



AMSTRAD : BOUM !

Le PCW Show à Londres est le premier vrai salon de micro depuis deux ans. Deux pôles d'attraction : Amstrad et Atari. Le second se renforce, le premier explose, d'où le titre.

Laissez-moi vous présenter un peu le PCW Show. Il se tient tous les ans à l'Olympia de Londres, immense palais des Congrès. Pas très loin, un pub très sympa sert une bonne dizaine de bières à la pression, dont une blonde absolument fabuleuse, et à ce propos je voudrais rendre justice aux Anglais : contrairement à ce que prétend la légende, ils ne boivent pas du tout leur bière tiède, elle est non seulement très fraîche mais en plus excellente puisqu'anglaise. Un peu plus loin, il y a un autre pub qui... Oh, pardon. Le PCW Show. Voilà.

Traditionnellement, le marché du professionnel y occupe une place importante dans le coin le plus beau et "l'arrière-boutique", l'une des deux parties du show n'est consacrée qu'à la micro familiale. Côté pro : les cravates, le silence, l'allure compassée et le pas de sénateur dans les couloirs. Côté branleurs : les mêmes qui sautent dans tous les coins, les grands en jeans crasseux qui boivent de la bière, le bruit des Space Invaders partout et les haut-parleurs qui diffusent de la musique de nègre à fond les gamelles. Ça, c'est la tradition.

Mais cette année, c'était différent. D'abord, côté familial, il y avait deux fois plus de monde, deux fois plus de bruit, deux fois plus de bière et les jeans s'étaient troués entre-temps. Côté pro, personne. Enfin, presque. Les beaux stands rutilants de chic et de néons, avec hôtesses en jupe longue et commerciaux cravates, semblaient aussi tristes que déserts. A ça, deux raisons.

D'abord, l'efficacité change de côté : on trouve maintenant sur Atari une carte qui permet d'obtenir des vitesses de calcul de l'ordre de 15 millions d'opérations par seconde (Mips) pour environ deux bâtons. A titre de comparaison, c'est presque le double d'un Vax 800. Et un 68000 ne performe que 0,1 Mips !

Et puis, surtout, chez les familiaux, il y avait l'Amstrad PC. Alors là, c'est un événement. Justement, au milieu



de tous les brail-lards qui s'extasiaient sur tel ou tel soft, il y avait une enclavé de plumitifs en costume tard autour du stand Amstrad, qui regardaient le PC 1512 avec de gros yeux, avec l'air de penser "Mais un ordinateur si esthétique et si peu cher est-il vraiment un ordinateur ?".

Ça, je m'en vais vous en toucher deux mots, parce que ça vaut vraiment le coup.

LE AMSTRAD PC

Je vais vous faire une visite guidée, c'est le meilleur moyen de vous faire une idée de l'engin. D'abord, on voit

de très loin le stand Amstrad et les panneauaux fléchés qui indiquent "PC 1512". Donc, c'est son nom. Ensuite, faut éviter les mecs qui sont venus du pro pour venir voir la merveille. Déjà, faut compter dix bonnes minutes parce qu'ils s'agglutinent, les rats. Et on arrive enfin à la bécane.

Putain, le look. C'est un PC, ça ? Vous êtes sûr ? Ça me paraît bien joli pour un PC. J'étais plutôt habitué aux caisses métalliques genre IBM, grosses et moches. Là, ça ressemble à un petit truc hyper compact et très chicos. Oh, dis-donc, René, t'as vu comment il commence, l'HHHHebdo ? C'est mauvais signe, ils vont lui rentrer dedans dans pas longtemps.

Le clavier est classique, juste deux touches de plus que sur les autres. Le toucher est agréable, par rapport à certaines contrefaçons taiwannaïses. Le socle du moniteur vient s'encaster sur le capot, grâce à un design astucieusement pensé. Et pour introduire des cartes d'extension, inutile de tout virer comme sur les compatibles classiques : un tiroir s'ouvre à l'arrière donnant accès aux trois

(seulement) slots qui équipent la carte-mère. Oh, René, je sens venir l'orage. Ils sont trop gentils, là.

DANS LE PC

Il est équipé d'un 8086 qui tourne à 8 Mhz, deux fois plus vite que sur

un IBM PC. Et dedans, on trouve un truc super auquel bizarrement personne n'avait pensé avant : trois "gate arrays", des circuits à haute intégration qui permettent de faire la même chose qu'une bonne cinquantaine de circuits ordinaires. Une économie de place, d'énergie et de vitesse non négligeable. Du coup, il est 80% plus rapide que l'IBM PC dans presque toutes les tâches, sauf dans l'affichage. Mais être plus rapide qu'IBM, c'est pas très difficile.

On a droit à 512 Ko de mémoire vive, que l'on peut étendre jusqu'à 640 Ko moyennant une carte d'extension. On trouve aussi une horloge en temps réel résidente, une carte graphique couleurs et monochrome qui transforme les couleurs en 16 niveaux de gris lorsqu'on se sert d'un moniteur monochrome. Ça, c'est très fort. Il y a un haut-parleur intégré avec bouton de volume, une sortie RS 232 et une parallèle, et un port joystick. Attention, suivez bien le mouvement des mains: j'ai toujours trois slots de libres.

Eh, René, tu sens l'électricité dans l'air ? Tu sens que ça va éclater, là ?

AVEC

C'est pas fini. Avec, on vous livre MSDOS 3.2, le Gem (système d'exploitation graphique de Digital Research qui équipe déjà l'Atari ST), Gem Paint (un programme graphique) et un Basic créé par Loco-

motive, la boîte qui fait tous les langages pour Amstrad. C'est un basic génial, je peux pas vous dire mieux. Et en plus, il tourne sous Gem, ce qui permet de faire ses propres menus déroulants, ses fenêtres, sa gestion de souris, etc. Voyons, qu'est-ce que j'ai oublié ? Le mode graphique haute résolution



Ok, Alan, ok, il est bien, ton ordinateur. Pour le récompenser, on t'enlève une oreille. Encore un effort !

(640x200 pixels, 16 couleurs simultanées à l'écran) est intégré. Pas besoin de carte supplémentaire, et toujours les trois slots de libres. Faut quand même savoir que sur un compatible normal (et même sur un vrai de chez IBM), faut une carte pour l'imprimante et la couleur, une pour l'horloge, ce qui occupe les cinq slots de la carte mère, et on ne peut plus rien rajouter. Ici, tout est

Suite page 14

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 15

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 25

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 30

C'est nouveau, ça vient de sortir : L'actualité de la micro-informatique pages 11,12,13.

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35.

CLUB HEBDOGICIEL 150 PROGRAMMES A LA BAISSSE

Voir page 17.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

- AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •
- 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 •

BRAS DE FER

Et qui c'est qui va faire des misères au bon Stallone dans **Rambo III** qui se prépare ? Eh ben, c'est Arnold Schwarzapapa, le roi de la gonflette. J'imagine déjà les concours de mensurations sur le tournage :

J'en ai 2 cm de plus, nananananèère ! Oui mais pas là, bande de dégoutants ! Et à la réalisation ? Russell "Highlander" Mulcahy, le roi de la caméra-vertige. Ah, les zooms sur les pectoraux bombés d'Arnold et Sylvester ! Arrêtez de rêver à ces cochonneries et courez plutôt au film le plus génial de l'année. C'est signé Spielberg et c'est grand. Immense.

Jacq

MORT UN DIMANCHE DE PLUIE

de Joël SANTONI

avec Nicole GARCIA (Elaine), Dominique LAVANANT (Hazel), Jean-pierre BISSON (Cappy) et Jean-Pierre BACRI (David)

14/20

David Briand est un brillant (ha, ha !) architecte qui, pour faire mousser sa carrière, a construit un épouvantable blockhaus (on appelle ça "contemporain") dans lequel sa famille est obligée de vivre. C'est immense, froid, branché "Les Halles" pour être plus clair : le béton, les néons, youpi-youpi. Bon gré, mal gré, Elaine et Cric, leur fille, vivent dans ce bled pourri et suisse (pléonasme ??). C'est pas le bonheur mais presque... jusqu'au jour où une caravane se gare devant la maison. A l'intérieur les époux Bronsky : Cappy, le manchot, Hazel, l'allumée et leur fille, Betty, muette et vaguement débile. La famille bargeot. Petit à petit, ces parasites, inquiétants et collants, vont envahir la vie des Briand. Et curieusement, David ne dit rien ; c'est évidemment qu'il a quelque chose à se reprocher, le petit arriviste. L'état se resserre autour des Briand. La vengeance est un plat qui se mange froid, ici elle sera diabolique... et presque méritée. Les craignos ne sont pas toujours ceux qu'on croit !

Rare dans le ciné français, voilà un film bigrement malsain, garanti pure épouvante ! Dès le départ, grâce à cette foutue baraque, l'atmosphère est pesante, glaciale. Mieux, ce sentiment de malaise persiste et croît au fur et à mesure de l'intrusion des hideux dans la vie rangée des Briand. Les tripes se nouent, l'hémoglobine giclante n'est pas loin. Joël Santoni recrute dans les meilleurs effets de l'horreur made in USA ou Italy, la "french



touch" en prime. Plus, dans le même ordre, quelques facilités typiquement françaises : les personnages vivent hors du temps (où est le pognon qui permet de vivre ?), l'ignominie se lit à 100 bornes sur le visage des Bronsky, la partie "travail d'Elaine dans un studio d'enregistrement" est tarte (et inutile) à mourir ! N'empêche, c'est bien foutu (magré un montage poussif) et donne à Lavanant un rôle fabuleux, à la mesure de sa folie de comédienne. Rien que pour ça, j'veux bien rester en vie jusqu'à dimanche matin !

LA COULEUR POURPRE

de Steven SPIELBERG.

19/20

avec Whoopi GOLDBERG (Celie), Danny GLOVER (Mister-Albert), Margaret AVERY (Shug Avery), Oprah WINFREY (Sofia), Willard PUGH (Harpo), Akosua BUSIA (Nettie) et Rae DAWN CHONG (Squeak)

Ouh la, la, la, puté de cong de film que je m'en suis mis jusque-là (accompagnez ces charmantes onomatopées d'un tremblement frénétique de la main indiquant l'admiration pour le produit présenté) !!! Que dire ? Waouhhhhhh, tel le loup de Tex Avery, me voici la langue pendante, les yeux exorbités, les mains moites et surtout, surtout les yeux en Spontex de fin de vaiselle. J'ai beaucoup chialé, tout le monde a beaucoup chialé et vous ne manquerez pas à l'appel. C'est garanti pure émotion. Et d'ailleurs y a pas à avoir honte devant tant de générosité et de talent. Passons alors rapidement sur les critiques coincées et crispées de mes cheeers collègues : oui, bon, c'est bien, mais c'est commercial, gnagnagna, ça t'arrache les larmes de force, c'est prétentieux, gnagnagna... alors qu'en sortant ils pouaient le bonheur comme tout le monde !

La couleur pourpre est l'histoire de deux sœurs, Celie et Nettie, séparées par la fureur des mâles qui ne concevaient (faut-il vraiment mettre cette phrase à l'imparfait ?) les femmes qu'en tant que boniches et que trou à prendre d'assaut le soir, puis-que la télé n'occupait pas encore les soirées (le film couvre les années 1908 à 1937). Spielberg s'attache au destin de Celie, l'aînée, la plus moche lui dit-on, violée puis enceinte de son père qui vendra ses deux enfants à un couple stérile, puis mariée de force à Albert, une grosse brute qui aurait préféré Nettie, la cadette. Celie n'a alors que 14 ans, pour vous situer le cloaque ! Albert, que Celie appelle Mister, va lui mener une vie d'enfer, la séparer de sa sœur, cacher toutes les lettres que Celie recevra de Nettie, ramener sa maîtresse sous son propre toit. Shocking ! Coup de chance, l'amante en question est une poule aux dents longues, une tombeuse diablement finaude qui va craquer pour Celie et lui ouvrir les yeux. L'émancipation et la révolte ne sont pas loin... Bientôt le bonheur retrouvé !

Longtemps le destin de Celie vous prend aux tripes, horrible, insoutenable, mais on connaît Steven Spielberg, on sait qu'il n'abandonne jamais son héros en plein désert d'espoir. Justement cette couleur

vent des années 80, le rire, les colères, les larmes, tout y est. Juste, humain, enthousiasmant et intelligent. Incroyablement sensible. Et pour parfaire cette réussite, il ya le miracle : Whoopi Goldberg, naïve, pure, fascinante. Une pêche d'enfer, l'œil décidé ou horrifié, elle arrache de son fauteuil, elle crève le mur du son ! Détail aggravant : tous les acteurs sont à niveau !

Après le ravage d'E.T., les pisse-vinaigre hurlaient haut et fort que tonton Spielberg n'était bon qu'à vendre de la soupe épaisse pour adolescents. Mais, le Steven, toujours en avance d'une guerre, prend



"pourpre" est un mélange du bleu de la mélancolie, du rouge du combat, de la force intérieure, mitonné d'un zeste du jaune de la poisse, de la misère des innocents. Pourpre aussi comme le champ de fleurs de la fantastique scène d'ouverture où Celie et Nettie se chantent des comptines stupides, ignorantes de la tempête que sème la volonté des mâles. En clair, et vous me le copierez 500.000 fois, La Couleur pourpre est un régal des yeux et du cœur. L'Autant en emporte le

ces cons à revers avec cette splendeur où ne jouent que des noirs sur un sujet hautement dramatique (voire misérabiliste). Le plus BCBG, blanc sur tranche, des réalisateurs au service d'une épopée black, voilà un pari qu'il était osé. Spielberg Cœur de Lion est sans peur et sans reproche. Et nous on meurt de plaisir. Et vous ? Quoi, vous êtes encore chez vous ? Je vous donne deux minutes pour courir au ciné le plus proche. Deux minutes, sinon...

JE HAIS LES ACTEURS

de Gérard KRAWCZYK.

15/20

avec Jean POIRET (Orlando Higgins), Michel Blanc (Mr. Albert), Bernard Blier (J.B. Cobb), Michel GALABRU (Laurence Bizon), Patrick FLOERSHEIM, Guy MARCHAND (l'inspecteur), Dominique LAVANANT (Miss Flannigan), Jézabel Carpi (Caróma), Pauline Lafont (Elvina Bliss), etc.

En 1942, Ben Hecht, le plus grand scénariste

d'Hollywood (quoique méconnu puisqu'il n'apparaît que rarement au générique), fait paraître **Je hais les acteurs**, un polar en guise de trahison, une plongée satirique et féroce au cœur de la jungle des studios, MGM (Metro Goldwyn Mayer) en tête. Bizarrement ce petit bijou de roman à clés, dont je vous ai parlé dans la page "Bouquins" du Spécial été de l'HHHebdo, n'a jamais été adapté à l'écran. Plus incroyable encore, et cocorico en passant : c'est à un jeune metteur en scène français, Gérard Krawczyk, qu'échoit cet honneur. Avec un luxe à faire frémir, une distribution à faire saliver et une photo noir et blanc "années 40" à faire craquer...

Hélas, le défrichage du bouquin n'a pas eu lieu : Krawczyk a tout voulu conserver de la quinzaine de personnages principaux, des private jokes à destination des plus cinéphiles d'entre nous, du touffu de l'enquête policière. Moi qui avait lu le bouquin avant, j'ai eu du mal à suivre ; ma copine n'avait rien lu... et elle a rien bité ! Restent, et là c'est la grosse rigolade, les fabuleux numéros de Blier en producteur radin et ignoble, Poiret en agent artistique faux-jeton, Lavanant (encore !) en secrétaire amoureuse en secret de son boss, Michel Blanc en gourou enturbanné (la



crise !), Pauline Lafont en star bêcheuse et Galabru en ex-jeune premier ventru !! Tous sont à hurler de rire. Pas de doute, Hollywood, c'était eux ! Le film part ventre à terre, les répliques cinglantes fusent, le cabotinage des acteurs fait mouche à tous les coups. A partir du premier meurtre, le rythme va devenir plus relax pour finir en comptote lors du dénouement. On bâille un rien vers la fin, mais, par pitié, restez éveillés : Chabrol, Gotlib et Depardieu passent en courant, tellement vite que ma copine les a loupés. Heureusement, j'étais là pour la consoler...

VITE FAIT, BIEN FAIT

CRITTERS de Stephen HEREK. 12/20. Alerte sur une planète d'une proche galaxie, les Critters se sont évadés. Deux redoutables chasseurs de prime, qui prennent l'apparence de la première personne qu'ils croisent, se lancent à leur poursuite. Tout ce petit monde féroce atterrit au Kansas (ça n'arrive qu'à eux !) et va foutre un joli merdier, agrémenté de quelques morsures sanguinolentes, dans la brave famille Brown, qui n'en demandait pas tant. Cette chose, mi-horreur, mi-

anticipation, mi-chronique du Middle West (tiens, trois moitiés ?) est infiniment mollassonne et non moins délicieusement drôle. Chaque apparition des Critters (boules de poils aux dents acérées, qui font scrotch, switch, slurp) vous tord de rire, même quand c'est pour bouffer de la chair fraîche (si, si !). Effrayant et comique, le mélange devrait être détonant. Il n'est que sympa. C'est toujours ça de mordu !

OTELLO de Franco ZEFFIRELLI. 08/0. Y a pas à chier Zeffirelli n'est pas Loÿy. Otello n'est pas Don Giovanni. Zeffirelli peut bien ruiner son monde en déors

choucroutesques, faire hurler les meilleurs coffres de la terre (Domingo en tête), tout miser sur le côté spectaculaire et grandiloquent de l'opéra, rien n'y fait. L'essentiel est ailleurs, dans le mystère, le mythe, la passion, tous ces mots pompeux qui ont fait trimer jusqu'à la mort ces tarés de compositeurs. Chez Zeffirelli, l'opéra est une histoire mise à plat, une succession d'incidents plus ou moins tragiques. Il ramène le monde à ses anecdotes, la mort à un coup de poignard dans le dos. Iago ressemble à Iznogoud, Otello à Babar et Desdémone à Olive. A part ça c'est très, très jooli, mais creux. Chic et en toc !

