE 1,9:PRINT c3$:PEN 2:LOCATE 3,8
:PRINT s3$:LOCATE 9,8:PEN 1:PRINT
s2$:LOCATE 3,11:PEN 2:PRINT s4$:LO
CATE 12,7:PRINT"L1":LOCATE 4,9:PRI
NT#c":LOCATE 4,12:PRINT " ":PLOT 73
,282,2:DRAW 73,267:PLOT 73,252:DRA
W 73,237
4520 LOCATE 16,5:PRINT"La somme de
deux termes":LOCATE 16,6:PRINT"co
mplementaires est &egale":LOCATE 16
,7:PRINT"0 un":LOCATE 30,8:PRINT"L
1=c1=1":LOCATE 16,10:PRINT"L1 tou
jours allum&e"
4530 PEN 3:LOCATE 1,14:PRINT c1$:P
RINT c2$:LOCATE 2,17:PEN 2:PRINT s
3$+s4$+s2$:LOCATE 3,16:PRINT#c":L
OCATE 7,16:PRINT " ":LOCATE 12,16:PR
INT"L2":PLOT 56,136:DRAW 56,121:DR
AW 71,121:PLOT 78,121:DRAW 93,121:
PLOT 100,121:DRAW 115,121:DRAW 115
,136
4540 LOCATE 16,14:PRINT"Le produit
de deux termes":LOCATE 16,15:PRIN
T"complementaires est &egale":LOCAT
E 16,16:PRINT"0 z&ero":LOCATE 30,17
:PRINT"L2=c1.=0":LOCATE 16,19:PRIN
T"L2 toujours &ointe"
```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR

ORIC

RÈGLEMENT DE COMPTES À OK GICIEL

Cette fois, c'en est trop. Je suis attaqué de toutes parts, sans droit de réponse. Je suis même censuré : le rédacteur qui tape mon article n'est autre qu'Escapeneufg, c'est tout dire. D'ailleurs, vous ne pourrez peut-être pas lire cette phrase. Et alors vous ne saurez pas que c'est Escapeneufg qui censure mon article. Vous ne saurez même pas que mon article est censuré. Exemple, totalement faux, dénotant le manque total d'incohérence au sein de ce journal : certains de mes programmes ont été coupés, les rendant incohérents, et ceci pour le motif suivant : "abus de la mnémotechnique BIT". C'est un peu fort pour un journal où il n'est pas d'article qui ne comporte pas son lot d'insanités. Donc, je passe sur Milou : il n'est pas bien méchant. Simplement un artiste raté qui essaie vainement de faire des mots d'auteurs, des fois qu'un éditeur le remarque. En fait, je le plains.

Quant à Escapeneufg, alias James Bond 1B3967, je préfère le traiter par le mépris, sachant que toutes les insultes que je pourrais lui adresser seront censurées par lui-même. Merci. Y a Pasqua. Cela dit, il aura droit prochainement à son lot d'insultes. On n'est pas des sauvages.

TU CONNAIS CELLE...

Donc, revenons à nos cours d'assembleurs. Oh ! Je manque à tous mes devoirs. Je n'ai pas salué ce bon JGRO(F), pas plus que le mois dernier. Cet oubli est réparé. Parlons donc un peu d'assembleur. Ce n'est pas ma faute si le gang des calomnieurs frappe sans discontinuer au cours des semaines. A propos d'assembleur, mon petit JGRO(F), rappelez-moi où nous en étions resté le mois dernier. Vous n'écoutez pas ? Privé d'HHHHebdo pendant trois semaines. Nous allons cette fois faire le lien entre la gestion des interruptions et la gestion des entrées/sorties,

domaine un peu complexe mais source de tellement de joies. Oh ouiiiiiiiiii !

DU FOU QUI REPEINT

Rien de tel pour cela qu'un petit programme inutile que donc vous n'utiliserez jamais : afficher une horloge qui compte en minutes et en secondes. Vraiment nul. Comment faire ? Le VIA 6522 comprend (il faut l'espérer !) deux timers, c'est-à-dire le timer 1 et le timer 2, ce qui est fou, il faut bien le dire. Nous verrons plus tard la gestion du timer 1 plus complexe et plus utilisé par l'Oric lui-même pour gérer le clavier et le clignotement du curseur. Le principe de l'horloge est simple : on va utiliser le timer 2 pour générer des IRQ toutes les cinquante ms (pourquoi pas toutes les secondes ? Parce que le timer décompte en microsecondes et il tient sur deux octets, ce qui fait bien 65536 microsecondes = 65,5 millisecondes).

A chaque impulsion générée, on va en compter un sur vingt (20x50 ms = 1 seconde, étonnant, non ?). Et toutes les 20 impulsions, on va incrémenter les secondes, éventuellement les minutes et afficher l'horloge.

Petit calcul de révision : de combien cette plaisanterie inutile va-t-elle ralentir le travail de notre maître bien-aimé 6502 ? Considérons que s'il ne faut que décompter, nous utiliserons 40 microsecondes, alors que lorsqu'il faudra afficher l'horloge, il faudra au moins 300 microsecondes. Par seconde, on utilise donc, $19 \times 70 + 200 = 1530$ microsecondes sur 1.000.000, soit 0,1% de ralentissement, ce qui est négligeable. Attention, une horloge au centième de seconde utiliserait $100 \times 200 = 20.000$ soit 2% du temps machine, ce qui n'est plus vraiment négligeable.