A PROPOS D'HIER SOIR

de Edward ZWICK.

avec Rob LOWE (Danny), Demi MOORE (Debbie), Jim BELUSHI (Bernie) et Elizabeth PERKINS (Joan)

14/20

Y a tout de même quelque chose qu'est en train de bouger dans le cinéma moyen des States. Depuis **Breakfast Club** de John Hughes, un déclo s'est produit, un je-ne-sais-quoi qui rend ces produits standards acceptables, voire intelligents comme c'est le cas ici pour "About last night..." (titre original pour faire chic en société). Les "héros" ne sont plus forcément les plus beaux, les plus forts, les plus tombeurs, voire les plus ploucs ; des nuances s'introduisent discrètement entre le bien et le mal (célébré par le Père Reagan), entre le noir et le blanc. Des gris qui font les bleus à l'âme, des situations qui sonnent enfin juste, qui t'interpellent quelque part (aie, aie) sans être chiantes ou tristes. Des histoires de jeunes qui grandissent grâce à leurs maladresses, leurs hésitations... et leurs somptueuses déconnades !

Danny Martin est l'un de ces balourds : impulsif et charmeur (Rob Lowe, le hockeyeur-catcheur de Youngblood), il cherche sans chercher celle qui pourrait être avec lui, durablement. Il craquerait bien pour Debbie, qui a l'avantage de fréquenter le même troquet que lui, mais y a Bernie, un cœur gros comme ça, le pote parfait et le plus grand macho sur terre. Pour lui, les gonzesses, c'est à prendre et à laisser (qui a dit : lécher ?), bonjour, pas bonsoir pasqu'on passe la nuit ensemble au pieu, et ciao bella le lendemain matin. Dès que Danny passe plus d'une nuit avec une nana, sa nounou Bernie l'attrape au

collet et le ramène dans le droit chemin phalocratique ! Idem pour Debbie avec Joan, sa confidente et colocataire qui lui rebat les oreilles du bonheur qu'il y a à ne pas être maquée...

Inutile de vous faire un dessin, le scénario n'est pas transcendant de nouveauté : Danny et Debbie vont s'adorer, vivre ensemble, s'engueuler, se séparer, longtemps. Et se retrouver, pile pour le happy-end ! Comme c'est touchant !



Entre ces quelques événements chocs, ils baiseraient beaucoup mais on ne verra rien (c'est américain, donc pudibond) et surtout, ils causeront sans arrêt. Tout le monde parle de tout, de rien et tout le temps. Un film incroyablement bavard donc, mais jamais pénible. Et très instructif, ce qui ne gâte rien. Profitez-en c'est moins cher qu'une psychanalyse... et plus marrant que les salades de Ménéie Grégoire !

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, vous voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXIDRONES scintillants, jalousement gardés par les MAULYCEURS et les VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N° 151

61D8- 5F 5F 08 08 08 29 29 29
61E0- 08 08 08 29 29 29 29 29
61E8- 29 75 75 75 75 08 08 08
61F0- 75 75 75 08 08 08 75 75
61F8- 75 75 75 75 6E 5F 5F 5F
6200- 08 08 08 6E 6E 6E 08 08
6208- 08 6E 6E 6E 6E 6E 6E 6E
6210- 65 65 65 08 08 08 65 65
6218- 65 08 08 08 65 65 65 65
6220- 65 65 76 5F 5F 5F 08 08
6228- 08 76 76 76 08 08 08 76
6230- 76 76 76 76 76 20 20 20
6238- 20 08 08 08 20 20 20 08
6240- 08 08 20 20 20 20 20 20
6248- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74
6250- 74 74 08 08 08 74 74 74
6258- 74 74 74 6E 6E 6E 6E 08
6260- 08 08 6E 6E 6E 6E 08 08
6268- 6E 6E 6E 6E 6E 6E 65 5F
6270- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6278- 08 08 08 65 65 65 65 65
6280- 65 6D 6D 6D 6D 08 08 08
6288- 6D 6D 6D 08 08 08 6D 6D
6290- 6D 6D 6D 6D 6F 5F 5F 5F
6298- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
62A0- 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F 6D
62A8- 6D 6D 6D 08 08 08 6D 6D
62B0- 6D 08 08 08 6D 6D 6D 6D
62B8- 6D 6D 20 5F 5F 5F 08 08
62C0- 08 20 20 20 08 08 08 20
62C8- 20 20 20 20 20 65 65 65
62D0- 65 08 08 08 65 65 65 08
62D8- 08 08 65 65 65 65 65 65
62E0- 6C 5F 5F 5F 08 08 08 6C
62E8- 6C 6C 08 08 08 6C 6C 6C
62F0- 6C 6C 6C 20 20 20 20 08
62F8- 08 08 20 20 20 08 08 08
6300- 20 20 20 20 20 61 5F 61
6308- 5F 5F 08 08 08 61 61 61
6310- 08 08 08 61 61 61 61 61
6318- 61 72 72 72 72 08 08 08
6320- 72 72 72 08 08 08 72 72
6328- 72 72 72 72 65 5F 5F 5F
6330- 08 08 08 65 65 65 08 08
6338- 08 65 65 65 65 65 65 74
6340- 74 74 74 08 08 08 74 74
6348- 74 08 08 08 74 74 74 74
6350- 74 74 6F 5F 5F 5F 08 08
6358- 08 6F 6F 6F 08 08 08 6F
6360- 6F 6F 6F 6F 6F 6E 6E 6E
6368- 6E 08 08 08 6E 6E 6E 08
6370- 08 08 6E 6E 6E 6E 6E 6E
6378- 67 5F 5F 5F 08 08 08 67
6380- 67 67 08 08 08 67 67 67
6388- 67 67 67 67 67 67 67 08
6390- 08 08 67 67 67 08 08 08
6398- 69 69 69 69 69 69 6C 5F
63A0- 5F 5F 08 08 08 6C 6C 6C
63A8- 08 08 08 6C 6C 6C 6C 6C
63B0- 6C 63 63 63 63 08 08 08
63B8- 63 63 63 08 08 08 63 63
63C0- 63 63 63 63 20 5F 5F 5F
63C8- 08 08 08 20 20 20 08 08
63D0- 08 20 20 20 20 20 69 5F
63D8- 69 69 69 08 08 08 69 69
63E0- 69 08 08 08 69 69 69 69
63E8- 69 69 75 5F 5F 5F 08 08
63F0- 08 75 75 75 08 08 08 75
63F8- 75 75 75 75 71 71 71 71
6400- 71 08 08 08 71 71 71 08
6408- 08 08 71 71 71 71 71 71
6410- 28 5F 5F 5F 08 08 08 28
6418- 28 28 08 08 08 28 28 28
6420- 28 28 28 20 20 20 08 08
6428- 08 08 20 20 20 08 08 08
6430- 20 20 20 20 20 20 65 5F
6438- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6440- 08 08 08 65 65 65 65 65
6448- 65 74 74 74 08 08 08 08
6450- 74 74 74 08 08 08 74 74
6458- 74 74 74 72 5F 5F 5F
6460- 08 08 08 72 72 72 08 08
6468- 08 72 72 72 72 72 6F 6F
6470- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F
6478- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 6F
6480- 6F 6F 70 5F 5F 5F 08 08
6488- 08 70 70 70 08 08 08 70
6490- 70 70 70 70 20 20 08 08
6498- 20 08 08 08 20 20 08 08
64A0- 08 08 20 20 20 20 20 20
64A8- 61 5F 5F 5F 08 08 08 61
64B0- 61 61 08 08 08 61 61 61
64B8- 61 61 61 6C 6C 6C 08 08
64C0- 08 08 6C 6C 6C 08 08 08

64C8- 6C 6C 6C 6C 6C 20 5F
64D0- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
64D8- 08 08 08 20 20 20 20 20
64E0- 20 72 72 72 72 08 08 08
64E8- 72 72 72 08 08 08 72 72
64F0- 72 72 72 65 5F 5F 5F
64F8- 08 08 08 65 65 65 08 08
6500- 08 65 65 65 65 65 65 73
6508- 73 73 73 08 08 08 73 73
6510- 73 08 08 08 73 73 73 73
6518- 73 73 73 5F 5F 5F 08 08
6520- 08 73 73 73 08 08 08 73
6528- 73 73 73 73 61 61 61 61
6530- 61 08 08 08 61 61 61 08
6538- 08 08 61 61 61 61 61 61
6540- 70 5F 5F 5F 08 08 08 70
6548- 70 70 08 08 08 70 70 70
6550- 70 70 20 20 20 20 20 08
6558- 08 08 20 20 20 08 08 08
6560- 20 20 20 20 20 74 5F
6568- 5F 5F 08 08 08 74 74 74
6570- 08 08 08 74 74 74 74 74
6578- 74 65 65 65 65 08 08 08
6580- 65 65 65 08 08 08 65 65
6588- 65 65 65 20 5F 5F 5F
6590- 08 08 20 20 20 08 08 08
6598- 08 20 20 20 20 20 73
65A0- 73 73 73 08 08 08 73 73
65A8- 73 08 08 08 73 73 73 73
65B0- 73 73 74 5F 5F 5F 08 08
65B8- 08 74 74 74 08 08 08 74
65C0- 74 74 74 74 65 65 65 65
65C8- 65 08 08 08 65 65 65 08
65D0- 08 08 65 65 65 65 65 65
65D8- 6A 5F 5F 5F 08 08 08 6A
65E0- 6A 6A 08 08 08 6A 6A 6A
65E8- 6A 6A 6A 62 62 62 62 08
65F0- 08 08 62 62 62 08 08 08
65F8- 62 62 62 62 62 6F 5F
6600- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
6608- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F
6610- 6F 33 33 33 33 08 08 08
6618- 33 33 33 08 08 08 33 33
6620- 33 33 33 33 20 5F 5F 5F
6628- 08 08 08 20 20 20 08 08
6630- 08 20 20 20 20 20 65
6638- 65 65 65 08 08 08 65 65
6640- 65 08 08 08 65 65 65 65
6648- 65 65 64 5F 5F 5F 08 08
6650- 08 64 64 64 08 08 08 64
6658- 64 64 64 64 20 20 20 20
6660- 20 08 08 08 20 20 20 08
6668- 08 08 20 20 20 20 20 20
6670- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
6678- 73 73 08 08 08 73 73 73
6680- 73 73 75 75 75 75 08 08
6688- 08 08 75 75 75 08 08 08
6690- 75 75 75 75 75 6C 5F
6698- 5F 5F 08 08 08 6C 6C 6C
66A0- 08 08 08 6C 6C 6C 6C 6C
66A8- 6C 70 70 70 08 08 08 6C
66B0- 70 70 70 08 08 08 70 70
66B8- 70 70 70 20 5F 5F 5F
66C0- 08 08 08 20 20 20 08 08
66C8- 08 20 20 20 20 20 72
66D0- 72 72 72 08 08 08 72 72
66D8- 72 08 08 08 72 72 72 72
66E0- 72 72 65 5F 5F 5F 08 08
66E8- 08 65 65 65 08 08 08 65
66F0- 65 65 65 65 65 73 73 73
66F8- 73 08 08 08 73 73 73 08
6700- 08 08 73 73 73 73 73 73
6708- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
6710- 73 73 08 08 08 73 73 73
6718- 73 73 73 69 69 69 69 08
6720- 08 08 69 69 69 08 08 08
6728- 69 69 69 69 69 61 5F
6730- 5F 5F 08 08 08 61 61 61
6738- 08 08 61 61 61 61 61 61
6740- 61 6C 6C 6C 08 08 08 6C
6748- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
6750- 6C 6C 6C 20 5F 5F 5F
6758- 08 08 08 20 20 20 08 08
6760- 08 20 20 20 20 20 73
6768- 73 73 73 08 08 08 73 73
6770- 73 08 08 08 73 73 73 73
6778- 73 73 61 5F 5F 5F 08 08
6780- 08 61 61 61 08 08 08 61
6788- 61 61 61 61 61 70 70 70
6790- 70 08 08 08 70 70 70 08
6798- 08 08 70 70 70 70 70 70
67A0- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
67A8- 20 20 08 08 08 20 20 20
67B0- 20 20 7A 7A 7A 7A 08 08
67B8- 08 08 7A 7A 7A 08 08 08
67C0- 7A 7A 7A 7A 7A 65 5F
67C8- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
67D0- 08 08 65 65 65 65 65 65
67D8- 65 76 76 76 76 08 08 08
67E0- 76 76 76 08 08 08 76 76

67E8- 76 76 76 65 5F 5F 5F
67F0- 08 08 08 65 65 65 08 08
67F8- 08 65 65 65 65 65 64
6800- 64 64 64 08 08 08 64 64
6808- 64 08 08 64 64 64 64
6810- 64 64 20 5F 5F 08 08
6818- 08 20 20 08 08 08 20
6820- 20 20 20 20 65 65 65
6828- 65 08 08 65 65 65 08
6830- 08 08 65 65 65 65 65
6838- 6E 5F 5F 5F 08 08 08 6E
6840- 6E 6E 08 08 08 6E 6E 6E
6848- 6E 6E 6E 20 20 20 08
6850- 08 08 20 20 20 08 08 08
6858- 20 20 20 20 20 73 5F
6860- 5F 5F 08 08 08 73 73 73
6868- 08 08 73 73 73 73 73 73
6870- 73 75 75 75 08 08 08
6878- 75 75 75 08 08 08 75 75
6880- 75 75 75 75 6F 5F 5F 5F
6888- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
6890- 08 6F 6F 6F 6F 6F 76
6898- 76 76 6F 08 08 76 76
68A0- 76 08 08 76 76 76 76
68A8- 76 76 20 5F 5F 5F 08 08
68B0- 08 20 20 20 08 08 08 20
68B8- 20 20 20 20 2C 2C 2C 2C
68C0- 2C 08 08 08 2C 2C 2C 08
68C8- 08 08 2C 2C 2C 2C 2C 2C
68D0- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74
68D8- 74 74 08 08 08 74 74 74
68E0- 74 74 6E 6E 6E 6E 08
68E8- 08 08 6E 6E 6E 08 08 08
68F0- 6E 6E 6E 6E 6E 61 5F
68F8- 5F 5F 08 08 08 61 61 61
6900- 08 08 08 61 61 61 61 61
6908- 61 76 76 76 08 08 08 08
6910- 76 76 76 08 08 08 76 76
6918- 76 76 76 69 5F 5F 5F
6920- 08 08 08 69 69 69 08 08
6928- 08 69 69 69 69 69 75
6930- 75 75 75 08 08 08 75 75
6938- 75 08 08 75 75 75 75
6940- 75 75 73 5F 5F 5F 08 08
6948- 08 73 73 73 08 08 08 73
6950- 73 73 73 73 20 20 20 20
6958- 20 08 08 20 20 20 08 08
6960- 08 08 20 20 20 20 20 20
6968- 75 5F 5F 5F 08 08 08 75
6970- 75 75 08 08 75 75 75
6978- 75 75 61 61 61 61 08
6980- 08 08 61 61 61 08 08 08
6988- 61 61 61 61 61 65 5F
6990- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6998- 08 08 08 65 65 65 65
69A0- 65 6C 6C 6C 08 08 08 65
69A8- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
69B0- 6C 6C 6C 62 5F 5F 5F
69B8- 08 08 62 62 62 62 08 08
69C0- 08 62 62 62 62 62 61
69C8- 61 61 61 08 08 08 61 61
69D0- 61 08 08 08 61 61 61 61
69D8- 61 61 74 5F 5F 5F 08 08
69E0- 08 74 74 74 08 08 08 74
69E8- 74 74 74 74 20 20 20 20
69F0- 20 08 08 08 20 20 20 08
69F8- 08 08 20 20 20 20 20 20
6A00- 75 5F 5F 5F 08 08 08 75
6A08- 75 75 08 08 08 75 75 75
6A10- 75 75 75 61 61 61 61 08
6A18- 08 08 61 61 61 08 08 08
6A20- 61 61 61 61 61 20 5F
6A28- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
6A30- 08 08 08 20 20 20 20 20
6A38- 20 72 72 72 08 08 08 08
6A40- 72 72 72 08 08 08 72 72
6A48- 72 72 72 65 5F 5F 5F
6A50- 08 08 08 65 65 65 08 08
6A58- 08 65 65 65 65 65 73
6A60- 73 73 73 08 08 08 73 73
6A68- 73 08 08 08 73 73 73 73
6A70- 73 73 73 5F 5F 5F 08 08
6A78- 08 73 73 73 08 08 61 61
6A80- 73 73 73 73 61 61 61 61
6A88- 61 08 08 08 61 61 61 08
6A90- 08 08 61 61 61 61 61 61
6A98- 70 5F 5F 5F 08 08 08 70
6AA0- 70 70 08 08 08 70 70 70
6AA8- 70 70 20 20 20 20 08 08
6AB0- 08 08 20 20 20 08 08 08
6AB8- 20 20 20 20 20 72 5F
6AC0- 5F 5F 08 08 08 72 72 72
6AC8- 08 08 08 72 72 72 72 72
6AD0- 72 75 75 75 08 08 08 08
6AD8- 75 75 75 08 08 08 75 75
6AE0- 75 75 75 6F 5F 5F 5F
6AE8- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
6AF0- 08 6F 6F 6F 6F 6F 50
6AF8- 50 50 50 08 08 08 50 50
6B00- 50 08 08 08 50 50 50 50

6B08- 50 20 5F 5F 5F 08 08
6B10- 08 20 20 08 08 08 20
6B18- 20 20 20 20 20 20 20
6B20- 20 08 08 08 20 20 08
6B28- 08 08 20 20 20 20 20
6B30- 20 5F 5F 5F 08 08 08
6B38- 20 08 08 08 20 20 20
6B40- 20 20 20 20 20 20 08
6B48- 08 08 20 20 20 08 08
6B50- 20 20 20 20 20 20 5F
6B58- 5F 5F 08 08 08 20 20
6B60- 08 08 08 20 20 20 20
6B68- 20 20 20 20 08 08 08
6B70- 20 20 20 20 08 08 20
6B78- 20 20 20 20 2E 5F 5F 5F
6B80- 08 08 08 2E 2E 2E 08 08
6B88- 08 2E 2E 2E 2E 2E 6B
6B90- 6B 6B 6B 08 08 6B 6B
6B98- 6B 08 08 6B 6B 6B 6B
6BA0- 6B 6B 63 5F 5F 5F 08 08
6BA8- 08 63 63 63 08 08 63 63
6BB0- 63 63 63 63 69 69 69
6BB8- 69 08 08 69 69 69 08
6BC0- 08 08 69 69 69 69 69 69
6BC8- 74 5F 5F 5F 08 08 74
6BD0- 74 74 08 08 08 74 74 74
6BD8- 74 74 74 73 73 73 08
6BE0- 08 08 73 73 73 08 08 08
6BE8- 73 73 73 73 73 79 5F
6BF0- 5F 5F 08 08 08 79 79 79
6BF8- 08 08 08 79 79 79 79 79
6C00- 79 6F 6F 6F 6F 08 08 08
6C08- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F
6C10- 6F 6F 6F 6A 5F 5F 5F
6C18- 08 08 6A 6A 6A 6A 08 08
6C20- 08 6A 6A 6A 6A 6A 20
6C28- 20 20 20 08 08 20 20
6C30- 20 08 08 08 20 20 20
6C38- 20 20 75 5F 5F 08 08
6C40- 08 75 75 75 08 08 75
6C48- 75 75 75 75 64 64 64
6C50- 64 08 08 08 64 64 64 08
6C58- 08 08 64 64 64 64 64 64
6C60- 20 5F 5F 5F 08 08 20
6C68- 20 20 08 08 08 20 20 20
6C70- 20 20 30 30 30 30 08
6C78- 08 08 30 30 30 08 08 08
6C80- 30 30 30 30 30 30 5F
6C88- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
6C90- 08 08 6E 6E 20 20 20 20
6C98- 20 6E 6E 6E 6E 08 08 08
6CA0- 6E 6E 6E 08 08 6E 6E
6CA8- 6E 6E 6E 6E 6F 5F 5F 5F
6CB0- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
6CB8- 08 6F 6F 6F 6F 6F 74
6CC0- 74 74 74 08 08 08 74 74
6CC8- 74 08 08 08 74 74 74 74
6CD0- 74 74 75 5F 5F 5F 08 08
6CD8- 08 75 75 75 08 08 75
6CE0- 75 75 75 75 6F 6F 6F
6CE8- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 08
6CF0- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F
6CF8- 62 5F 5F 5F 08 08 62
6D00- 62 62 62 08 08 62 62 62
6D08- 62 62 62 20 20 20 08
6D10- 08 08 20 20 20 08 08 08
6D18- 20 20 20 20 20 65 5F
6D20- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6D28- 08 08 08 65 65 65 65 65
6D30- 65 6C 6C 6C 6C 08 08 08
6D38- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
6D40- 6C 6C 6C 20 5F 5F 5F
6D48- 08 08 08 20 20 20 08 08
6D50- 08 20 20 20 20 20 72
6D58- 72 72 72 08 08 72 72
6D60- 72 08 08 08 72 72 72 72
6D68- 72 72 75 5F 5F 5F 08 08
6D70- 08 75 75 75 08 08 08 75
6D78- 75 75 75 75 73 73 73
6D80- 73 08 08 08 73 73 73 08
6D88- 08 08 73 73 73 73 73 73
6D90- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
6D98- 20 20 08 08 08 20 20 20
6DA0- 20 20 74 74 74 74 08 08
6DA8- 08 08 74 74 74 08 08 08
6DB0- 74 74 74 74 74 6E 5F
6DB8- 5F 5F 08 08 08 6E 6E 6E
6DC0- 08 08 08 6E 6E 6E 6E 6E
6DC8- 6E 61 61 61 61 08 08 08
6DD0- 61 61 61 08 08 08 61 61
6DD8- 61 61 61 61 73 5F 5F 5F
6DE0- 08 08 08 73 73 73 08 08
6DE8- 08 73 73 73 73 73 73 73
6DF0- 73 73 73 08 08 08 73 73
6DF8- 73 08 08 08 73 73 73 73
6E00- 73 73 65 5F 5F 5F 08 08
6E08- 08 65 65 65 08 08 08 65

Suite page 6

APPLE



LABYRINSPHINX

Humble paysan de YAZOO accusé à tort du meurtre du roi d'ATO, vous allez devoir prouver votre innocence par le redoutable jugement de Dieu. V'là autre chose..

David TABURET

Mode d'emploi :

savegardez à la suite ces deux programmes (le programme principal nécessite une extension 8 ko). Les indications nécessaires et suffisantes sont incluses dans la présentation.

LISTING 1

```

10 PRINT "O"
20 PRINT "*****"
30 PRINT "*"
70 PRINT "LABYRINSPHINX"
80 PRINT "*"
90 PRINT "*"
100 PRINT "PAR"
120 PRINT "*"
130 PRINT "D.TABURET"
140 PRINT "*"
160 PRINT "*"
170 PRINT "*****"
180 POKE36878,10
190 FORI=1TO78
200 READF:READS
210 POKE36874,F
220 POKE36875,S
230 FORT=1TO280:NEXTT
240 NEXTI
245 PRINT "O":GOTO340
250 DATA21,0,21,0,228,0,228,0,23
2,0,232,0,221,0,221,0,228,0,228,0,
232,0,232,0
260 DATA21,228,221,225,228,221,22
8,221,232,228,232,228,219,228,219,
228,229,225,229,225
270 DATA232,225,232,225,219,229,21
9,228,225,225,225,232,229,232,
229,221,229,221,229
280 DATA228,228,228,228,232,228,23
2,228,221,228,221,225,228,221,228,
221,232,228,232,228
290 DATA19,228,219,228,229,225,22
9,225,232,225,232,225,219,225,219,
    
```

```

228,225,229,225,229
300 DATA232,225,232,225,221,228,22
1,225,228,221,228,221,232,225,232,
225
310 DATA221,228,221,225,228,221,22
8,221,232,225,232,225
320 DATA221,228,221,225,228,221,22
8,221,232,225,232,225
330 DATA228,221,228,221,228,221,22
8,221,228,221,0,0
340 POKE33285,240:PRINTCHR$(8)
350 PRINT "O":PRINT "PAYSAN DE LA CO
NTREE DE YAZOO,VOUS VOUS PROME
NEZ DANS LA FORET DU"
360 PRINT "CHATEAU DU ROI ATO..."
370 PRINT "
380 PRINT "
390 PRINT "
400 PRINT "
410 PRINT "
420 PRINT "
430 PRINT "
440 PRINT "
450 PRINT "
460 PRINT "PRINT:PRINT"...LORSQU'UN
GARDE VOUS SURPREND ET VOUS ME
NE A ARGON:"
470 PRINT "FILS D'ATO..."
480 POKE36878,10
490 FORI=1TO33
500 READF:READS
510 POKE36874,F:POKE36875,S
520 FORT=1TO300:NEXTT
530 NEXTI
540 FORT=1TO3000:NEXTT:GOTO590
550 DATA232,219,232,219,237,225,23
    
```



UNE FOIS N'EST PAS COSTUME DE CURE

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

LISTING 2

```

4 TI#="000000":POKE33285,240:PRINT
CHR$(8)
5 DIMA(8):A(5)=16:A(7)=12:A(6)=220
10 PRINT "O":C=260
    
```

Suite page 8

AMUSE GUEULE

Où on se la fend à s'en construire (16 possibles) pour oublier un peu la sienne...

Didier SICCHIA



```

1 REM SICCHIA DIDIER
2 REM PRESENTE...
3 REM AMUSE-GUEULE
4 REM 05-4-86
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 PRINT AT 1,0;"
11 PRINT AT 2,0;"
12 PRINT AT 3,0;"
13 PRINT AT 4,0;"
14 PRINT AT 5,0;"
15 PRINT AT 6,0;"
16 PRINT AT 7,0;"
17 PRINT AT 8,0;"
18 PRINT AT 9,0;"
19 PRINT AT 10,0;"
20 PRINT AT 11,0;"
21 PRINT AT 12,0;"
22 PRINT AT 13,0;"
23 PRINT AT 14,0;"
24 PRINT AT 15,0;"
25 PRINT AT 16,0;"
26 PRINT AT 17,0;"
27 PRINT AT 18,0;"
28 PRINT AT 19,0;"
29 PRINT AT 20,0;"
30 PRINT AT 21,0;"
80 INPUT F$
70 IF F$="O" THEN GOTO 90
80 IF F$="N" THEN GOTO 2140
90 CLS
92 PRINT AT 2,4;"
93 PRINT AT 3,4;"
94 PRINT AT 4,4;"
95 PRINT AT 5,4;"
96 PRINT AT 8,7;"
    
```

```

1 LINE...
97 PRINT AT 11,11;"
98 INPUT G$
99 CLS
100 PRINT AT 16,0;"
110 PRINT AT 18,2;"
120 PRINT AT 19,2;"
130 PRINT AT 20,2;"
140 PRINT AT 21,2;"
150 INPUT A$
160 IF A$="A" THEN GOTO 200
170 IF A$="B" THEN GOTO 210
180 IF A$="C" THEN GOTO 220
190 IF A$="D" THEN GOTO 230
200 IF A$="S" THEN GOTO 2140
200 PRINT AT 2,11;"
200 PRINT AT 3,11;"
200 PRINT AT 4,11;"
200 GOTO 250
207 STOP
210 PRINT AT 2,11;"
212 PRINT AT 3,11;"
215 PRINT AT 4,11;"
216 GOTO 250
217 STOP
220 PRINT AT 2,11;"
220 PRINT AT 3,11;"
220 PRINT AT 4,11;"
220 GOTO 250
230 PRINT AT 2,11;"
232 PRINT AT 3,11;"
235 PRINT AT 4,11;"
236 GOTO 250
250 PRINT AT 16,0;"
260 PRINT AT 18,2;"
270 PRINT AT 19,2;"
280 PRINT AT 20,2;"
290 PRINT AT 21,2;"
300 INPUT B$
310 IF B$="A" THEN GOTO 350
320 IF B$="B" THEN GOTO 360
330 IF B$="C" THEN GOTO 370
340 IF B$="D" THEN GOTO 380
343 IF B$="S" THEN GOTO 2140
350 PRINT AT 5,11;"
352 PRINT AT 6,11;"
355 PRINT AT 7,11;"
356 GOTO 400
357 STOP
360 PRINT AT 5,11;"
363 PRINT AT 6,11;"
365 PRINT AT 7,11;"
    
```

```

366 GOTO 400
367 STOP
370 PRINT AT 5,11;"
372 PRINT AT 6,11;"
375 PRINT AT 7,11;"
377 GOTO 400
378 STOP
380 PRINT AT 5,11;"
382 PRINT AT 6,11;"
385 PRINT AT 7,11;"
386 GOTO 400
400 PRINT AT 16,0;"
410 PRINT AT 18,2;"
420 PRINT AT 19,2;"
430 PRINT AT 20,2;"
440 PRINT AT 21,2;"
450 INPUT C$
460 IF C$="A" THEN GOTO 500
470 IF C$="B" THEN GOTO 510
480 IF C$="C" THEN GOTO 520
490 IF C$="D" THEN GOTO 530
493 IF C$="S" THEN GOTO 2140
500 PRINT AT 8,11;"
502 PRINT AT 9,11;"
505 PRINT AT 10,11;"
506 GOTO 550
510 PRINT AT 8,11;"
512 PRINT AT 9,11;"
515 PRINT AT 10,11;"
516 GOTO 550
520 PRINT AT 8,11;"
522 PRINT AT 9,11;"
525 PRINT AT 10,11;"
526 GOTO 550
530 PRINT AT 8,11;"
532 PRINT AT 9,11;"
535 PRINT AT 10,11;"
536 GOTO 550
550 PRINT AT 16,0;"
560 PRINT AT 18,2;"
570 PRINT AT 19,2;"
580 PRINT AT 20,2;"
590 PRINT AT 21,2;"
600 INPUT D$
610 IF D$="A" THEN GOTO 650
620 IF D$="B" THEN GOTO 660
630 IF D$="C" THEN GOTO 670
640 IF D$="D" THEN GOTO 680
645 IF D$="S" THEN GOTO 2140
650 PRINT AT 11,11;"
655 GOTO 2000
660 PRINT AT 11,11;"
665 GOTO 2000
670 PRINT AT 11,11;"
    
```

ZX 81

```

675 GOTO 2000
680 PRINT AT 11,11;"
685 GOTO 2000
2000 PRINT AT 1,1;"
2100 INPUT E$
2110 IF E$="O" THEN GOTO 99
2120 IF E$="N" THEN GOTO 2130
2130 CLS
2150 PRINT AT 4,11;"
2160 PRINT AT 5,11;"
2170 PRINT AT 6,11;"
2180 PRINT AT 7,11;"
2190 PRINT AT 8,11;"
2200 PRINT AT 9,11;"
2210 PRINT AT 19,13;"
2220 PRINT AT 20,13;"
2225 PRINT AT 12,10;"
2230 PRINT AT 13,10;"
2240 PRINT AT 14,10;"
2245 PRINT AT 15,10;"
2250 PRINT AT 17,10;"
2260 PRINT AT 17,10;"
2270 GOTO 2250
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
2380 REM
    
```

L'ILE DU DOCTEUR THOMSON T07,T07 70

La paisible région où vous passez vos vacances est victime de faits absolument incroyables : des jeunes gens ont été enlevés par d'horribles mutants d'apparence reptilienne et emmenés de force sur une île voisine jusqu'alors inhabitée. Seul l'immonde docteur SPOUNZ peut être à l'origine d'événements aussi atroces...

Jean-Yves LE FRIEC

SPOUNZ

LE SOEIL EST ENTRE' DANS MA MAISON

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

LA PEUR DONNE DES CHAUSSURES EN PLOMB, AUX OISEAUX.