SON AUTOMOBILE ET

Voici donc le programme en question.

Fig 1

Voici donc le programme en question.

```

100 *   ORG DANS UN ENDROIT TRANQUILLE CAR ON TOUCHE AUX IRQ
110 *
120 *VIAIFR: EQU #300D registre indicateur d'interruption
130 *VIAT2: EQU #3080 adresse du timer 2
135 *C50000: EQU #C350 50 ms
140 *
150 *DETRQ: BIT VIAIFR ib6 est l'incateur de T1
160 *   BVC PAST1
170 *PAST2: JMP #EE22 IEC03 pour l'Oric-1
180 *
190 *PAST1: PHA
200 *   LDA VIAIFR
210 *   AND #20  ib5 est l'indicateur de T2
220 *   BNE IRGT2
230 *RET:  PLA
240 *   BVC PAST2  IV est resté intact
250 *
270 *IRGT2: LDA #C50000
280 *   STA VIAT2  Irecharger le timer
290 *   LDA #C50000
300 *   STA VIAT2+1 Iet éteindre par la même le flag d'IRQ
400 *   DEC VINGT
410 *   BNE RET  Icompter 20 IRQ
420 *
421 *   INCREMENTER L'HORLOGE
422 *
430 *   LDA #B14
440 *   STA VINGT  Iréinitialiser le compteur à 20
450 *   TXA
460 *   PHA
470 *   TYA
480 *   PHA
490 *   LDX SECOND
500 *   INX
510 *   CPX #30C  Isi les secondes dépassent 60
520 *   BCC IR0
530 *   INC MINUTE  Ialors une minute de plus
540 *   LDX #300
550 *   STX SECOND
560 *
570 *   AFFICHAGE DE L'HORLOGE
580 *
590 *   LDY #00
600 *   LDA MINUTE
610 *   JSR DECIM
620 *   LDA #':'
630 *   JSR AFF
640 *   LDA SECOND
650 *   JSR DECIM
660 *
670 *   PLA
680 *   TAY
690 *   PLA
700 *   TAX
710 *   PLA
720 *   RTI
730 *
780 *DECIM: LDX #02F
790 *DECO: SEC
800 *   SBC #00A
810 *   INX
820 *   BCC DCO
830 *   PHA
840 *   JSR AFF
850 *   PLA
860 *   ADC #00A  IC=0 car AFF ne touche pas à C
870 *AFF:  STA #BB05,Y
880 *   INY
890 *   RTS
900 *
910 *VINGT: DFB #00
920 *SECOND: DFB #00
930 *MINUTE: DFB #00
    
```

Pour lancer la routine, il suffit de faire : DOKE # 245, l'adresse ORG (ou DOKE # 229, l'adresse ORG pour Oric-1), puis POKE # 30E, 160 pour autoriser les interruptions par T2 (NDEscapeneufg : T2 ? Tu t'immisce dans ma rubrique, dis donc ! Vendu ! Escroc ! Usurpateur !), suivi de DOKE # 308,50000 pour lancer le décompte.

SA VOITURE ET L'AUTRE FOU

Commentaires supplémentaires : - Tout est fait pour raccourcir le temps de traitement, surtout dans le cas où ce n'est pas T2 qui a généré les interruptions (on utilise l'instruction BIT qui évite de sauver A. Dans le cas où c'est bien T2 mais qu'il suffit de décompter, on ne sauve

pas inutilement X et Y. Ajoutons que ce type d'optimisation ne rajoute que très rarement d'instructions supplémentaires, au contraire. Donc, que des avantages). - Je vous laisse le loisir de décortiquer la routine de conversion en décimal, très simple elle aussi.

QUI LUI DIT ACCROCHE-TOI AU VOLANT

Mais attardons nous donc un peu sur le timer 2 du VIA. Il comporte donc deux octets qui contiennent sa valeur. On peut lui faire faire à peu près n'importe quoi : - Le faire décrémenter à chaque impulsion d'horloge, soit toutes les microsecondes, ou chaque fois qu'une impulsion se présente sur la Broche (NDEscapeneufg : alors là, permettez-moi de me gausser) PB6, ce qui lui permet de compter des événements extérieurs sans aucune autre intervention. - Il peut servir à régler la vitesse du registre à décalage inclu dans le VIA. - On peut enfin lui faire générer une interruption lorsqu'il passe par 0. C'est cette possibilité qui a été utilisée ici.

J'ENLÈVE LES ROUES ?

Pour l'utiliser pour décompter, il faut faire dans l'ordre les opérations suivantes : - Mettre à 0 le bit 5 de \$30B (registre auxiliaire de contrôle), pour indiquer que l'on veut décompter à la vitesse de l'horloge et non selon PB6. - Autoriser les interruptions. Il faut pour cela se référer à \$30E, registre d'autorisation des interruptions. Il faut mettre à 1 le bit 5 qui est le flag pour T2. Le registre d'autorisation est ainsi fait que son bit 7 indique la valeur du bit à placer alors que les bit 0 à 6 indiquent les bits à changer avec cette valeur (si on les met à 1) ou à ne pas toucher. Par exemple, mettre %10100000 indique de mettre 1 dans le bit 5, %00100000 indique de mettre 0 dans le bit 5 alors que %10000000 ne fait rien du tout. C'est tordu mais très pratique.