SUITE DU N° 151

```
188 COLOR0,4:CLS:PRINT"Dans la penombre,
vous distinguez une bouteille";:IFCT=0T
HENPRINT"et un couteau rouille"
189 LOCATE0,22:PRINT"Buvez-vous le conte
nu du flacon?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THE
N191ELSEIFR$<">0"THEN189
190 PRINT"Il contenait un poison violent
...":GOTO212
191 IFCT=1THEN193ELSELOCATE 0,23:PRINT"P
renez-vous ce couteau?":R$=INPUT$(1):I
FR$="N"THEN193ELSEIFR$<">0"THEN191
192 CLS:PRINT"A votre contact,il se tran
sforme en une epee de lumiere":CT=1:EP=2
:GOSUB278:PLAYJ$:GOSUB23
193 COLOR0,4:GOSUB257:GOTO169
194 IFO(3)=0THEN168ELSESENE=7:FU$="N":SF=
10:V1=4:GOTO140
195 GOSUB8:VE(7)=7:0(3)=0:BOXF(18,10)-(2
1,15)CHR$(127),3:ER=1:RETURN
196 IFO(5)=0THEN156ELSE NE=7:FU$="E":SF=
1:V1=1:GOTO140
197 GOSUB8:VE(7)=7:0(5)=0:BOXF(18,10)-(2
1,15)CHR$(127),3:ER=1:RETURN
198 IFR$="0"THEN138ELSEIF R$="S"THEN137E
LSEIFR$="N"THEN139ELSEIFR$="E"THEN136ELS
E123
199 IFO(6)=0THEN155ELSESENE=5:FU$="S":SF=1
0:V1=4:GOTO140
200 GOSUB8:VE(5)=4:0(6)=0:GOSUB204:ER=1
:RETURN
201 IFO(11)=0THEN203ELSE NE=5:FU$="0":SF
=-1:V1=3:GOTO140
202 GOSUB8:VE(5)=4:0(11)=0:GOSUB204:ER=1
:RETURN
203 IFR$="E"THEN136ELSEIFR$="N"THEN139EL
SEIFR$="0"THEN138ELSE123
204 BOXF(18,12)-(23,16)GR$(8),2,4:RETURN
205 NE=4:IFO(7)=0THEN198ELSEIFR$="C"THEN
208ELSEIFR$="0":SF=-1:V1=3:GOTO140
206 GOSUB8
207 0(7)=0:BOXF(12,9)-(27,16)GR$(8),2,4:
ER=1:RETURN
208 IFLA=0THENGOTO206ELSEPRINT"Avec 1/ v
otre epee":INPUT 2/ votre lance":R$
209 IFR$="1"THEN206ELSEIFR$<">2"THENCLS:
GOTO208
210 IFRND*6)3THENPRINT"Quel tir...En ple
in dans le mille":PLAYJ$:GOTO207
211 PRINT"Rate !!!il vous reste votre epe
e!":PLAYJ$:GOTO206
212 IFO(8)=0THEN169ELSESENE=6:FU$="S":SF=1
0:V1=2:GOTO140
213 GOSUB8:0(8)=0:BOXF(18,10)-(21,15)CHR
$(127),3
214 ATTRB0,0:BOXF(160,80)-(161,119),-1:C
OLOR0,4:CLS:PRINT"Le bruit de la lutte
attire le village voisin.Prenez-vous s
a lance avant de fuir?":R$=INPUT$(1):I
FR$="N"THEN139ELSEIFR$<">0"THEN214
215 LA="1":GOSUB279:GOTO137
216 IFO(9)=0THEN168ELSECLS:IFR$="D"THEN2
21
217 PRINT"A l'aide de leurs sarbacanes,il
s vous expédient des flechettes."NF=IN
T(RND*6)+1:PRINTNF"vous attei":IFNF=1TH
ENPRINT"nt"ELSEPRINT"gnent.":
218 PRINT"Vous perdez"NF"point":IF NF>1
THENPRINT"S":
219 PRINT" de vie.":0(9)=0:VP=VP-NF:GOSU
B146:PLAYJ$
220 GOSUB23:ATTRB0,0:RAT=0:PO=0:FORS I=1
TO 3:P(I)=0:NEXTI:LA=0:GOSUB272:COLOR0,4
:CLS:PRINT"Les flechettes vous inculent
du somnifere.A votre reveil,vous etes s
eul..... mais votre sac est vide !!!":
PLAYJ$:ER=1:RETURN
221 PRINT"Ils vous font comprendre qu'il
s veulent un objet.":PRINT"Vous leur don
nez 1/ de l'or":PRINTTAB(18);2/ de la
nourriture":PRINTTAB(18);3/ rien":R$=IN
PUT$(1):
222 IFR$="3"THEN217ELSEIFR$<">1"ANDR$<">
2"THEN221
223 ON VAL(R$) GOTO 224,227
224 CLS:INPUT"Combien de pieces":R:IFINT
(R)<0 OR INT(R)>PO THENLOCATE0,20:PRINTR
F$(HA):PLAYJ$:GOTO224
225 PO=PO-R:GOSUB148:CLS:IFR<5THENPRINT
"Ils vous trouvent radins!":PLAYJ$:GOTO21
7
226 PRINT"Ils sont heureux et vous offre
nt de delieux fruits qui vous font gra
nd bien":VP=VP+2:GOSUB146:PLAYJ$:GOTO229
227 CLS:INPUT"Combien de rations":R:IFIN
T(R)<0 OR INT(R)>RAT THENPRINTRF$(HA):PL
AYJ$:GOTO227
228 RAT=RAT-R:GOSUB149:IFR<3THENPRINT"Il
s vous trouvent radins!":PLAYJ$:GOTO217
229 CLS:PRINT"ils disparaissent...":0(9
)=0:GOSUB23:PLAYJ$:ER=1:RETURN
230 IFO(10)=0THEN168ELSESENE=3:FU$="S":SF
=10:V1=2:GOTO140
231 GOSUB8:0(10)=0:BOXF(18,10)-(21,15)CH
R$(127),3
232 LOCATE18,13:ATTRB1,1:COLOR0,3:PRINTG
R$(13):COLOR0,4:ATTRB0,0
233 CLS:PRINT"il portait un sac... Vous
l'ouvrez... Il contient des fruits.Les
mangez vous?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THE
N191ELSEIFR$<">0"THEN233
234 PRINT"Cela vous redonne des forces":
VP=VP+2:GOSUB146:PLAYJ$:ER=1:RETURN
235 IFR$="0"THEN138ELSE123
236 NE=2:IFR$="S"THENPRINTME$:PLAYJ$:GOS
UB118:ER=1:RETURN
237 IFO(15)=94THEN243ELSEIF0(14)=94THEN2
40
238 FU$="E":V1=1:SF=1:GOTO140
239 GOSUB8:0(12)=0:0(14)=94:BOXF(18,12)-
(19,14)CHR$(127),3
240 COLOR0,4:CLS:INPUT"Ouvrez-vous le co
ffre?":R$:IFR$="N"THEN243
241 IFR$<">0"THEN123
242 0(14)=0:0(15)=94:GOSUB72:COLOR0,4:CL
S:PRINT"Vous empochez":PO=INT(RND*500)
+2:PO=PO+PO1:PRINTPO1"pieces d'or!":GOSU
B148:PLAYJ$
243 GOSUB257:IFR$="S"THENPRINTME$:PLAYJ$
:GOTO243ELSEIFR$="E"THEN136ELSEPRINTRF$(
HA):PLAYJ$:GOTO243
244 GOSUB250
245 IFR$="E"THEN136ELSEIFXP=94THEN123
246 IFR$="0"THEN138
247 IXP=96ORXP=97THEN249
248 IFR$="N"THEN139
```

```
249 GOTO123
250 IFR$="S"THENPRINTME$:PLAYJ$:ER=1:RET
URNELSERETURN
251 NE=1:GOSUB250
252 IFO(13)=0THEN244ELSEFU$="E":SF=1:V1=
1:GOTO140
253 GOSUB8:0(13)=0:BOXF(17,12)-(24,15)CH
R$(127),3:ER=1:RETURN
254 IFR$="S"ORR$="E"THENPRINTME$:PLAYJ$:
ER=1:RETURN
255 IFR$<">0"THEN123
256 XP=97:VU=3:RETURN
257 CLS:PRINT"Quelle direction?":R$=INP
UT$(1):RETURN
258 CE=RND*6+RND*6+2:RETURN
259 XP=98:VU=3:P$(1)="vigueur":P$(2)="fo
rtune":P$(3)="adresse":P$(4)="Potion d":
AR$(1)="une epee":AR$(2)="une lance":B$(
1)="":B$(2)="":B$(3)="":B$(4)="":LI=
0:S$="PLUME":POKE&H02D,&HD2:POKE&H02E,
&HD9:J$="L96PPP":J$="L96PPP"
260 RESTORE260:FORI=1TO5:READR$(I):NEX
T I:DATAce ne va pas!,Allons donc...Voyon
s!Soyez realiste!,Vous n'y pensez pas !,
Helas.C'est impossible
261 FORI=1TO16:READ0(1):NEXTI:DATA4,17,4
2,24,54,56,67,73,74,75,77,94,97,0,0,26
262 FORI=1TO9:READPE$(1),HE(1),VE(1):NEX
T I:DATAce crabe geant,10,11,e pirate,7,6,
e mutant,6,7,hydre,9,9,e serpent,5,4,e
gardien,7,6,homme lezard,8,7,e crapaud
cracheur,5,4,e maitre des lieux,0,15
263 EP=1:RAT=10:V=PEEK(&HD351):H=PEEK(&H
D352):C=PEEK(&HD353):P=PEEK(&HD354):VP=V
:H=P:H=C:P=0:FORI=1TO3:IF I<P THEN P(I)=0
ELSE P(I)=2
264 NEXTI:ME$="Vous n'allez pas repartir
sans vaincre!":FORI=1TO9:READV$(I):NEX
T I
265 DATA0011,1010,1010,1000,0011,1010,10
11,1001,0,0,0101,0001,0111,1001,0101,0,0
101,0101,0,0,0111,1100,0101,0101,0111,15
00,0111,1101,0,0,0110,1001,0101,0101,010
1,0001,0101,0101,0,0,2823,2323,2323,3322
,2333,3322,0111,1100,0,0
266 DATA2323,2323,2333,3323,3322,6699,97
99,9969,0,0,2332,3323,2332,3233,3233,799
9,9999,9969,0,0,0,0101,2823,2323,2323,69
96,9996,9966,0,0,0,0,2332,3322,2333,3232
,3232,3222,0,0,0,0,0014,3334,3234,3234
,3004
267 CLS:SCREEN6,4,4:BOX(95,7)-(224,136),
0
268 W$="###":W1$="###":COLOR4,0:ATTRB1,1:
LOCATE10,1,0:PRINTGR$(6):BOXF(0,0)-(79,1
43),0:LOCATE28,1:PRINTGR$(0):BOXF(240,0)
-(319,143),0:LOCATE28,1:PRINTGR$(0):BOXF
(240,0)-(319,143),0:LOCATE28,17:PRINTGR$
(1):LOCATE10,17:PRINTGR$(1)
269 LOCATE28,17:PRINTGR$(1):LOCATE10,17:
PRINTGR$(7)
270 PSET(0,17):GR$(5):PSET(0,0):GR$(4):PSE
T(39,17):GR$(3):PSET(39,0):GR$(2)
271 PSET(39,17):GR$(3):PSET(39,0):GR$(2):A
TTRB0,0:COLOR7,4:LOCATE33,1:PRINT"VOUS"
272 COLOR3,0:LOCATE31,3:PRINT"HABILETE":
LOCATE31,5:PRINT"VITALITE":LOCATE32,7:PR
INT"CHANCE":LOCATE34,4:COLOR0,3:PRINTUSI
NGM$:HP=LOCATE34,6:PRINTUSINGM$:VP:LOCAT
E34,8:PRINTUSINGM$:CP
273 LOCATE1,1,0:COLOR7,4:PRINT"sur vous"
:COLOR3,0:LOCATE0,3:PRINT"Provisions":GO
SUB149:COLOR5,0:NP=0:FORI=1TO3:IFP(I)<0>0
THENPRINTNP=1:PRINTP$(4):ELSE276
274 IFI<3THENPRINT"e"ELSEPRINT""
275 PRINTP$(I):":":PRINTUSINGM$:P(I)
276 NEXTI:IFNP=0THENLOCATE0,6:PRINTSPC<1
0>:LOCATE0,7:PRINTSPC<10>
277 COLOR3:LOCATE4,9:PRINT"Or":GOSUB148
278 COLOR7,4:LOCATE1,12:PRINT"EN MAIN":L
OCATE0,14:COLOR3,0:IFEP=1THENPRINTAR$(1)
ELSEIFEP=2THENPRINTAR$(1):PRINT"magique"
279 IFLA=1THENLOCATE0,16:COLOR3,0:PRINTA
R$(2)
280 RETURN
281 COLOR7,1:LOCATE32,11:PRINT"ENNEMI":C
OLOR2,0:LOCATE31,13:PRINT"HABILETE":LOCA
TE31,15:PRINT"VITALITE":LOCATE34,14:COLO
R3,0:PRINTUSINGM$:HE(NE):LOCATE34,16:PRIN
TUSINGM$:VE(NE):RETURN
282 PLAYJ$:CONSOL0:CLS:SCREEN6,0,0:LOC
ATE 0,10:PRINT"Helas... Pour vous,c'est
fini":RAI=0:CA=0:SI=0:LA=0:COI=0:PL=0:AN
=0:PO=0:TA=0
283 LOCATE0,15:INPUT"Un autre essai":R$:
IFR$="N"THENLOCATE20,23:PRINT"Adieu!":EN
DSEIFR$<">0"THEN283
284 LOCATE0,20,0:PRINT"Voulez-vous modif
ier votre personnage?":R$=INPUT$(1):IFR$
="N"THENPRINT"Patience":GOTO3ELSEIFR$<">
0"THEN284
285 POKE&HD351,14+INT(RND*6)+INT(RND*6):
POKE&HD352,7+INT(RND*6):POKE&HD353,7+INT
(RND*6):PRINT"Patience":GOTO 3
286 BOXF(96,8)-(223,135),7:S=1:T=3:X=14:
Y=3:GOSUB 21:ATTRB0,0:COLOR0,4
287 NE=9:CLS:IFSI=1THEN290
288 IFEP=1THENPRINT"Miserable vermineau
,tu a ose foule mon domaine!":GOTO282
289 PRINT"il vous attaque feroceement":HE
(9)=1:PLAYJ$:GOSUB8:GOTO294
290 IFEP=2THEN293
291 GOSUB250:IF CE>CP THEN288
292 PRINT"ses coups sont d'une force phe
nomenale":PLAYJ$:HE(9)=15:GOSUB8:GOTO294
293 PRINT"Votre singe le terrorise,il va
s attaquermais ses coups ne sont pas tre
s assures":PLAYJ$:HE(9)=7:GOSUB8
294 CONSOL0:CLS:SCREEN6,0,0:ATTRB1,1:LO
CATE10,6:PRINT"FORMIDABLE":PLAYJ$:ATTRB0
,0:LOCATE0,15:PRINT"Vous avez vaincu ce
monstre qui,meme s'il n'etait qu'un
adepte de SPOUNZ, vous a donne bien d
u fil a retordre.":END
```

LISTING 6

```
D355 20 0A A6 09 09 01 D3 FF 02B5
D356 D6 C8 A0 00 34 76 A6 8C 041A
D365 F2 26 2C 30 8D 00 92 BF 0352
D36D 60 2D E6 8D 00 8A 86 08 0318
D375 30 30 8B A6 84 30 01 AF 0302
D37D 8C DC C6 08 3D 30 8B A6 03D4
D385 84 A7 8C D8 3D 01 AF 8C 03F3
D38D CF 6F 8C C9 35 76 39 A6 041D
```

D395	8C	C1	A1	8C	BF	22	5A	BE	0473	D7DD	2D	EB	8U	00	3A	86	08	3D	02F5
D39D	60	2D	AF	8C	BD	AE	8C	B6	0475	D7E5	30	8B	A6	84	30	01	AF	8C	0351
D3A5	BF	60	2D	30	8D	00	4D	A6	02FC	D7ED	DC	C6	08	3D	30	8B	A6	84	03C0
D3AD	8C	AB	C6	1B	BD	AE	8C	E6	04A6	D7F5	AF	8C	D0	30	01	AF	8C	043E	
D3B5	86	BD	E8	03	AE	8C	A1	A6	04AF	D7FD	6F	8C	C9	35	76	39	A6	8C	03DA
D3BD	8C	99	4A	48	EC	86	30	8B	03E4	D805	C1	A1	8C	BF	22	5A	BE	06	0447
D3C5	30	1F	A6	8C	90	E6	30	C1	0438	D80D	2D	AF	8C	BD	AE	8C	B6	BF	04D4
D3CD	04	27	1F	BD	E8	03	C1	08	02BB	D815	60	2D	30	8D	00	4D	A6	8C	02C9
D3D5	27	06	C1	0A	27	08	20	ED	0237	D81D	AB	C6	1B	BD	E8	03	E6	8C	0409
D3DD	85	02	27	E9	BD	E8	03	20	035F	D825	BD	E8	03	AE	8C	A1	A6	8C	04B5
D3E5	E4	85	01	27	E0	BD	E8	03	0419	D82D	99	4A	48	EC	86	30	8B	30	0388
D3ED	20	DE	AE	8D	FF	6C	BF	60	04C0	D835	1F	A6	8C	90	E6	30	C1	04	040C
D3F5	2D	35	76	39	4D	4D	4E	4F	0247	D83D	27	1F	BD	E8	03	C1	08	27	02DE
D3FD	00	59	00	0F	00	00	00	F0	0158	D845	06	C1	0A	27	08	20	ED	85	0295
D405	00	00	00	05	17	13	0F	0F	004D	D84D	02	27	E9	BD	E8	03	20	E4	03BE
D40D	06	00	DF	FD	F8	F0	E0	80	052A	D855	85	01	27	E0	BD	E8	03	20	0355
D415	00	00	FD	E0	00	00	00	F0	02C0	D85D	DB	AE	8D	FF	6C	BF	60	2D	04C0
D41D	00	00	FE	3F	03	00	00	F0	0230	D865	35	76	39	4D	4E	4F	00	00	021A
D425	00	00	3F	FE	E0	00	00	F0	0300	D86D	3C	00	00	00	00	00	00	00	0030
D42D	00	00	C0	0F	00	00	00	F0	01BF	D875	00	3D	3D	1E	1E	0E	0F	83	00D6
D435	00	00	3F	1F	0F	11	3E	39	00F5	D87D	00	EE	37	C7	F8	FF	7C	70	04CF
D43D	77	6F	7F	7F	7F	7F	7F	FF	04E0	D885	C0	00	00	00	1C	06	3B	3C	0158
D445	DF	1E	7F	7F	7F	7F	7F	FF	0666	D88D	3D	30	18	18	0C	0C	CC	EC	0260
D44D	00	F0	40	8F	00	00	07	FF	02C5	D895	EC	02	02	04	04	05	06	08	0108
D455	F0	00	0C	0C	18	30	00	81	02B9	D89D	00	B6	42	81	81	81	82	44	0341
D45D	1F	FC	02	0C	18	30	60	C0	0291	D8A5	38	7E	7F	BF	5F	4E	C5	C0	0429
D465	80	00	01	02	01	00	00	F0	0174	D8AD	41	00	80	80	40	E0	C0	A0	0341
D46D	00	00	05	00	81	62	18	06	0106	D8B5	70	0F	0F	07	03	01	01	02	009C
D475	01	00	E7	E0	70	70	3F	1F	0306	D8BD	02	D1	ED	E2	C4	C4	80	80	052A
D47D	CF	70	80	0F	00	7C	FE	FF	044E	D8C5	B6	C0	E0	F0	F0	F0	F8	78	0686
D485	FF	FF	00	0F	00	00	00	81	028E	D8CD	7C	0F	03	00	00	00	00	00	008E
D48D	E3	F6	00	00	8F	7B	B9	9F	03BB	D8D5	00	00	00	F0	3C	0F	03	00	01FE
D495	F0	E0	8D	7C	DF	CE	F9	06	0505	D8DD	00	0F	07	02	01	03	03	07	0026
D49D	06	0C	8C	8F	00	01	01	F2	0255	D8E5	0F	4C	6C	F6	E0	C4	D2	80	0513
D4A5	02	02	0C	20	10	08	13	24	0133	D8ED	8E	0E	04	E2	11	1D	3B	70	0258
D4AD	18	00	00	0F	00	00	03	80	00AA	D8F5	60	00	00	00	00	C0	E0	F0	0370
D4B5	80	83	00	00	00	C0	00	00	01D2	D8FD	3C	04	02	02	01	01	00	00	0046
D4BD	C0	E0	39	1F	0D	04	03	F3	02FF	D905	00	80	60	1C	0C	00	C1	23	01E3
D4C5	03	03	03	0E	D8	D0	E0	60	037F	D90D	17	05	09	11	11	F4	F2	00	03D0
D4CD	20	E0	ED	62	74	1E	07	00	02E8	D915	D3	00	00	03	04	E8	78	7E	0288
D4D5	00	00	CF	3E	94	3E	E0	00	02B9	D91D	FF	3C	C2	04	08	30	40	00	02F9
D4DD	78	30	FF	FF	7E	FC	C8	C8	05B0	D925	00	FE	FF	1F	07	07	08	0F	0241
D4E5	F0	60	00	40	67	70	18	B8	03EF	D92D	0F	00	00	00	00	00	00	C0	014F
D4F5	74	53	00	FF	F8	00	1F												

LE TRUC

Où vous devrez acquérir une véritable science de plombier (enfin "le truc" quoi...) pour établir une arrivée d'eau plutôt singulière...