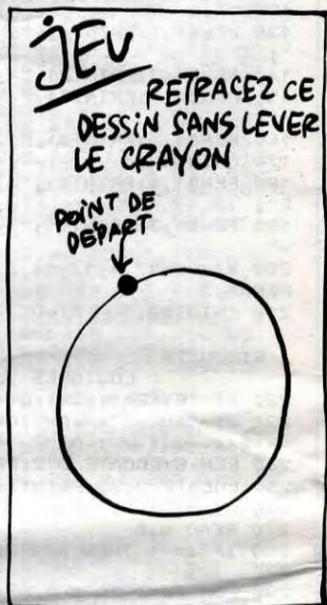
NON, ELLE EST TROP NULLE

- Il faut enfin lancer le décomptage. Même si les interruptions sont auto-

LA REVOLUTION CONTINUE !

ORIC	->	57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123 128 131		
AMSTRAD	->	111 115 119 123 127
131 135		
APPLE	->	58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124 128		
132 135		
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

risées, le passage par 0 ne se fera que lorsqu'on aura écrit une valeur dans le poids fort du compteur, ce qui est logique : si on le laisse faire, il déclencherait des impulsions toutes les 65,636 millisecondes ce qui ne sert-jamais (pas plus que ce cours d'assembleur, d'ailleurs). - Notons enfin que pour mettre à 0 l'indicateur d'interruption, ce qui est indispensable, il suffit de lire le poids faible (\$30B) ou d'écrire le poids fort (\$309). Ceci permet de faire d'une pierre deux coups : soit on l'utilise pour générer des intervalles, et alors on va le recharger et donc écrire dans le poids fort, soit on utilise le timer pour mesurer, et la première opération sera de lire le timer, et donc son poids faible. Super.



PUB !

Les mecs, soyez sympas, achetez mon bouquin. Il vaut même pas trente centimes la page, c'est donné. Et en plus, il est plein de pages et de lettres. Ça parle de l'Oric et il s'appelle "L'Oric à nu". Que c'est le premier bouquin aussi complet. Qu'il est génial, et c'est parce que c'est moi qui l'ai fait.

A la semaine prochaiaiaiaiaie.

Fabrice BROCHE alias rien du tout.

LANGAGE MACHINE SUR

SPECTRUM

Ha, ha, ha (imaginez un rire à la Méphisto) (prévoir une certaine démente dans ce cours) ! Connaître le résultat, avions-nous dit dans le dernier cours. Comment ça ? Non mais ça va pas la tête, c'est pas possible ! Que si. (Oh, ce cours !).

RAPPEL :

Pour les ceusses qui n'auraient pas suivi (bande de suiveurs), rappelons que, dans notre précédent cours, nous avions cherché à afficher un point à l'écran du Spectrum (pas rien) à partir de ses coordonnées. Chose qui nous avait entraîné dans les affres des calculs infernaux. En effet, pour ce faire, nous devions, à partir des coordonnées du dit point, calculer l'adresse mémoire de "pokage" qui lui correspondait et calculer la forme de l'octet qui l'incluait. Et là, c'avait été la zone parce que, l'écran du Spectrum, question zone, il se pause là. Après ce faire, sadiquement, nous avions traité de la manière d'effectuer de telles dégénérescences mathématiques. Pour mieux vous faire bondir, en vous affirmant la nullité de tels calculs.

GENERALITE :

Là, nous nous écartons du cours logique de cet article afin de nous orienter vers de plus générales affirmations. Parce qu'on en a à dire, figurez-vous. Voilà : Mon bon lecteur, apprenez que tout calcul vit aux dépens de celui qui assemble. Cette leçon vaut bien un programme. A ces mots, le lecteur, honteux et confus, jura, mais un peu tard, qu'il ne lirait plus. - STOP - Arrêtez, malheureux, ils vont finir par plus suivre. Donc traduction : programmer en assembleur, c'est essayer de programmer bien, et programmer bien, c'est "organiser" de façon à ce qu'il n'y ait PAS de calculs inutiles. Pour des raisons essentiellement temporelles...

CAS PARTICULIER :

En effet, présentons nos raisonnements de la dernière fois un peu différemment : - une ligne de l'écran, c'est un ensemble de points d'"y" communs. - l'adresse mémoire d'un point de coordonnées (x,y), est égale à

l'adresse mémoire du point du début de la ligne, plus INT (x/8) : parce qu'il y a huit points par octets et que sur une ligne, "ça se suit" (suivez, là, on insiste : vous avez senti la nuance ?).

Par là même, on déduit que connaître les adresses mémoires des débuts de lignes simplifie tout (rend efficace).

Mais comment ? Ben on va les stocker. On utilisera 192 lignes, donc 192 adresses de début, donc 384 octets (une adresse s'exprime sur 16 bits). C'est pas la mort sur 48K : on peut se permettre. D'accord ?

TABULATION :

Peut-être que ce petit programme Basic générateur de table des adresses de début de ligne vous alignera sur notre raisonnement :

```

5 DIM a(192) : LET i = 1
10 FOR n = 0 TO 2 : FOR l = 0 TO 7 :
FOR p = 0 TO 7 : LET a(i) =
16384 + 2048 * n + 32 * l + p
32 * 8 : LET i = i + 1 : NEXT
p : NEXT l : NEXT n
20 FOR n = 1 TO 192 : POKE a(n),
255 : NEXT n
30 GOTO 30
    
```

Car, après son exécution, le tableau "a" est rempli de "débuts". L'intérêt, d'ailleurs, c'est que ces "débuts" sont classés dans l'ordre. C'est-à-dire que pour n compris entre 1 et 192, a(n) contient

l'adresse de début de la (n)ième ligne, soit la ligne contenant les points d'"y" égaux à n-1.

Notez que dans ce programme, les lignes 20 et 30 ne servent qu'à visualiser, alors qu'il eut été utile de placer en mémoire, de façon à obtenir une table utilisable aisément par un programme machine, les valeurs du tableau "a".

ORG :

Alors là, prévoyance des étapes prochaines de ce cours : - on va installer cette table en mémoire - on va mettre au point un plot (routine destinée à allumer un point à partir de ses coordonnées) utilisant cette table - on réalisera un programme rigolo à base du plot sus-cité Non, nous, on dit ça, mais... C'est histoire de. Que vous suiviez, quoi.

TRIBULATION :

Bon, disons qu'on va mettre la table à partir de l'adresse 30000. Comment ? En remplaçant la ligne 20 du programme Basic déjà présenté par : 20 FOR n = 1 TO 192 : LET e = INT (a(n)/256) : LET r = 256 * ((a(n)/256) - e) : POKE 30000 + (n - 1) * 2, r : POKE 30001 + (n - 1) * 2, e : NEXT n 25 FOR n = 0 TO 191 * 2 STEP 2 : POKE (PEEK (30000 + n) + 256 * PEEK (30001 + n)), 255 : NEXT n

La ligne 25 a le même rôle que l'ancienne ligne 20. Alors, on se met à table ?

LECTURE A TABLE :

Un truc du genre :

```

DEBLIGN : si on met l'abscisse dans HL
ADD HL,HL : qu'on double HL parce qu'on a affaire à des éléments de 2 octets
LD DE,30000
ADD HL,DE : qu'on pointe en plus sur le début de la table
LD E,(HL) : on peut ainsi récupérer dans DE l'adresse de début de la INC HL : ligne d'"y"
LD D,(HL)
EX DE,HL : puis en faisant prendre à HL la valeur de DE on obtiendra un adressage aisé des points de cette ligne (cf. cours précédents : limitation du jeu de mnémoniques).
RET : ce "RET" est là parce qu'on utilisera ce petit programme comme un sous-programme sera une sous-routine qui servira, comme vous l'avez déjà compris par l'intermédiaire des judicieuses remarques, à pointer sur les débuts de lignes.
    
```

PRATIQUE DE TABLE :

Vérifions-le en ajoutant à ce petit programme, afin d'obtenir ce qui suit : LD B,191 : on y reviendra 192 fois

LD HL,0 : on partira de la première ligne (y = 0)

E0 : PUSH BC : on planquera nos compteurs
INC HL : initialisés
PUSH HL
CALL DEBLIGN : afin que DEBLIGN ne les abîme point
LD (HL),255 : puis on remplira l'octet pointé grâce à DEBLIGN
POP HL : et
POP BC : on récupérera nos compteurs
DJNZ E0 : ça c'est l'ordre de bouclage
RET : et ça l'ordre de fin

Ce qui, organisé en 40000 et traduit en lignes de Basic, donne les lignes suivantes à ajouter au programme Basic entamé plus haut :

```

30 CLS : FOR n = 0 TO 27 : READ
a : POKE 40000 + n, a : NEXT n :
DATA 6, 191, 33, 0, 0, 197, 35, 229,
205, 82, 156, 54, 255, 225, 193, 16,
244, 201, 41, 17, 48, 117, 25, 94, 35,
86, 235, 201
40 CLS : RANDOMIZE USR 40000 :
GO TO 40
    
```

Vous avez vu, ça speede !

Mais ralentissons à souhait afin de vous laisser le temps de digérer cette pratique mystico-binaire, avant d'approcher sur ces bases, l'appréhension du pixel maudit : mais n'anticipons pas, ce sera pour le prochain cours.

MAGNIFIQUES

Un chef-d'œuvre, c'est limpide, beau, simple, essentiel et unique. Et court. La preuve par deux cette semaine : *La Rose pourpre du Caire* (78 mn) et *Après la répétition* (72 mn). BOMBYX.

LA ROSE POURPRE DU CAIRE

Film de Woody Allen (1985) avec Mia Farrow, Jeff Daniels, Danny Aiello, Stephanie Farrow, Ed Herrmann, John Wood et Deborah Rush. Photo Gordon Willis.

Au début des années 30, Cecilia (Mia Farrow) se débat entre un boulot pénible et un mari ivrogne et chômeur. La seule joie de ses jeunes nuits, c'est le *Jewel*, le cinéma du quartier qui affiche : *La Rose pourpre du Caire*.