Patrice ARENAS

ERRATUM AMSTRAD Le truc du n° 151

Voici l'impression correcte de la ligne suivante :

```
2750 sc=VAL(SC$(JJ)):sc=sc+200:sc#
(JJ)=STR$(sc):IF sc>bonus(JJ)*100
AND ess(JJ)>1 THEN bonus(JJ)=bonus
(JJ)+10:ess(JJ)=ess(JJ)-1 ELSE IF
sc>bonus(JJ)*100 AND ess(JJ)=1 THE
N bonus(JJ)=bonus(JJ)+10
```



SUITE DU N° 151

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
3220 RESTORE 3230:1(1,1)=1:1(2,1)=
0:1(3,1)=2:1(1,2)=3:1(2,2)=4:1(3,2)
)=5:1(1,3)=6:1(2,3)=7:1(3,3)=8:1(1,
4)=9:1(2,4)=10:1(3,4)=11:RETURN
3230 DATA 1,7,6,2,13,6,3,7,9,4,10,
9,5,13,9,6,7,12,7,10,12,8,13,12,9,
7,15,10,10,15,11,13,15
3240 ' * 2 *
3250 RESTORE 3260:1(1,1)=2:1(2,1)=
0:1(3,1)=1:1(1,2)=4:1(2,2)=3:1(3,2)
)=7:1(1,3)=8:1(2,3)=6:1(3,3)=5:1(1,
4)=11:1(2,4)=9:1(3,4)=10:RETURN
3260 DATA 2,7,6,1,13,6,4,7,9,3,10,
9,7,13,9,8,7,12,6,10,12,5,13,12,11,
7,15,9,10,15,10,13,15
3270 ' * 3 *
3280 RESTORE 3290:1(1,1)=2:1(2,1)=
0:1(3,1)=1:1(1,2)=2:1(2,2)=2:1(3,2)
)=2:1(1,3)=2:1(2,3)=1:1(3,3)=1:1(1,
4)=1:1(2,4)=1:1(3,4)=2:RETURN
3290 DATA 2,7,6,1,13,6,1,7,9,2,10,
9,2,13,9,2,7,12,1,10,12,1,13,12,1,
7,15,1,10,15,2,13,15
3300 ' * 4 *
3310 RESTORE 3320:1(1,1)=1:1(2,1)=
0:1(3,1)=2:1(1,2)=1:1(2,2)=2:1(3,2)
)=2:1(1,3)=2:1(2,3)=2:1(3,3)=2:1(1,
4)=2:1(2,4)=2:1(3,4)=2:RETURN
3320 DATA 1,7,6,2,13,6,1,7,9,2,10,
9,2,13,9,2,7,12,2,10,12,2,13,12,2,
7,15,2,10,15,2,13,15
3330 ' * 5 *
3340 RESTORE 3350:1(1,1)=2:1(2,1)=
0:1(3,1)=3:1(1,2)=2:1(2,2)=1:1(3,2)
)=3:1(1,3)=3:1(2,3)=3:1(3,3)=1:1(1,
4)=1:1(2,4)=3:1(3,4)=3:RETURN
3350 DATA 2,7,6,3,13,6,2,7,9,1,10,
9,3,13,9,3,7,12,3,10,12,1,13,12,1,
7,15,3,10,15,3,13,15
3360 ' * 6 *
3370 GOSUB 3220:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3370
3380 l(az,bz)=12:RETURN
3390 ' * 7 *
3400 GOSUB 3250:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3400
3410 l(az,bz)=12:RETURN
3420 ' * 8 *
3430 GOSUB 3280:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3430
3440 l(az,bz)=12:RETURN
3450 ' * 9 *
3460 GOSUB 3310:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3460
3470 l(az,bz)=12:RETURN
3480 ' * 10 *
3490 GOSUB 3340:az=INT(RND*3)+1:bz
```

```
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3490
3500 l(az,bz)=12:RETURN
3510 ' * 11 *
3520 GOSUB 3220:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3520
3530 l(az,bz)=13:RETURN
3540 ' * 12 *
3550 GOSUB 3250:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3550
3560 l(az,bz)=13:RETURN
3570 ' * 13 *
3580 GOSUB 3280:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3580
3590 l(az,bz)=13:RETURN
3600 ' * 14 *
3610 GOSUB 3310:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3610
3620 l(az,bz)=13:RETURN
3630 ' * 15 *
3640 GOSUB 3340:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3640
3650 l(az,bz)=13:RETURN
3660 '
3670 ' regles du jeu
3680 '
3690 MODE 1
3700 GOSUB 3710:GOTO 3750
3710 LOCATE 15,3:PRINT "REGLE du J
EU"
3720 LOCATE 15,4:PRINT STRING$(12,
CHR$(45))
3730 PRINT:PRINT
3740 RETURN
3750 RESTORE 3800
3760 READ Ph#
3770 IF Ph#="" THEN LOCATE 11,24:
PRINT "APPUYEZ sur [ESPACE]":WHILE
INKEY(47)<>0:WEND:GOTO 180
3780 IF Ph#="" THEN PRINT Ph# EL
SE GOSUB 3890
3790 GOTO 3760
3800 DATA "Vous avez ete engage co
mme Plombier dans", "une entreprise
tres speciale. Vous devez ", "cons
truire des canalisations Pour Perm
et", "tre a l'eau de circuler vers
le Point A."
3810 DATA "Pour cela vous pouvez u
tiliser des bouts", "de tuyau que v
ous devez juxtaposer d'une", "facon
logique et rapide car l'eau avanc
e", "sans cesse.", "q"
3820 DATA "D'abord vous n'aurez au
cun obstacle dans", "votre Parcours
mais durant votre progres", "sion
des objets viendront vous gener ca
r", "ils vous couperont le chemin.
Quand vous"
3830 DATA "desirerez deplacer un b
out de tuyau vous", "pourrez utilis
er comme vous le souhaitez", "les 4
fleches du curseur ou votre 'bato
n", "de joie' Preferé.", "q"
3840 DATA "Attention votre circuit
```

```
d'eau ne doit en", "aucun cas en c
roiser un autre sous peine", "de fa
ire exploser vos canalisations. Pa
r", "contre avec beaucoup de chance
votre eau", "arrivera a destinatio
n et vous verrez le"
3850 DATA "capital qui augmentera
de 200 unites. Si", "de l'eau reste
alors dans un tuyau votre", "capit
al baissera de 30 unites.", "q"
3860 DATA "Bon Je crois que le mie
ux est que vous y", "jouiez. Vous co
mprendrez bien la regle du", "Jeu. J
e vous souhaite une bonne chance e
t", "J'espere que apres de lon@s Jo
urs Passes", "devant ce Jeu vous ar
riveriez au bout des", "15 tableaux.",
"q"
3870 DATA "COMPLEMENT D'INFORMATIO
N: attention car a", "partir du 11em
e tableau vos deplacements", "seron
t comptes. Si vous depassez ce nomb
re", "vous aurez une chance en moins
s. De plus", "si vous jouez a Plus
ieurs, seul le Premier"
3880 DATA "qui arrive au 15eme tab
leau a 9999.", "!"
3890 LOCATE 11,24:PRINT "APPUYEZ s
ur [ESPACE]":WHILE INKEY(47)<>0:WE
ND:CLS:GOSUB 3710:RETURN
3900 '
3910 ' routine musique
3920 '
3930 FOR a=1 TO 60
3940 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0
THEN 290 ELSE IF INKEY(65)=0 OR I
NKEY(14)=0 THEN 3690
3950 READ ca,n,du
3960 IF ca AND 1 THEN vo=13 ELSE v
o=12
3970 SOUND ca,no(n),du,vo
3980 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0
THEN 290 ELSE IF INKEY(65)=0 OR I
NKEY(14)=0 THEN 3690
3990 NEXT
4000 FOR t=1 TO 2200:NEXT:RESTORE
4010:GOTO 3930
4010 DATA 131,30,50,132,30,150,1,3
2,50,2,29,50,1,34,50,2,28,50,1,35,
60,2
4020 DATA 27,60,4,23,30,4,30,30,1,
30,90,2,23,90,4,27,30,4,30,30,4,23
,30,1
4030 DATA 35,30,2,32,30,4,30,30,1,
34,30,2,31,30,4,27,30,1,35,30,2,30
,30,4
4040 DATA 30,30,1,37,60,2,29,60,4,
25,30,4,32,30,1,32,90,2,25,90,4,29
,30,4
4050 DATA 32,30,4,25,30,1,32,30,4,
32,30,1,34,30,4,29,30,1,35,30,4,32
,30,1
4060 DATA 39,45,4,25,30,1,37,12,1,
0,3,4,32,30,1,37,30,4,28,30,1,35,2
7,1,0
4070 DATA 3,4,32,30,1,35,30,4,18,3
0,1,34,30,4,25,30,1,32,30,4,22,30,
1,34
4080 DATA 30,4,25,30,1,35,120,4,23
,120,0,0,0
```

```
4090 '
4100 ' victoire
4110 '
4120 MODE 2
4130 LOCATE 34,8:PRINT "C'EST FINI
!!!"
4140 LOCATE 19,10:PRINT "VOUS AVEZ
REUSSI TOUS LES NIVEAUX LE PREMIE
R"
4150 LOCATE 23,12:PRINT "VOUS AVEZ
OBTENU UN SCORE DE "SC$(JJ)" PTS"
4160 LOCATE 25,14:PRINT "LE MAXIMU
M DES POINTS ETANT 2550"
4170 LOCATE 20,16:PRINT "VOTRE POU
RCENTAGE DE REUSSITE EST DE":INT(V
AL(SC$(JJ))/2550*100):"%
4180 LOCATE 33,18:PRINT "FELICITAT
IONS ..."
4190 RESTORE 4220
4200 ENV 5,1,15,5,1,-2,10,13,-1,20
4210 FOR i=1 TO 37:READ n1,n2:SOUN
D 1,n2,n1,10,5:SOUND 2,n2/2,n1,4:N
EXT
4220 DATA 50,119,50,89,25,89,25,80
,50,71,50,89,75,60,25,67,50,71
4230 DATA 25,71,50,67,25,60,25,67,
25,71,25,67,50,60,25,80,25,89
4240 DATA 25,80,25,71,50,80,50,60,
50,89,25,89,25,80,50,71,50,89
4250 DATA 75,60,25,67,50,71,25,71,
50,67,25,119,25,71,75,80,25,89
4260 DATA 100,89,159,40,190,190,40
,239,239,40
4270 DATA 159,40,190,190,40,239,23
9,40
4280 FOR tps=1 TO 1500:NEXT
4290 LOCATE 33,24
4300 GOTO 3160
4310 '
4320 ' fin du jeu
4330 '
4340 MODE 1
4350 LOCATE 15,13:PRINT "AU REVOIR
!!!"
4360 RESTORE 4380
4370 READ a,b:IF a<>-1 THEN SOUND
1,a,b,15:GOTO 4370
4380 DATA 638,60,478,85,0,5,478,25
,0,5,478,60
4390 DATA 379,60,426,90,478,30,426
,60,379,60
4400 DATA 478,85,0,5,478,30,379,60
,319,60,284,175
4410 DATA 0,5,284,60,319,90,379,25
,0,5,379,60
4420 DATA 478,60,426,90,478,30,426
,60,379,60
4430 DATA 478,90,568,25,0,5,568,60
,638,60,478,128,-1,-1
4440 FOR i=1 TO 2000:NEXT
4450 LOCATE 11,24:PEN 1:PRINT "App
uyer sur [ESPACE]":WHILE INKEY(47)
<>0:WEND
4460 FOR i=120 TO 1 STEP -1:SOUND
1,3932/i,1,15:NEXT
4470 CLS
4480 '
4490 ' c'est fini !!!
4500 '

```

APPLE

Suite de la page 3

6E10- 65 65 65 65 65 72 72 72	6F00- 08 08 08 63 63 63 63 63	6FF8- 20 20 08 08 08 20 20 20	7100- 08 75 75 75 08 08 08 75	7208- 08 08 08 75 75 75 08 08
6E18- 72 08 08 08 72 72 72 08	6F08- 63 20 20 20 20 08 08 08	7000- 20 20 20 73 73 73 73 08	7108- 75 75 75 75 75 6F 6F 6F	7210- 08 75 75 75 75 75 75 65
6E20- 08 08 08 72 72 72 72 72	6F10- 20 20 20 08 08 08 20 20	7008- 08 08 08 73 73 73 08 08	7110- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 08	7218- 65 65 65 08 08 08 65 65
6E28- 70 5F 5F 5F 08 08 08 70	6F18- 08 08 08 73 73 73 08 08	7010- 73 73 73 73 73 65 5F	7118- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F	7220- 65 08 08 08 65 65 65 65
6E30- 70 70 08 08 08 70 70 70	6F20- 75 75 08 08 08 75 75 75	7018- 5F 5F 08 08 08 65 65 65	7120- 76 5F 5F 5F 08 08 08 76	7228- 65 65 70 5F 5F 08 08 70
6E38- 70 70 70 20 20 20 20 08	6F28- 75 08 08 08 75 75 75 75	7020- 08 08 08 65 65 65 65 65	7128- 76 76 08 08 08 76 76 76	7230- 08 70 70 70 08 08 08 70
6E40- 08 08 20 20 20 08 08 08	6F30- 08 08 08 75 75 75 75 75	7028- 65 64 64 64 64 08 08 08	7130- 76 76 76 20 20 20 20 08	7238- 70 70 70 70 70 20 20 20
6E48- 20 20 20 20 20 6E 5F	6F38- 08 73 73 08 08 08 73 73	7030- 64 64 64 64 08 08 64 64	7138- 08 08 20 20 20 08 08 08	7240- 08 08 08 20 20 20 20 08
6E50- 5F 5F 08 08 08 6E 6E 6E	6F40- 73 73 73 73 20 20 20 20	7038- 64 64 64 64 20 5F 5F 5F	7140- 20 20 20 20 20 40 5F	7248- 08 08 20 20 20 20 20 20
6E58- 08 08 08 6E 6E 6E 6E 6E	6F48- 20 08 08 20 20 20 20 08	7040- 08 08 08 20 20 20 08 08	7148- 5F 5F 08 08 08 40 40 40	7250- 61 5F 5F 5F 08 08 08 61
6E60- 6E 65 65 65 65 08 08 08	6F50- 08 08 20 20 20 20 20 08	7048- 08 20 20 20 20 20 72	7150- 08 08 08 40 40 40 40 40	7258- 61 61 08 08 08 61 61 61
6E68- 65 65 65 08 08 08 65 65	6F58- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73	7050- 72 72 72 08 08 72 72	7158- 40 20 20 20 20 08 08 08	7260- 61 61 61 6C 6C 6C 6C 08
6E70- 65 65 65 20 5F 5F 5F	6F60- 73 73 08 08 73 73 73 73	7058- 72 08 08 08 72 72 72 72	7160- 20 20 20 08 08 08 20 20	7268- 08 08 6C 6C 6C 08 08 08
6E78- 08 08 08 20 20 20 08 08	6F68- 73 73 65 65 65 65 08 08	7060- 72 72 65 5F 5F 5F 08 08	7168- 20 20 20 72 5F 5F 5F	7270- 6C 6C 6C 6C 6C 6C 5F 5F
6E80- 08 20 20 20 20 20 29	6F70- 08 08 65 65 65 65 08 08	7068- 08 65 65 65 08 08 65	7170- 08 08 08 72 72 72 08 08	7278- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6E88- 29 29 29 08 08 08 29 29	6F78- 65 65 65 65 65 65 72 5F	7070- 65 65 65 65 65 67 67 67	7178- 08 72 72 72 72 72 69	7280- 08 08 65 65 65 65 65 65
6E90- 29 08 08 08 29 29 29 29	6F80- 5F 5F 08 08 08 72 72 72	7078- 67 08 08 67 67 67 67 67	7180- 69 69 69 08 08 69 69 69	7288- 65 63 63 63 63 08 08 08
6E98- 29 29 73 5F 5F 5F 08 08	6F88- 08 08 72 72 72 72 72 72	7080- 08 08 67 67 67 67 67 67	7188- 69 08 08 08 69 69 69 69	7290- 63 63 63 08 08 63 63 63
6EA0- 08 73 73 73 08 08 08 73	6F90- 72 74 74 74 74 08 08 08	7088- 78 5F 5F 5F 08 08 78	7190- 69 69 76 5F 5F 5F 08 08	7298- 63 63 63 28 5F 5F 5F
6EA8- 73 73 73 73 73 7B 7B 7B	6F98- 74 74 74 08 08 08 74 74	7090- 78 78 08 08 78 78 78	7198- 08 76 76 76 08 08 76	7300- 08 08 28 28 28 08 08 08
6EAB- 78 08 08 08 78 78 7B 08	6FA0- 74 74 74 74 73 5F 5F 5F	7098- 78 78 74 74 74 74 08 08	7200- 20 20 20 72 72 72 72 08	7308- 20 08 08 20 20 20 20
6EB0- 08 08 78 78 78 7B 7B 7B	6FA8- 08 08 73 73 73 08 08	70A0- 08 08 74 74 74 74 08 08	7208- 08 08 72 72 72 72 72	7310- 65 5F 5F 5F 08 08 65
6EC0- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74	6FB0- 08 73 73 73 73 73 6E	70A8- 74 74 74 74 74 6F 5F	7210- 08 08 72 72 72 72 72	7318- 65 65 08 08 65 65 65
6EC8- 74 74 08 08 08 74 74 74	6FB8- 6E 6E 6E 08 08 6E 6E	70B0- 5F 5F 08 08 6F 6F 6F 6F	7218- 65 65 65 73 73 73 08	7320- 73 73 73 73 69 69 69
6ED0- 74 74 74 69 69 69 69 08	6FC0- 6E 08 08 6E 6E 6E 6E	70B8- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F	7220- 73 73 73 73 73 69 69 69	7328- 69 08 08 69 69 69 69
6ED8- 08 08 69 69 69 08 08 08	6FC8- 6E 6E 6F 5F 5F 5F 08 08	70C0- 6F 72 72 72 08 08 08	7228- 69 08 08 69 69 69 69	7330- 08 08 69 69 69 69 69
6EE0- 69 69 69 69 69 63 5F	6FD0- 08 6F 6F 6F 08 08 6F	70C8- 72 72 72 08 08 72 72	7230- 72 5F 5F 5F 08 08 72	7338- 74 74 74 08 08 74 74
6EE8- 5F 5F 08 08 08 63 63 63	6FD8- 6F 6F 6F 6F 6D 6D 6D	70D0- 72 72 72 70 5F 5F 5F	7238- 74 74 74 74 74 08 08	7340- 74 74 74 75 5F 5F 5F
	6FE0- 6D 08 08 6D 6D 6D 08	70D8- 08 08 70 70 70 08 08	7240- 74 74 74 74 74 08 08	
	6FE8- 08 08 6D 6D 6D 6D 6D	70E0- 08 70 70 70 70 70 73	7248- 74 74 74 74 74 08 08	
	6FF0- 20 5F 5F 5F 08 08 20	70E8- 73 73 73 08 08 73 73	7250- 74 74 74 74 75 5F 5F	
		70F0- 73 08 08 08 73 73 73		
		70F8- 73 73 75 5F 5F 08 08		

Suite page 7

EXL FROG

Risquant l'écrabouillage et la noyade, une brave petite grenouille se désespérait de rejoindre saine et sauve ses pénates Exelvisionnaises...

Christophe BOUILLE



ROME NE S'EST PAS FAITE EN UN JOUR, A CAUSE DES BULLDOZERS DE MAUVAISE QUALITE.

SUITE DU N° 151

```

291 LOCATE (X-2,Y):PRINT CHR$(5);CHR$(6)
292 X=X-2
293 SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
294 GOTO 232
295 !
296 IF X=9 THEN SS=1
297 IF X=11 THEN SS=2
298 IF X=13 THEN SS=-2
299 IF X=15 THEN SS=0:CALL COLOR("1GR")
300 IF X=17 THEN GOTO 232
301 LOCATE (X+2,Y):PRINT CHR$(5);CHR$(6)
302 X=X+2
303 SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
304 GOTO 232
305 !
306 IF X=8 THEN GOTO 357
307 GOSUB 359
308 CALL COLOR("0BG"):VIE=VIE-1
309 IF VIE=0 THEN GOTO 368
310 TIM=10:TI=10
311 N=0:R=0:S=0:P=42:Q=42:T=41:U=41:O=0
312 PAUSE 2:CALL COLOR("0BG"):LOCATE (20,2):PRINT VIE:"VIES":GOTO 103
313 FOR Z=250 TO 140 STEP -1:CALL POKE(258,Z,132):NEXT Z
314 IF AR1=1 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
315 IF Y>1 AND Y<7 THEN IF AR1=0 THEN GOTO 320
316 IF Y>11 AND Y<17 THEN IF AR2=0 THEN GOTO 327
317 IF Y>21 AND Y<27 THEN IF AR3=0 THEN GOTO 334
318 IF Y>33 AND Y<39 THEN IF AR4=0 THEN GOTO 341
319 GOTO 348
320 AR1=1:IF AR1=1 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
321 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
322 CALL COLOR("1BC")
323 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
324 LOCATE (6,4):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
325 LOCATE (7,4):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
326 PAUSE 1:GOTO 12
327 AR2=1:IF AR2=1 THEN IF AR1=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
328 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
329 CALL COLOR("1BC")
330 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
331 LOCATE (6,14):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
332 LOCATE (7,14):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
333 PAUSE 1:GOTO 12
334 AR3=1:IF AR1=3 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
335 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
336 CALL COLOR("1BC")
337 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
338 LOCATE (6,24):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
339 LOCATE (7,24):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
340 PAUSE 1:GOTO 12
341 AR4=1:IF AR4=1 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR1=1 THEN GOTO 422
342 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
343 CALL COLOR("1BC")
344 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
345 LOCATE (6,36):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
346 LOCATE (7,36):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
347 PAUSE 1:GOTO 12

```

```

348 !
349 VIE=VIE-1
350 IF VIE=0 THEN GOTO 368
351 TIM=10:TI=10
352 CALL COLOR("1RR"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32):PAUSE .1
353 LOCATE (X,Y):CALL COLOR("1CC"):PRINT CHR$(32);CHR$(32)
354 X=18:Y=20
355 PAUSE 1
356 PRES=0:GOTO 11
357 !
358 PRINT "GAGNE":END
359 !
360 CALL COLOR("1GR")
361 CALL CHAR(122,"3C0F06060F1F17133000")
362 CALL CHAR(123,"3CF06060F0F0E8C80C00")
363 CALL CHAR(120,"0000000103C64F4F4663")
364 CALL CHAR(121,"00000080C063F262C6")
365 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(122);CHR$(123)
366 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(120);CHR$(121)
367 PAUSE .8:RETURN
368 AR1=0:AR2=0:AR3=0:AR4=0:SC1=SCORE:SCORE=0
369 FOR Z=1 TO 20:CALL POKE(258,Z*10,132):PAUSE .1:CALL POKE(259,0):NEXT Z
370 IF SC1>R1 THEN GOTO 374
371 IF SC1>R2 THEN GOTO 378
372 IF SC1>R3 THEN GOTO 381
373 GOTO 411
374 GOSUB 384
375 R3=R2:R3#=R2#:R2=R1:R2#=R1#
376 R1=SC1:INIT#=R1#
377 GOTO 411
378 GOSUB 384
379 R3=R2:R3#=R2#:R2=SC1:R2#=INIT#
380 GOTO 411
381 GOSUB 384
382 R3=SC1:R3#=INIT#
383 GOTO 411
384 CLS "YBY":CALL COLOR("0BY")
385 LOCATE (8,17):PRINT RPT$( " ",8)
386 LOCATE (9,17):PRINT RPT$( " ",8)
387 LOCATE (10,17):PRINT RPT$( " ",8)
388 LOCATE (11,9):PRINT RPT$( " ",16)
389 LOCATE (12,9):PRINT RPT$( " ",24)
390 LOCATE (13,9):PRINT RPT$( " ",24)
391 LOCATE (14,9):PRINT RPT$( " ",24)
392 LOCATE (15,1):PRINT RPT$( " ",40)
393 CALL COLOR("0YB")
394 LOCATE (19,19):PRINT RPT$( " ",5)
395 LOCATE (21,19):PRINT RPT$( " ",5)
396 LOCATE (20,19):PRINT " AAA "
397 O=1:N=0
398 CALL KEY1(A,B):IF A=128 THEN GOTO 402
399 IF A=129 THEN GOTO 405
400 IF A=42 THEN GOTO 409
401 CALL POKE(258,95,132):CALL POKE(259,0):GOTO 398
402 CALL POKE(258,100,132):N=N+1:IF N=27 THEN N=0:GOTO 402
403 N$(O)=CHR$(N+64):CALL COLOR("0RY"):LOCATE (20,19+O):PRINT N$(O):PAUSE .1
404 GOTO 398
405 CALL POKE(258,85,132):N=0:CALL COLOR("0BY"):LOCATE (20,19+O):PRINT N$(O)

```

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

A SUIVRE...



Suite de la page 6

72F8- 72 72 72 70 70 70 70 08	7448- 08 08 08 70 70 70 70 70	75C8- 6C 6C 6C 6C 6C 20 20 20	7748- 20 40 40 40 40 08 08 08	78C8- 41 08 08 08 41 41 41 08
7300- 08 08 70 70 70 08 08 08	7450- 70 65 65 65 65 08 08 08	75D0- 20 08 08 08 20 20 20 08	7750- 40 40 40 08 08 08 40 40	78D0- 08 08 41 41 41 41 41 41
7308- 70 70 70 70 70 20 5F	7458- 65 65 65 08 08 08 65 65	75D8- 08 08 20 20 20 20 20	7758- 40 40 40 20 5F 5F 5F	78D8- 48 5F 5F 5F 08 08 08 48
7310- 5F 5F 08 08 08 20 20	7460- 65 65 65 65 72 5F 5F 5F	75E0- 7A 5F 5F 08 08 08 7A	7760- 08 08 08 20 20 20 08 08	78E0- 48 48 08 08 08 48 48 48
7318- 08 08 08 20 20 20 20	7468- 08 08 08 72 72 72 08 08	75E8- 7A 7A 08 08 08 7A 7A 7A	7768- 08 20 20 20 20 20 78	78E8- 48 48 08 54 54 54 54
7320- 20 73 73 73 08 08 08	7470- 08 72 72 72 72 72 20	75F0- 7A 7A 7A 65 65 65 08	7770- 78 78 78 08 08 08 78 78	78F0- 08 08 54 54 54 08 08
7328- 73 73 73 08 08 73 73	7478- 20 20 20 08 08 08 20 20	75F8- 08 08 65 65 65 08 08 08	7778- 78 08 08 08 78 78 78 78	78F8- 54 54 54 54 54 53 5F
7330- 73 73 73 73 74 5F 5F 5F	7480- 20 08 08 08 20 20 20	7600- 65 65 65 65 65 65 76 5F	7780- 78 78 75 5F 5F 08 08	7900- 5F 5F 08 08 08 53 53 53
7338- 08 08 08 74 74 74 08 08	7488- 20 20 65 5F 5F 08 08	7608- 5F 5F 08 08 76 76 76 76	7788- 08 75 75 75 08 08 75	7908- 08 08 08 53 53 53 53
7340- 08 74 74 74 74 74 65	7490- 08 65 65 65 08 08 65	7610- 08 08 08 76 76 76 76	7790- 75 75 75 75 65 65 65	7910- 53 41 41 41 41 08 08
7348- 65 65 65 08 08 65 65	7498- 65 65 65 65 64 64 64	7618- 76 61 61 61 08 08 08	7798- 65 08 08 65 65 65 08	7918- 41 41 41 08 08 41 41
7350- 65 08 08 08 65 65 65	74A0- 64 08 08 08 64 64 64	7620- 61 61 61 08 08 61 61	77A0- 08 08 65 65 65 65 65	7920- 41 41 41 56 5F 5F 5F
7358- 65 65 6A 5F 5F 08 08	74A8- 08 08 64 64 64 64 64	7628- 61 61 61 20 5F 5F 5F	77A8- 64 5F 5F 08 08 64	7928- 08 08 08 56 56 56 08
7360- 08 6A 6A 6A 08 08 6A	74B0- 20 5F 5F 64 08 08 20	7630- 08 08 08 20 20 20 08	77B0- 64 64 08 08 64 64 64	7930- 08 56 56 56 56 56 20
7368- 6A 6A 6A 6A 6A 62 62 62	74B8- 20 20 08 08 20 20 20	7638- 08 20 20 20 20 20 73	77B8- 64 64 64 20 20 20 08	7938- 20 20 20 08 08 20 20
7370- 62 6A 08 08 62 62 08	74C0- 20 20 20 78 78 78 08	7640- 73 73 73 08 08 73 73	77C0- 08 08 20 20 20 08 08	7940- 20 08 08 20 20 20 20
7378- 08 08 62 62 62 62 62	74C8- 08 08 78 78 78 08 08	7648- 73 08 08 73 73 73 73	77C8- 20 20 20 20 20 73 5F	7948- 20 73 5F 5F 5F 08 08
7380- 6F 5F 5F 5F 08 08 6F	74D0- 78 78 78 78 78 74 5F	7650- 73 73 75 5F 5F 08 08	77D0- 5F 5F 08 08 73 73 73	7950- 08 73 73 73 08 08 73
7388- 6F 6F 08 08 6F 6F 6F	74D8- 5F 5F 08 08 74 74 74	7658- 08 75 75 75 08 08 75	77D8- 08 08 08 73 73 73 73	7958- 73 73 73 73 65 65 65
7390- 6F 6F 6F 20 20 20 08	74E0- 08 08 74 74 74 74 74	7660- 75 75 75 75 6F 6F 6F	77E0- 73 65 65 65 08 08 08	7960- 65 08 08 65 65 65 08
7398- 08 08 20 20 20 08 08	74E8- 74 69 69 69 08 08 08	7668- 6F 08 08 6F 6F 6F 08	77E8- 65 65 65 08 08 65 65	7968- 08 08 65 65 65 65 65
73A0- 20 20 20 20 20 73 5F	74F0- 69 69 69 08 08 69 69	7670- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F	77F0- 65 65 65 65 6C 5F 5F	7970- 64 5F 5F 08 08 64
73A8- 5F 5F 08 08 73 73 73	74F8- 69 69 69 69 6C 5F 5F	7678- 56 5F 5F 08 08 56	77F8- 08 08 6C 6C 6C 08 08	7978- 64 64 08 08 64 64 64
73B0- 08 08 08 73 73 73 73	7500- 08 08 08 6C 6C 6C 08	7680- 56 56 08 08 56 56 56	7800- 08 6C 6C 6C 6C 6C 20	7980- 64 64 64 20 20 20 08
73B8- 73 65 65 65 08 08 08	7508- 08 6C 6C 6C 6C 6C 69	7688- 56 56 56 2E 2E 2E 08	7808- 20 20 08 08 08 20 20	7988- 08 20 20 20 08 08 08
73C0- 65 65 65 08 08 65 65	7510- 69 69 69 08 08 69 69	7690- 08 08 2E 2E 2E 08 08	7810- 20 20 08 08 20 20 20	7990- 20 20 20 20 75 75
73C8- 65 65 65 65 6C 5F 5F 5F	7518- 69 08 08 08 69 69 69	7698- 2E 2E 2E 2E 2E 29 5F	7818- 20 20 75 5F 5F 08 08	7998- 5F 5F 08 08 75 75 75
73D0- 08 08 08 6C 6C 6C 08 08	7520- 69 69 62 5F 5F 08 08	7700- 56 56 08 08 56 56 56	7820- 08 75 75 75 08 08 75	79A0- 08 08 75 75 75 75 75
73D8- 08 6C 6C 6C 6C 6C 20	7528- 08 62 62 62 08 08 62	7708- 08 08 29 29 29 29 29	7828- 75 75 75 75 6F 6F 6F	79A8- 75 6F 6F 6F 08 08 08
73E0- 20 20 20 08 08 20 20	7530- 62 62 62 62 69 69 69	7710- 61 5F 5F 08 08 61	7830- 6F 08 08 6F 6F 6F 08	79B0- 6F 6F 6F 08 08 6F 6F
73E8- 20 08 08 20 20 20 20	7538- 69 08 08 08 69 69 08	7718- 61 61 08 08 61 61 61	7838- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F	79B8- 6F 6F 6F 20 5F 5F 5F
73F0- 20 20 72 5F 5F 08 08	7540- 08 08 69 69 69 69 69	7720- 61 61 61 6C 6C 6C 08	7840- 28 5F 5F 5F 08 08 28	79C0- 08 08 08 20 20 20 08
73F8- 08 72 72 72 08 08 72	7548- 73 5F 5F 08 08 73	7728- 61 61 61 69 69 69 6F	7848- 28 28 08 08 28 28 28	79C8- 08 20 20 20 20 20 53
7400- 72 72 72 72 65 65 65	7550- 73 73 08 08 73 73 73	7730- 6C 6C 6C 6C 6C 20 5F	7850- 28 28 20 20 20 20 08	79D0- 53 53 53 08 08 53 53
7408- 65 08 08 65 65 65 08	7558- 73 73 73 73 73 73 08	7738- 08 08 6C 6C 6C 08 08	7858- 08 08 20 20 08 08 08	79D8- 53 08 08 53 53 53 53
7410- 08 08 65 65 65 65 65	7560- 08 08 73 73 73 08 08	7740- 6F 6F 6F 6F 6F 6F 6F	7860- 20 20 20 20 20 53 5F	79E0- 53 53 52 5F 5F 08 08
7418- 73 5F 5F 08 08 73 73	7568- 73 73 73 73 6F 5F	7748- 66 66 66 66 08 08 66	7868- 5F 5F 08 08 53 53 53	79E8- 08 52 52 52 08 08 52
7420- 73 73 08 08 73 73 73	7570- 5F 5F 08 08 6F 6F 6F	7750- 66 66 66 66 20 20 20	7870- 08 08 08 53 53 53 53	79F0- 52 52 52 52 55 55 55
7428- 73 73 73 6F 6F 6F 08	7578- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F	7758- 66 66 66 66 20 20 08	7878- 53 52 52 52 53 08 08	79F8- 55 08 08 55 55 55 55
7430- 08 08 6F 6F 6F 08 08	7580- 6F 70 70 70 08 08 08	7760- 20 08 08 20 20 20 08	7880- 52 52 52 08 08 52 52	7A00- 08 08 55 55 55 55 55
7438- 6F 6F 6F 6F 6F 70 5F	7588- 70 70 70 08 08 70 70	7768- 08 08 20 20 20 20 20	7888- 52 52 52 55 5F 5F 5F	7A08- 45 5F 5F 5F 08 08 45
7440- 5F 5F 08 08 70 70 70	7590- 70 70 70 20 5F 5F 5F	7770- 61 61 08 08 61 61 61	7890- 08 08 55 55 55 08 08	7A10- 45 45 08 08 45 45 45
	7598- 08 08 20 20 20 08 08	7778- 61 61 61 6C 6C 6C 08	7898- 08 55 55 55 55 55 45	7A18- 45 45 43 43 43 08 08
	75A0- 08 20 20 20 20 20 61	7780- 08 08 6C 6C 6C 08 08	7900- 45 45 08 08 45 45 45	7A20- 08 08 43 43 43 08 08
	75A8- 61 61 61 08 08 61 61	7788- 08 08 6C 6C 6C 08 08	7908- 45 54 5F 5F 5F 08 08	7A28- 43 43 43 43 43 59 5F
	75B0- 61 61 6C 5F 5F 08 08	7790- 6C 6C 6C 6C 6C 20 5F	7888- 08 54 54 54 08 08 54	
	75C0- 08 6C 6C 6C 08 08 6C	7798- 08 08 20 20 20 20 20	7800- 54 54 54 54 41 41 41	

Suite page 27

GRANULUS

En l'an de grâce 2986, d'ignobles barbares stellaires ont envahi votre planète et détruit sa luxuriante végétation. Driing! V'là-ti - pas que sonne l'heure de la revanche...

Emerich FERNANDES

SERVEUR
HEBDOGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