Alors qu'elle visionne le film pour la troisième fois, le héros (Daniels), un explorateur très bcbg (beau chapeau, belles guêtres) la remarque dans son fauteuil, s'arrête de jouer, sort de l'écran et descend la rejoindre. Stupeur dans la salle, panique de Cecilia et impatience de ses ex-partenaires.

L'écran fume de colère, le drapeau noir flotte sur le cinéma. Les personnages de *La Rose* commentent l'action, inventent des dialogues, oublient le film. Les spectateurs campent sur leurs positions et exigent de voir le scénario attendu, le direc-



teur appelle le producteur qui téléphone à l'acteur vedette Gil Sheperd (Daniels) qui se précipite pour raisonner son double. Et pendant ce temps-là, le bellâtre en carton-pâte découvre la vraie vie, l'envers du décor hollywoodien, pendant que Cecilia découvre l'amour.

Le rêve contre la réalité. Un match impitoyable où l'illusion se donne corps le temps d'une dernière séance avant de s'évanouir dans la nuit des projecteurs. Ectoplasme qui prend du volume, la baudruche hollywoodienne se dégonflera à la première pression, le rêve n'a sa place que sur l'écran, pas dans la vie. Le dernier plan du film résume à merveille le paradoxe. Malgré les désillusions, Cecilia retourne au cinéma, la machine à rêves, seule consolation possible de sa triste vie.

Du rire et des larmes. La vie, tout simplement, mais Woody est un magicien, mieux, un poète.

Diffusion le dimanche 25 mai à 21h30 sur Canal +.



APRES LA REPETITION

LEÇONS MAGISTRALES

APRES LA REPETITION

Leçon de théâtre d'Ingmar Bergman (1985) avec Erland Josephson, Lena Olin et Ingrid Thulin.

Après une répétition, Vogler (Josephson), le metteur en scène s'est endormi sur la scène. La venue d'une jeune comédienne de la pièce, Anna (Olin), le réveille. Sous prétexte d'avoir oublié un bracelet, elle est venue discuter de son rôle, d'elle, de leurs rapports...

Un lien étrange les unit en plus du rapport créateur-créature, Anna est la fille de Rakel (Thulin), une actrice qui a beaucoup compté dans la vie de Josephson. Les souvenirs affluent, le fantôme de Rakel se réveille, les cœurs s'épanchent, les reproches fusent. Et si Anna était sa fille ? Géniteur du corps, et maintenant accoucheur de l'actrice. Quelle responsabilité, mais aussi quelle joie !

Tout metteur en scène est un vampire mais aussi un Pygmalion qui fabrique, modèle, impose son univers aux acteurs. Un portrait tendre et impitoyable d'un tyran, doublé d'une leçon sur la relation vrai-faux-sembant de l'univers théâtral. La quintessence d'un art au service d'un autre. Magistral.

Photo Ciné-Plus, la librairie de Cinéma (bis répétita), 2, rue de l'Etoile, 75008 Paris, tél : 42.67.51.52.

Diffusion le vendredi 30 à 21h00 sur C+.

LEON BLUM

Leçon d'histoire de Jacques Rutman avec Alain Mottet surtout.

A l'occasion de son arrestation en 1941, Léon Blum revit le parcours de son engagement qui depuis son enfance l'a mené au sommet du pouvoir puis à cette captivité. Il profite de sa détention pour rédiger

un livre de mémoire, *A l'échelle humaine*, et préparer sa défense pour le procès de Riom.

Par un mélange subtil de documents d'archives et de scènes reconstituées, les temps forts de l'histoire de France (l'affaire Dreyfus, 14-18, le congrès de Tours, le front populaire) et les moments privilégiés de sa vie d'homme resurgissent devant nous.

Brillant exercice de style, ce savant dosage conduit par le fil chronologique tourne quelquefois à la démonstration. Heureusement, le personnage de Blum, très attachant, et l'interprétation de Mottet, très inspirée, entraîne l'adhésion (S.F.I.O., cellule des travailleurs de l'audiovisuel, Paris, 1986).

Diffusion le mercredi 28 mai à 20h35 sur TF1.

LE PONT DU NORD

Leçon de ciné-errance de J. Rivette (1982) avec Bulle Ogier, Pascale Ogier, Pierre Clémenti et Jean-François Stévenin.

Marie (Bulle) sort de taule et ne supporte plus de rester entre quatre murs. Par trois fois, son chemin croise celui de Baptiste (Pascale), jeune provinciale sans attaches. Elles vont lier leurs destins. De squares en terrains vagues, Marie recherche Julien (Clémenti), lequel sans le savoir vient de se fourrer dans un sacré pétrin.

Rivette demeure le seul cinéaste de la nouvelle vague capable de faire la nique à Godard en ce qui concerne l'ennui, l'incompréhension, la narration rebutante, etc. Le ciné de l'errance tourne vite au ciné-rance. Une leçon à méditer, exemplaire d'une démarche sincère mais par trop intellectuelle.

Diffusion le vendredi 30 à 23h sur A2.