```
10 SCREEN7,0,0: CLEAR,51:CLS:VI=3:GOSUB6
100
20 FORI=0T050:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR#
(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
21 CLS:ATTRB1,1:LOCATE15,0:K=0:COLOR3,1,
1
22 FORI=7T019STEP3:K=X+2:PRINTGR$(41)+GR
$(I)+GR$(I+1)+GR$(I+2)+GR$(42):LOCATE15,
K:NEXT
23 LOCATE15,6:PRINTGR$(38)+GR$(39)+GR$(3
9)+GR$(40)+GR$(41)
24 LOCATE15,18:PRINTGR$(43)+GR$(44)+GR$(
44)+GR$(44)+GR$(45)
25 LOCATE5,2,0:COLOR2,0:PRINT"GRANULUS"
26 COLOR3,1:ATTRB0,0:LOCATE3,23:PRINT" *
** BY EMERICH THE MAGNIFIC *** ":COLOR
7,0
28 GOT05000
30 DATA230,153,89,58,60,74,74,50,0,0,0,0
,0,0,255,0,129,129,255,129,129,255,1
29
40 DATA254,125,59,23,31,39,67,129,0,12,1
26,42,34,26,2,2
50 DATA247,247,247,0,127,127,127,0,2,2,2
,2,2,1,0
60 DATA0,1,7,12,17,23,30,14,56,204,4,114
,249,30,10,67
61 DATA0,0,0,0,0,128,128,128,1,1,1,0,0,0
,8,20,5,1,144,34,4,26,3,2
62 DATA192,98,124,64,56,68,130,1,20,20,2
0,20,20,20,20
63 DATA2,2,2,2,1,0,0,0,0,0,64,64,32,16
0,96
64 DATA20,20,20,148,127,28,35,32,0,0,1
28,0,0,255,0
65 DATA48,16,16,16,32,208,0,32,33,31,
28,0,0,0
66 DATA8,8,239,56,24,8,0,0,1,2,252,0,0,
0,0
70 DATA0,56,56,24,0,16,60,126,219,153,28
,28,18,18,210,27
71 DATA0,28,28,24,0,8,60,126,219,153,56,
104,72,72,75,216
80 DATA1,1,0,0,1,3,7,13,192,192,192,0,0,
192,224,176
81 DATA9,9,29,23,2,0,255,0,240,218,142,4
,0,0,255,0
82 DATA3,3,0,0,3,7,13,128,128,0,128,
192,224,176
83 DATA15,91,113,32,0,0,255,0,144,144,18
4,232,64,0,255,0
90 DATA1,3,157,221,157,139,254,28,28,124
,78,68,196,4,4,6
91 DATA128,192,185,187,185,209,127,56,56
,62,50,34,35,32,32,96
100 DATA255,255,192,223,216,212,211,210,
255,255,0,255,0,255,0
101 DATA192,224,0,248,24,40,200,200,210,
210,210,210,210,210,210
102 DATA200,200,200,200,200,200,200,200,
211,211,84,24,31,0,0,0
103 DATA255,255,0,0,255,0,0,0,200,200,40
,24,248,0,0,0
110 DATA24,24,102,102,24,26,2,2,4,8,8,19
,21,26,28,16
120 DATA195,219,231,126,126,231,231,219,
48,121,62,31,63,126,58,17
121 DATA12,158,124,248,252,126,92,136
150 DIMA(40*5)
160 A$=CHR$(32)+GR$(22)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+GR$(1)+GR$(23)
161 K$=CHR$(2)+GR$(22)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(2)+GR$(23)
165 B$=GR$(24)+CHR$(32)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+GR$(25)+GR$(1)
166 L$=GR$(24)+CHR$(2)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(25)+GR$(2)
170 C$=GR$(26)+GR$(27)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(28)+GR$(29)
175 D$=GR$(30)+GR$(31)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(32)+GR$(33)
180 E$=GR$(34)+CHR$(18)+CHR$(8)+GR$(35)
185 F$=GR$(36)+CHR$(18)+CHR$(8)+GR$(37)
190 G$=GR$(46)+CHR$(18)+CHR$(8)+GR$(47)
195 H$=GR$(48)
196 I$=GR$(1)+CHR$(11)+CHR$(8)+CHR$(32)+
CHR$(11)+CHR$(8)+GR$(2)+CHR$(11)+CHR$(8)
+GR$(2)+CHR$(10)+CHR$(10)+CHR$(10)+CHR$(
10)
197 J$=GR$(5)+CHR$(11)+CHR$(8)+GR$(5)+CH
R$(11)+CHR$(8)+GR$(5)+CHR$(10)+CHR$(10)+
CHR$(10)
199 ATTRB0,0
200 FORI=1T039*5:READA(I):NEXT
210 DATA1,5,5,4,1,4,3,1,1,1,4,1,3,1,1,1,
1,1,4,1
211 DATA1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,4,1,4,1,1,1,
5,5,1
212 DATAS,1,4,1,4,1,2,1,5,1,4,1,2,4,1,0,
0,0,1,1
213 DATA3,4,1,1,1,4,1,1,0,0,1,1,1,3,4,1,
4,5
214 DATAS,4,3,4,1,1,1,1,5,4,1,1,1,4,1,3,
1,1,1,1
215 DATA2,1,4,0,0,0,1,4,5,1,4,1,4,1,0,2,1,
4,1,5
216 DATAS,4,2,1,1,0,0,4,1,3,4,1,4,5,1,1,
2,1,4,1
217 DATA4,1,0,0,1,1,1,1,4,1,3,1,4,1,4,1,
1,1,5
218 DATAS,1,4,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,4,1,4,1,
1,1,4,1
219 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,4,1,4,
1,1,5
250 CLS:GOSUB300:FORI=0T04:FORJ=1T039:B=
A(I*39+J)
251 IFB=0THENCOLOR7,0:PRINTCHR$(11)+GR$(
1)+CHR$(10)
252 IFB=1THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8):COLOR7,0:PRINTGR$(1)+CHR$(10)
)
253 IFB=2THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8):COLOR7,0:PRINTI$
254 IFB=3THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8):COLOR7,0:PRINTGR$(1)+CHR$(10)
)
255 IFB=4THEN292
256 IFB=5THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8):COLOR1,7:PRINTJ$
```

```
290 NEXT:IFI<4THENPRINT:PRINT:PRIN
T:NEXT
291 COLOR7,0:GOTO300
292 L=INT(RND(1)*3)+1
293 ON L GOSUB 297,298,299
294 COLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(11)+CHR$(1
1)+CHR$(8):COLORL+2,0:PRINTGR$(10)+
CHR$(8):COLOR2:PRINTGR$(47)+CHR$(10):G
OTO290
297 G$=GR$(46):RETURN
298 G$=GR$(0):RETURN
299 G$=GR$(4):RETURN
300 COLOR8,0:PRINT
301 PRINT" "+GR$(38):FORI
=1T010:PRINTGR$(39):NEXT:PRINTGR$(40):
310 PRINT" "+GR$(38):FORI=1T09:PRIN
TGR$(39):NEXT:PRINTGR$(40)
320 PRINT" "+GR$(41):COLOR2,0:PRIN
T$SCORE " ":COLOR8,0:PRINTGR$(42):
330 PRINT" "+GR$(41):COLOR2,0:PRINT
"VIES " ":COLOR8,0:PRINTGR$(42)
340 PRINT" "+GR$(43):FORI=1T010:PR
INTGR$(44):NEXT:PRINTGR$(45)
350 PRINT" "+GR$(43):FORI=1T09:PRIN
TGR$(44):NEXT:PRINTGR$(45)
360 COLOR7:LOCATE12,14:PRINTSC:LOCATE29,1
:PRINTVI:COLOR1,0
361 PRINT:PRINT" ":FORI=1T034:PRINTGR$(
5):NEXT:PRINTGR$(5)
362 PRINT" ":FORI=1T037:PRINTGR$(5):NE
XT
363 LOCATE0,8,0:RETURN
370 LOCATE12,1:PRINTSC:RETURN
380 REM
390 K=162
400 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
2,X1*4+6:PRINTA$
410 GOSUB1800:GOSUB1605:GOSUB1605
500 GOSUB1600
510 Z$=INKEY$
515 IF Z$=X OR Y=X THEN2000
520 IFZ$="," THEN650
530 IFZ$="0" THEN700
540 IFZ$="W" THEN750
550 IFZ$="Q" THEN610
560 IFZ$="N" THEN660
570 IFZ$="." THEN600
580 IFZ$=" " THEN3000
590 GOT0500
600 X=X+1:ON A(X)+1GOTO1960,1000,1000,10
00,1000,1050
610 IFA(X+1)=50RA(X+2)=50RA(X+3)=5THEN50
0
611 IFA(X+1)=40RA(X+2)=40RA(X+3)=4THEN50
0
620 X=X+4:ON A(X)+1GOTO1400,1400,1400,14
00,1400,1060
650 X=X-1:ON A(X)+1GOTO1970,1100,1100,11
00,1100,1150
660 IFA(X-1)=50RA(X-2)=50RA(X-3)=5THEN50
0
661 IFA(X-1)=40RA(X-2)=40RA(X-3)=4THEN50
0
670 X=X-4:ON A(X)+1GOTO1500,1500,1500,15
00,1500,1070
700 ON A(X)+1GOTO2000,500,1200,500,500,5
00
750 ON A(X)+1GOTO2000,500,500,1300,500,5
00
1000 IFA(X)=4THENSOC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
1010 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
2,X1*4+6:PRINTD$
1015 FORI=1T020:NEXT
1020 LOCATEX2-2,X1*4+6:PRINTA$:GOTO500
1050 X=X-1:GOTO500
1060 X=X-4:GOTO500
1070 X=X+4:GOTO500
1100 IFA(X)=4THENSOC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
1110 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTD$
1115 FORI=1T020:NEXT
1120 LOCATEX2-1,X1*4+6:PRINTB$:GOTO500
1150 X=X+1:GOTO500
1200 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTD$
1205 PLAY"L201DOREMI"
1210 LOCATEX2-1,X1*4+5:PRINTF$:LOCATEX2-
1,X1*4+7:PRINTGR$(1)
1215 PLAY"L201DOREMI"
1220 LOCATEX2-1,X1*4+4:PRINTF$:LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTCHR$(32)
1225 PLAY"L201DOREMI"
1230 LOCATEX2-1,X1*4+3:PRINTF$:LOCATEX2-
1,X1*4+5:PRINTGR$(2)
1235 PLAY"L201DOREMI"
1240 LOCATEX2-1,X1*4+2:PRINTF$:LOCATEX2-
1,X1*4+4:PRINTGR$(2)
1250 LOCATEX2-2,X1*4+2:PRINTA$
1260 X=X-39:GOTO500
1300 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTD$
1305 PLAY"L201DOREMI"
1310 LOCATEX2-1,X1*4+6:PRINTCHR$(32):LOC
ATEX2-1,X1*4+7:PRINTF$
1315 PLAY"L201DOREMI"
1320 LOCATEX2-1,X1*4+7:PRINTGR$(1):LOCAT
EX2-1,X1*4+8:PRINTF$
1325 PLAY"L201DOREMI"
1330 LOCATEX2-1,X1*4+8:PRINTGR$(2):LOCAT
EX2-1,X1*4+9:PRINTF$
1335 PLAY"L201DOREMI"
1340 LOCATEX2-1,X1*4+9:PRINTGR$(2):LOCAT
EX2-1,X1*4+10:PRINTB$
1360 X=X+39:GOTO500
1400 IFA(X)=4THENSOC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
1405 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
5,X1*4+6:PRINTD$
1410 FORI=1T03
1415 LOCATEX2-5+I,X1*4+6:PRINTC$
1420 LOCATEX2-6+I,X1*4+6:PRINTCHR$(32)+C
HR$(10)+CHR$(8)+GR$(1)
1425 PLAY"L201DOREMI":SC=SC-1:GOSUB370
1430 NEXT
1440 LOCATEX2-2,X1*4+6:PRINTA$
1445 IFA(X)=0THEN2000
1450 GOT0500
1500 IFA(X)=4THENSOC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
```

```
1505 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2+
2,X1*4+6:PRINTD$
1510 FORI=1T03
1515 LOCATEX2+2-I,X1*4+6:PRINTD$
1520 LOCATEX2+4-I,X1*4+6:PRINTCHR$(32)+C
HR$(10)+CHR$(8)+GR$(1)
1525 PLAY"L201DOREMI":SC=SC-1:GOSUB370
1530 NEXT
1540 LOCATEX2-1,X1*4+6:PRINTB$
1545 IFA(X)=0THEN2000
1550 GOT0500
1600 IFINT(RND(1)*2)+1=1THEN1900
1605 DP=DP+1:IFDP=3THEN1700
1610 Y=Y+DI
1611 IFY>1950R<1THENY=Y-DI:GOTO500
1612 IFA(Y)=20RA(Y)=STHENY=Y-DI:GOTO500
1630 COLOR15:Y1=INT(Y/39):Y2=Y-(Y1*39):L
OCATEY2-1,Y1*4+5:PRINTH$:COLOR7
1640 Y=Y-DI:Y1=INT(Y/39):Y2=Y-(Y1*39):LO
CATEY2-1,Y1*4+5:PRINT" ":Y=Y+DI
1650 GOT0510
1700 DP=INT(RND(1)*4)+1
1710 IFDP=1THENDI=-1
1720 IFDP=2THENDI=-1
1730 IFDP=3THENDI=-39
1740 IFDP=4THENDI=39
1750 DP=0:GOTO510
1800 Y=INT(RND(1)*194)+1:IFA(Y)=20RA(Y)=
5THEN1800
1805 Z=INT(RND(1)*194)+1:IFA(Z)=20RA(Z)=
5THEN1805
1810 SE=1:DI=1:RETURN
1900 D2=D2+1:IFD2=3THEN2100
1910 Z=Z+SE
1911 IFZ>1950R<1THENZ=Z-SE:GOTO500
1912 IFA(Z)=20RA(Z)=5THENZ=Z-SE:GOTO500
1930 COLOR6:Z1=INT(Z/39):Z2=Z-(Z1*39):LO
CATEZ2-1,Z1*4+5:PRINTH$:COLOR7
1940 Z=Z-SE:Z1=INT(Z/39):Z2=Z-(Z1*39):LO
CATEZ2-1,Z1*4+5:PRINT" ":Z=Z+SE
1950 GOT0510
1960 X=X-1:GOTO2000
1970 X=X+1
2000 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTCHR$(32)+CHR$(8)+CHR$(10)+
GR$(1)
2001 Y1=INT(Y/39):Y2=Y-(Y1*39):LOCATEY2-
1,Y1*4+5:PRINT" "
2002 Z1=INT(Z/39):Z2=Z-(Z1*39):LOCATEZ2-
1,Z1*4+5:PRINT" "
2010 PLAY"L2050FAMIREDD04SOFAMIREDD03SO
FAMIREDD02SOFAMIREDD01SOFAMIREDD0":VI=VI-
1
2020 LOCATE29,1:PRINTVI
2030 FORI=1T02000:NEXT
2040 IFVI=0THEN2200
2050 GOT0390
2100 D2=INT(RND(1)*4)+1
2110 IFD2=1THENSE=1
2120 IFD2=2THENSE=-1
2130 IFD2=3THENSE=-39
2140 IFD2=4THENSE=39
2150 D2=0:GOTO510
2200 CLS
2205 E=INT(RND(1)*9)+1:COLORE:LOCATE10,5
:PRINT$SCORE " ":ATTRB1,0:PRINTSC:ATTRB
0,0
2210 LOCATE10,15:PRINT"UNE AUTRE (O/N)
"
2220 Z$=INKEY$
2230 IFZ$="0" THENRUN
2240 IFZ$="N" THENCLS:PRINT"TA NT PAS !":E
ND
2250 GOT02205
3000 G=0:FORI=1T039*5:IFA(I)=4THENG=G+1:
PLAY"L1001D0":SC=SC-1:GOSUB370
3010 NEXT:IFG=0THEN500
3020 GOSUB600:GOTO200
3099 REM *** TABLEAU 2 ***
3100 DATAS,0,0,0,1,3,1,4,5,5,1,4,1,3,1,4
,4,5,5,1
3110 DATA1,4,1,4,1,0,0,0,3,1,4,4,1,4,0,
0,0,5
3120 DATAS,0,0,1,3,2,1,0,0,1,1,4,1,2,1,3
,1,1,1,1
3130 DATA1,4,0,0,0,1,0,0,2,3,0,0,0,4,4,4
,4,1,5
3140 DATAS,0,1,3,2,1,5,5,1,1,4,1,4,1,3,2
,1,1,1,5
3150 DATAS,5,1,4,1,0,0,0,1,2,3,4,1,0,0,1
,4,1,5
3160 DATAS,1,3,2,1,5,5,1,4,4,0,0,4,1,2,1
,1,3,4,1
3170 DATAS,5,1,4,4,1,0,0,1,1,2,1,1,3,0,0
,0,4,5
3180 DATAS,1,2,4,1,1,1,4,4,4,1,5,4,4,1,4
,1,2,1,0
3190 DATA0,1,4,4,1,4,1,5,1,4,0,0,2,1,1
,4,1,5
3199 REM *** TABLEAU 3 ***
3200 DATAS,1,3,1,4,1,4,1,4,4,1,1,4,1,4,1
,1,1,0,0
3210 DATA0,1,4,1,4,4,1,1,1,1,4,1,4,1,4,4
,3,1,5
3220 DATAS,1,2,3,1,0,0,0,4,0,0,0,3,0,0,0
,4,0,0,0
3230 DATA0,0,1,1,1,1,4,4,1,0,0,1,1,4,1,3
,2,1,5
3240 DATAS,1,1,2,3,5,1,4,1,4,4,1,2,1,4,1
,0,0,0,0
3250 DATA0,0,0,5,1,4,4,1,1,1,1,4,1,1,3,2
,1,1,5
3260 DATAS,1,1,1,2,3,1,1,1,4,1,1,4,4,1,0
,0,0,0,0
3270 DATA0,0,0,0,5,1,1,1,3,1,4,4,1,3,2,1
,1,1,5
3280 DATAS,1,4,1,1,2,1,1,0,0,0,1,4,1,0,0
,0,0,0,0
3290 DATA0,0,0,0,0,5,4,1,2,1,5,4,1,2,1,4
,4,1,5
3299 REM *** TABLEAU 4 ***
3300 DATAS,1,4,1,3,1,4,1,1,4,4,1,1,4,1,1
,4,0,0,0
3310 DATA1,1,4,1,4,1,1,1,4,4,1,1,1,4,1,
1,1,5
3320 DATAS,4,1,1,2,1,1,4,0,0,0,1,0,0,1,1
,0,0,0,4
3330 DATA4,1,1,4,1,1,1,1,4,4,4,1,1,4,4,1
,3,1,5
3340 DATAS,1,3,1,4,1,4,4,1,4,1,1,1,1,1,1
```