LA FEMME EN CIMENT

Film de Gordon Douglas (1968) avec Frank Sinatra et Raquel Welch.

Tony Rome (Sinatra), le célèbre détective, et Hal Robin, son collègue, pêchent le trésor au large des côtes de Floride. Mais bon chien pêche de race, ils ramènent à la surface une superbe sirène en ciment. La police de Miami constate à coups de burins que la jeune femme nue succomba à des coups de surins.

D'autre part, Grinsky, ex-gangster, engage Rome pour retrouver une dénommée Sandra. Tony interroge une amie de Sandra, Kit Forrest qui non seulement ne l'aide pas mais le balance à un membre de la Mafia. Tony, le spécialiste des eaux troubles risque fort de boire de l'eau (et, à l'horreur de ça autrement qu'en glaçon).

Oublions Gordon Douglas, honorable tâcheron de la télé ricaine, reste un personnage Sinatra et un sex-symbol Raquel Welch plus une intrigue qui en vaut bien d'autres. Un polar agréable à consommer avec un whisky on the rock.

Diffusion le mardi 27 à 20h35 sur FR3.

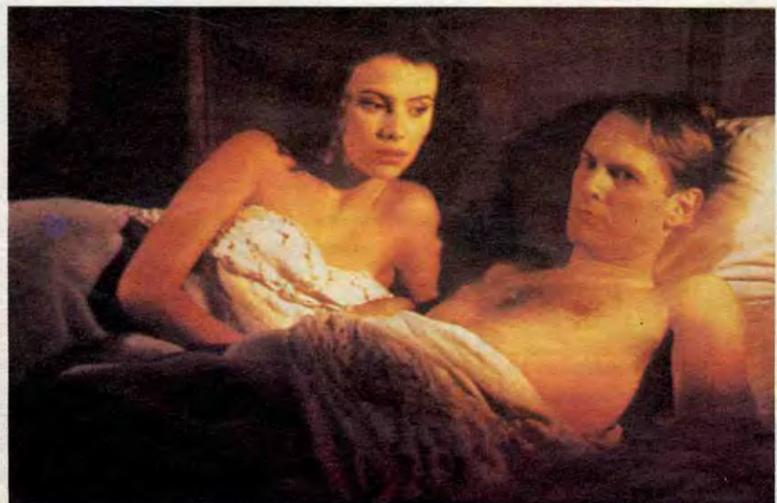
CONFLITS EN TOUT GENRE

LA GUERRE DES BOUTONS

Film d'Yves Robert (1961) avec Martin Lartigue, Jacques Dufhilo, Michel Galabru, Pierre Richard, Pierre Tchernia.

Entre ceux de Longeverne et ceusses de Velrans, la guerre fait rage chaque année. Cette année-là, une idée complètement braque germe dans la tête de Lebrac, généralissime des troupes longevernoises. Au lieu de rosser le prisonnier pris dans la bataille rangée, il lui arrache boutons, bretelles et ceintures. Le pauvre gars va recevoir la raclée de sa vie par ses propres parents.

Vert de rage, rouge de honte et violet par derrière, Petit Gibus organise la ven-



LES LOUVES

geance. Lors de la bataille suivante, ils braquent Lebrac et lui font subir le même sort. Après quelques échauffourées, la solution s'impose. Se battre sans vêtements. Et donc, dans les bois, une bande de galepins se courent les uns après les autres, braquemarts au vent et insultes à la bouche.

Un peu vieillot car trop gentillet. Le roman de Pergaud, dont il est adapté, était autrement vigoureux mais la France de 1960 n'aurait pas supporté une description par trop gauloise du monde de l'enfance. Prix Jean Vigo. Personne n'y croyait et, pourtant, il fit le tour du monde et permit à Yves Robert de poursuivre une double carrière fructueuse de producteur et de réalisateur. Réserve au moins de dix ans.

Diffusion le mardi 27 à 20h35 sur A2.

LES LOUVES

Dramatique de P. Duffel d'après un roman de Boileau-Narcejac avec Yves Beneyton, Sherri Lunghi, Andréa Ferréol, Ralf Bates et Mathilda May.

Un stalag en 1943 n'est pas un lieu de vilégiateure très agréable, surtout côté bouffe et loisirs. Bernard et Gervais quittent en catimini (version silencieuse de la Ferrari) leur camp de prisonniers sans rien dire à personne et partent pour Lyon. Bernard entretient depuis des années une correspondance intime avec Hélène, jeune fille comme il faut de la bonne société lyonnaise, une fiancée qu'il n'a jamais vue. Poursuivi par les vert-de-gris dans la grisaille de la gare de Lyon, Bernard meurt à La Part-Dieu en confiant ses papiers (la part du mort) à Gervais qui blessé se réfugie chez Hélène.

Hélène, qui vit en compagnie d'Agnès, sa jeune sœur, prend Gervais pour Bernard. Esquimau réchauffé par l'amour des sœurs, Gervais n'ose pas les contredire et leur faire part du décès de Bernard.

Devenu Bernard, il joue l'ermite, confiné dans cet appartement par sa situation de prisonnier évadé.

Coincé entre Hélène, chaste et froide, et Agnès, brûlante de désir, Bernard ne sait plus à quels seins se vouer. Heureusement, la date du mariage est fixée. Bernard respire. Mais la sœur de Bernard, Julia, annonce son arrivée.

Un Boileau-Narcejac équivaut à un univers étouffant, implacable, peuplé de garces au grand cœur et au coffre-fort encore plus vaste. Elles sont interprétées ici à la perfection par un trio d'enfer : Andréa Ferréol, Shella Lunghi et Mathilda May (déjà vue dans *Lifeorce*).

Diffusion le mercredi 28 à 20h35 sur A2. Photo A2-G.Doucé.

DES STARS EN BÉTON

THE KISS

Film de Jacques Feyder (1929) avec Greta Garbo, Lew Ayres et Conrad Nagel.

Jeune femme mariée à un industriel lyonnais, Irène Cuary (Garbo) allume sans le vouloir les désirs adolescents de Pierre, le fils de son mari. Violent, jaloux et stupide (la sale bête), Lassale interrompt une scène qu'il croit galante. En fait, Irène repoussait le jeune homme, mais Lassale tente de flinguer son fils. Irène s'interpose. Le coup part et le mari le réceptionne de bon cœur. Police, inculpation, procès et avocat ex-amant de la prévenue.

Quasiment le dernier film muet du cinéma américain. Garbo, star fascinante prouve qu'elle est aussi une grande actrice. Son jeu varie énormément suivant le partenaire qui lui fait face, l'homme mûr ou le jeune adolescent. Pour la première fois, elle jouait une scène de violence. Feyder la sert bien, le cinéma muet était à son sommet lorsqu'il disparut.

Diffusion le 1er juin sur FR3 à 22h30 en V.O.

MAX ET LES FERRAILLEURS

Film de Claude Sautet (1971) avec Romy Schneider, Michel Piccoli, Bernard Fresson, Bobby Lapointe, François Périer et Georges Wilson.

Max (Piccoli), commissaire de police solitaire et taciturne, poursuit un rêve obsédant : arrêter des malfaiteurs en flagrant délit. Lorsqu'il retrouve Abel, un copain d'enfance qui vit de rapines avec une bande de minables, des ferrailleurs, une idée diabolique germe dans son esprit malade : les amener à commettre un hold-up.

Max aborde Lily (Schneider), prostituée de bas étage (ça fatigue moins les jambes) et copine d'Abel. Se faisant passer pour Félix un riche banquier, il lui donne des goûts de luxe, puis l'horraire d'un transfert de fonds. Lily, pute intriguée par Max le chaste (non consommation est) mord à l'hameçon et rencarde Abel qu'elle pousse au crime. Caïn-caha, le piège referme ses mâchoires d'acier sur les ferrailleurs.

Piccoli toujours aussi inquiétant, Romy toujours plus belle. En pute peinturlurée et énamourée, elle dégage un romantisme sans fards.



MAX ET LES FERRAILLEURS

Diffusion le dimanche 1er Juin sur TF1 à 20h35. Photo TF1-Doc.

COLOURSPACE

de LLAMASOFT pour ATARI ST

D'habitude, quand vous jetez un coup d'œil sur le logiciel de la semaine, vous regardez le nom de l'ordinateur. C'est le vôtre, vous lisez, c'est pas le vôtre, vous laissez tomber. Là, vous êtes obligés de lire. Parce que quelle que soit votre bécane, vous devez quand même baver devant le ST. Et je vous comprends, mes enfants. Qui sait si vous n'en aurez pas un un jour ? Le programme dont je vais vous causer n'est pas un jeu. Ce n'est pas non plus un utilitaire. Ni même un didacticiel. C'est un synthétiseur de lumière.

sur Commodore ou Atari 800 connaissent peut-être le principe. Il s'agit... Comment dire ? Imaginez un instrument de musique. Un synthé, au hasard. Pour jouer de la musique, vous créez un son que vous stockez dans une mémoire, puis vous rappelez la mémoire en question et vous jouez sur le clavier. Là, c'est pareil. Enfin, presque. Au lieu de faire de la musique, vous faites des images. Vous créez des formes et des couleurs à l'aide du clavier de l'Atari, puis vous les jouez sur l'écran avec la souris... Le principe : votre souris déplace un point sur l'écran. Ce point peut laisser

derrière lui une trace lumineuse. Cette trace lumineuse peut être en couleurs. Ces couleurs peuvent "tourner", s'alterner. Le point peut être démultiplié ou affiché en plusieurs modes symétriques : symétrie selon l'axe des X, des Y, des deux, en diagonale et en mode augmenté, qui est un mélange de tous les précédents, en double. Ceux qui ont un petit utilitaire de dessin se rendent compte à quel point l'affichage d'un tracé en mode miroir peut être psychédélique. Quand en plus tout se combine, ça donne quelque chose qui est drôlement chouette, mais qui est malheureusement indescriptible. En plus, on peut dessiner sous Néo un arrière-plan et un avant-plan, ce qui permet à notre trace lumineuse de passer par-dessus ou par-dessous des objets. La trace laissée par ce point est entièrement paramétrable. Dans la disquette, il y en a un certain nombre qu'on peut utiliser, comme par



exemple un cœur qui peut se déplacer au gré de vos mouvements, mais vous pouvez créer les vôtres, en jouant sur les symétries, on arrive à faire des trucs complètement fous. Une fois que vous avez déterminé un plan (choix des couleurs, choix de leur rotation, choix de la forme du curseur, de l'avant-plan, de l'arrière-plan, de la vitesse, du défilement des étoiles, de la gravité à

apporter à leur défilement, etc, etc), il suffit d'assigner une touche de fonction à cet ensemble de données. Par la suite, il n'y a plus qu'à appuyer sur cette touche pour retrouver toutes les caractéristiques que vous aviez choisies. Ce qui permet, avec un peu de pratique, d'illustrer un morceau musical complet avec des tas d'effets différents. La première remarque qui vient à l'esprit quand on voit le soft, c'est : est-ce qu'on peut le synchroniser avec une source musicale ? La réponse est non. Mais un joueur de violon est-il relié par un câble au chef d'orchestre ? Le but de la manœuvre est de jouer d'un instrument, en direct. Toute la virtuosité vient de là. On peut cependant enregistrer des séquences d'une dizaine de minutes qui seront ensuite rejouées en "playback", avec possibilité de rajouter des effets en direct. En gros, c'est un synthétiseur de lumière, quoi.

AMSTRAD	Wild Horse	page 10
O. et R. GUTIERREZ	Alpha Bug	page 26
AMSTRAD	Le Ver d'Oz	page 3
Fabrice Dubach	Canon Calc	page 8
APPLE	Golf	page 4
Jérôme GIRARD	Tarot	page 6
CANON X07	Dope	page 29
François Bernez	Chephren	page 5
CBM 64	L'Anne Rouge	page 27
J.F. JAQUELIN	Esquive	page 32
EXL 100	Protection Civile	page 31
Michel MOUROT	Invasion	page 9
FX 702 P	D.A.O	page 7
Bruno RAGUIN	LaTour Infernale	page 30
MSX	Porteur	page 28
J. Pierre MARIN		
ORIC		
Xavier BESSETTE		
SPECTRUM		
JC GISSOT		
TI 99/4A (be)		
Gilles CHENE		
Thomson T07		
Stéphane PRIMAULT		
Thomson M05		
Daniel SANCHEZ		
VIC 20		
Philippe BOICHUT		
ZX 81		
Thierry PAGES		



la Règle à Calcul

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

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

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

MÉMOIRE 128 K Se comporte comme un ensemble de 4 32K, utilisable sous Basic étendu, logo ou assembleur, se branche directement sur le côté droit du Texas, vivement conseillée aux possesseurs de systèmes à disquettes, en outre cette mémoire 128K intègre une interface centronics parallèle. PROMOTION 1 750 F

PROGRAMMATION Modules

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

AIDE PROGRAMMATION

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

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1 090 F

- Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F
- Imprimante EPSON LX 80 friction 3 660 F
- Tracteur pour LX 80 285 F

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F

- Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F

MANETTES DE JEUX

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

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

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

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

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

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

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

LOT N° 2

MODULE BASIC ETENDU
MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS
LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX
K 7 HEBDOGICIEL N° 1

L'ENSEMBLE 895 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

- MASH
- POLE POSITION
- MUSIC MAKER
- FOOTBALL
- ADVENTURE
- BUCK ROGERS
- RUBIS SACRE : JEUX D'ADVENTURE EN BASIC ETENDU. PARTEZ A LA RECHERCHE DU PLUS GROS JOYAUX DU MONDE. (EN FRANÇAIS). 7 SORCIERS. NOUVEAU JEU D'ADVENTURE EN BASIC ETENDU. 4 EPREUVES POUR RECUPERER 7 DIAMANTS ET VAINCRE LES SORCIERS. JEU DE DES, TIR AU PI-GEONS, PARACHUTAGE, BILLARD, ACTION ET STRATÉGIE. 90 Frs.
- HEBDOGICIEL SOFTWARE
- LE RUBIS SACRE TI 99/4A N° 3
- LES 7 SORCIERS BASIC ETENDU TI 99/4A N° 5

HEBDOGICIEL SOFTWARE

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

LOT N° 3

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

LOT N° 4

INTERFACE SERIE EXTERIEURE
IMPRIMANTE EPSON PW 40
(COMPATIBLE TI ET MINITEL)
..... 2 830 F

BON DE COMMANDE PROMO

AVRIL 86

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 43.25.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

MODULES TEXAS ORGANISATIONS

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

MODULES D'ACTION

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

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

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

MODULES LOISIRS

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

MODULES EDUCATION

- Adventure-Subtraction I 120 F
- Early Reading 120 F
- Pole position II 120 F
- Meteor multiplication 120 F
- Addition-Canon 120 F
- Multiplication I 120 F
- Division-démolition 120 F
- Alligator mix 120 F

SERIE JEUX D'ADVENTURE

- Adventure pirate 350 F
- Savage Island K7 150 F
- Voodoo castle K7 150 F
- Pyramide of doom K7 150 F
- Gloost town K7 150 F
- Demon attack K7* 250 F
- Count K7 150 F
- Strech odyssey K7 150 F
- Mystery fun house K7 150 F

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

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