```
1,1,4,1
3350 DATA1,1,4,4,1,1,1,1,4,1,4,1,1,4,1,
2,1,5
3360 DATAS,1,2,1,0,0,0,1,1,4,1,1,4,4,1,1,
1,4,1,1
3370 DATA1,1,4,4,1,1,4,1,1,1,1,4,4,1,1,3
,3,1,5
3380 DATAS,5,5,1,1,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,1,
1,1,4,1
3390 DATA1,1,1,4,4,1,1,1,1,4,1,1,1,1,1,2
,5,5,5
3399 REM *** TABLEAU 5 ***
3400 DATAS,1,4,1,3,1,1,1,1,4,1,1,1,3,5,5,
5,5,5,5
3410 DATA1,0,4,0,0,0,3,0,0,0,1,1,0,0,0,0
,4,5,5
3420 DATAS,4,1,1,2,1,1,3,5,5,5,5,1,2,1,4
,1,3,5,5
3430 DATAS,5,5,5,5,5,1,2,1,0,0,1,0,0,1,1
,3,1,5
3440 DATAS,5,4,1,3,1,1,2,5,5,5,5,1,1,1,1,
1,2,1,1
3450 DATA1,4,1,1,1,4,4,1,1,4,1,1,4,1,4,1
,2,1,5
3460 DATAS,5,5,1,2,4,1,3,5,5,5,5,1,3,1,4
,1,1,3,1
3470 DATAS,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5
3480 DATAS,5,5,5,1,1,1,2,1,4,4,1,1,2,1,5
,5,1,2,1
3490 DATA4,1,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5
,5,5,5
3499 REM *** TABLEAU 6 ***
3500 DATAS,1,4,1,0,0,0,1,0,0,0,1,3,1,4,1,
1,4,1,5
3510 DATA1,3,1,1,4,1,3,1,5,1,1,3,1,4,1,3
,1,4,5
3520 DATAS,1,4,0,0,0,1,0,0,1,1,3,2,1,1,1,
1,1,1,5
3530 DATA3,2,1,5,1,3,2,1,5,1,3,2,1,5,1,2
,3,4,5
3540 DATAS,1,4,1,0,0,1,0,0,0,1,2,3,1,4,1,
1,4,1,5
3550 DATA2,3,1,5,1,2,3,1,5,1,2,3,1,5,1,3
,2,1,5
3560 DATAS,4,4,4,4,4,1,4,1,4,4,1,2,1,1,1,
1,1,1,1
3570 DATA2,1,5,1,1,2,1,4,4,1,2,1,5,1,2
,3,1,5
3580 DATAS,5,5,5,1,1,1,4,1,4,1,1,4,1,1,1,
1,4,1,1
3590 DATA1,1,4,4,1,1,1,1,4,1,1,1,1,4,1,
2,1,5
5000 GOSUB6000:CLS:ATTRB1,0:LOCATE5,1:CO
LOR2:PRINT"GRANULUS":COLOR7:ATTRB
0,0
5010 LOCATE3,5:PRINT" NOUS SOMMES EN L
'AN DE GRACE 2986 ET LES COLONIES DE PLA
NETES SONT NOMBREUSES. VOTRE PLANETE NA
TALE A UN CURIEUX PROBLEME : DES BARBARE
S L'ONT ENVAHI ET Y ONT DETRUIT TOUTE L
A VEGETATION."
5020 PRINT" VOICI VOTRE MISSION : RECU
PERER CHEZ EUX TOUTES LES FLEURS DE LEUR
GIGANTES - QUE SERRE, MAIS ATTENTION AU
REDOUTABLES PAPPILLONS PATROUILLEURS QUI
VEILLENT SUREMENT ."
5030 PRINT:PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE T
OUCHER POUR LA SUITE"
5040 Z$=INKEY$:IFZ$=" " THEN5040
5050 CLS:ATTRB1,0:COLOR15:PRINT"COMMANDE
S":ATTRB0,0:COLOR7
5060 PRINT:PRINT"<< POUR ALLER A GAUCHE
"
5070 PRINT">> POUR ALLER A DROITE"
5080 PRINT"↑ POUR SAUTER A GAUCHE. VO
US PERDEZ 3 POINTS POUR UN BOND."
5090 PRINT"↓ POUR SAUTER A DROITE"
5091 PRINT"000 POUR MONTER AUX ECHELLES"
5092 PRINT"0000 POUR DESCENDRE DES ECHEL
LES"
5100 PRINT"BARRE D'ESPACE POUR PASSER
A UN TA-BLEAU SUPERIEUR":COLOR1
5110 PRINT"VOUS NE POUVEZ REVENDIQUER UN
TABLEAU SUPERIEUR QUE SI TOUTES LES F
LEURS DU TABLEAU OU VOUS TROUVEZ
ONT ETE CUEILLIES. SINON, VOTRE SCORE
S'EN RESENTIRA ":COLOR7
5120 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
POUR LA SUITE"
5130 Z$=INKEY$:IFZ$=" " THEN5130
5500 CLS:LOCATE5,10:PRINT"QUEL TABLEAU (
DE 1 A 6) ":
5510 INPUTZ
5515 IFZ<1ORZ>6THEN5515
5516 PRINT:PRINT"VEUILLEZ PATIENTER
R QUELQUES SECONDES SVP"
5520 FORI=1T02-I:FORJ=1T039*5:READQ:NEXT
:NEXT:GOTO150
6000 PLAY"ASL1203004002M104M1C1S004S001L
A04LA04LA04LA04LA04LA04LA04S001S004M10M1
"
6010 PLAY"030004002M104M1C1S004S001LA04
LA04LA04LA04LA04LA04LA04S001M104M1"
6020 PLAY"01FA04FA04LA04LA04LA04S001RE05
RED1RE05RE01RE05RED10005001LA04LA"
6030 PLAY"0400030004M102M104S001S004LA01
LA04LA04LA04LA04LA04S001S004M10M1"
6040 PLAY"04S001S004S101S105RE1RE05M101
M105FA01FA05M10M105RE1RE04S101S1"
6050 PLAY"01FA04FA04LA04LA04S001S001RE05
RED1RE05RE01RE05RED10005000:LA04LA"
6060 PLAY"L1203004002M104M1C1S004S001L
A04LA04LA04LA04LA04LA04S001M104M1L
801D004001D004001D004001D004001D00400
001D004001D004001D004001D004001D00400
"
6070 FORI=1T01000:NEXT:RETURN
6100 COLOR2:LOCATE8,5:PRINT" AVEC LE T
HOMSON MOS DE L'INCOMPARABLE"
6110 ATTRB1,1:COLOR1:PRINT:PRINT:PRINT"
JEAN-BAPTISTE":PRINT:PRINT" BERTH
OU"
6120 RETURN
```



UNE POMME DANS LA GUEULE DU MEDECIN, LE CHASSE LE MATIN

LE SNORLUCK

Téléviseurs mis en péril par des G.A.G. (Générateurs Anti-Gravité), réclament de toute urgence l'aide d'un snorluck !..

Stéphane JEANNERET et Sami COLL



Qui va diano
va accordéono

SUITE DU N°151

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

3170 PRINT"	3750 PRINT"	4370 PRINT"	4990 PRINT" ION RECOMMENCE. EN PLUS
3180 PRINT"	3760 PRINT"	4380 PRINT"	DUR"
3190 PRINT"	3770 PRINT"	4390 PRINT"	5000 PRINT"
3200 PRINT"	3780 PRINT"	4400 PRINT"	5010 PRINT"
3210 PRINT"	3790 PRINT"	4410 PRINT"	5020 PRINT"
3220 PRINT"	3800 PRINT"	4420 PRINT"	5030 PRINT"
3230 PRINT"	3810 PRINT"	4430 PRINT"	5040 PRINT"
3240 PRINT"	3820 PRINT"	4440 PRINT"	5050 PRINT"
3250 PRINT"	3830 PRINT"	4450 PRINT"	5060 PRINT"
3260 PRINT"	3840 PRINT"	4460 PRINT"	5070 PRINT"
3270 PRINT"	3850 PRINT"	4470 PRINT"	5080 PRINT"
3280 PRINT"	3860 PRINT"	4480 PRINT"	5090 PRINT"
3290 PRINT"	3870 PRINT"	4490 PRINT"	5100 PRINT"
3300 PRINT"	3880 PRINT"	4500 PRINT"	5110 PRINT"
3310 PRINT"	3890 PRINT"	4510 PRINT"	5120 PRINT"
3320 PRINT"	3900 PRINT"	4520 PRINT"	5130 PRINT"
3330 PRINT"	DUR	4530 PRINT"	5140 PRINT"
3340 RETURN	3910 PRINT"	4540 PRINT"	5150 PRINT"
3350 :	3920 PRINT"	4550 PRINT"	5160 PRINT"
3360 REM *** TABLEAU 5 ***	3930 PRINT"	4560 PRINT"	5170 PRINT"
3370 :	3940 PRINT"	4570 PRINT"	5180 PRINT"
3380 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	3950 PRINT"	4580 RETURN	5190 PRINT"
3390 POKEV+4,213:POKEV+5,90:POKEV+6,40:POKEV+7,90:POKEV+8,213:POKEV+9,187	3960 RETURN	4590 :	5200 SCO=SCO+1000
3400 PRINT"	3970 :	4600 REM *** TABLEAU 9 ***	5210 RETURN
3410 PRINT"	3980 REM *** TABLEAU 7 ***	4610 :	5220 :
3420 PRINT"	3990 :	4620 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	5230 REM *****
3430 PRINT"	4000 XA=96:YA=155:XB=214:YB=222	4630 POKEV+4,216:POKEV+5,60:POKEV+6,96:POKEV+7,180:POKEV+8,160:POKEV+9,220	5240 REM *** SON DU DEBUT ***
3440 PRINT"	4010 POKEV+4,64:POKEV+5,90:POKEV+6,215:POKEV+7,60:POKEV+8,184:POKEV+9,220	4640 PRINT"	5250 REM *****
3450 PRINT"	4020 PRINT"	4650 PRINT"	5260 :
3460 PRINT"	4030 PRINT"	4660 PRINT"	5270 GOSUB5840
3470 PRINT"	4040 PRINT"	4670 PRINT"	5280 POKESI+1,70:POKESI,50
3480 PRINT"	4050 PRINT"	4680 PRINT"	5290 FORI= 1 TO 150:NEXT I
3490 PRINT"	4060 PRINT"	4690 PRINT"	5300 POKESI+1,90:POKESI,35
3500 PRINT"	4070 PRINT"	4700 PRINT"	5310 FORI= 1 TO 60:NEXT I
3510 PRINT"	4080 PRINT"	4710 PRINT"	5320 POKESI+1,110:POKESI,30
3520 PRINT"	4090 PRINT"	4720 PRINT"	5330 FORI= 1 TO 150:NEXT I
3530 PRINT"	4100 PRINT"	4730 PRINT"	5340 POKESI+1,90:POKESI,15
3540 PRINT"	4110 PRINT"	4740 PRINT"	5350 FORI= 1 TO 60:NEXT I
3550 PRINT"	4120 PRINT"	4750 PRINT"	5360 POKESI+1,110:POKESI,60
3560 PRINT"	4130 PRINT"	4760 PRINT"	5370 FORI= 1 TO 500:NEXT I
3570 PRINT"	4140 PRINT"	4770 PRINT"	5380 POKESI+1,0:POKESI,0
3580 PRINT"	4150 PRINT"	4780 PRINT"	5390 RETURN
3590 PRINT"	4160 PRINT"	4790 PRINT"	5400 :
3600 PRINT"	4170 PRINT"	4800 PRINT"	5410 REM *****
3610 PRINT"	4180 PRINT"	4810 PRINT"	5420 REM * FIN DE LA PARTIE *
3620 PRINT"	4190 PRINT"	4820 PRINT"	5430 REM *****
3630 PRINT"	4200 PRINT"	4830 PRINT"	5440 :
3640 PRINT"	4210 PRINT"	4840 PRINT"	5450 GOSUB5840
3650 RETURN	4220 PRINT"	4850 PRINT"	5460 POKESI+1,50:POKESI,50
3660 :	4230 PRINT"	4860 PRINT"	5470 FORI= 1 TO 50:NEXT I
3670 REM *** TABLEAU 6 ***	4240 PRINT"	4870 PRINT"	5480 POKESI+1,35:POKESI,35
3680 :	4250 PRINT"	4880 PRINT"	5490 FORI= 1 TO 100:NEXT I
3690 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	4260 PRINT"	4890 RETURN	5500 POKESI+1,30:POKESI,30
3700 POKEV+4,213:POKEV+5,60:POKEV+6,193:POKEV+7,90:POKEV+8,35:POKEV+9,220	4270 RETURN	4900 :	5510 FORI= 1 TO 150:NEXT I
3710 PRINT"	4280 :	4910 REM *** TABLEAU 10 ***	5520 POKESI+1,15:POKESI,15
3720 PRINT"	4290 REM *** TABLEAU 8 ***	4920 :	5530 FORI= 1 TO 200:NEXT I
3730 PRINT"	4300 :	4930 XA=30:YA=98:XB=30:YB=230	5540 POKESI+1,10:POKESI,10
3740 PRINT"	4310 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	4940 POKEV+4,128:POKEV+5,130:POKEV+6,128:POKEV+7,190:POKEV+8,180:POKEV+9,218	5550 FORI= 1 TO 400:NEXT I
	4320 POKEV+4,32:POKEV+5,100:POKEV+6,215:POKEV+7,60:POKEV+8,148:POKEV+9,220	4950 PRINT"	5560 POKESI+1,0:POKESI,0
	4330 PRINT"	4960 PRINT"	5570 PRINT"
	4340 PRINT"	4970 PRINT"	5580 PRINT"
	4350 PRINT"	4980 PRINT"	5590 PRINT"
	4360 PRINT"	4990 PRINT"	5600 PRINT"
		5000 PRINT"	5610 PRINT"
		5010 PRINT"	5620 PRINT"
		5020 PRINT"	5630 FORI= 56025 TO 56035
		5030 PRINT"	5640 P=P+1
		5040 PRINT"	5650 POKET,P
		5050 PRINT"	5660 IF P=7 THEN P=1
		5060 PRINT"	5670 IF PEEK(56320)=111 THEN 5700
		5070 PRINT"	5680 NEXT T
		5080 PRINT"	5690 GOTO5630
		5090 PRINT"	5700 POKEV+21,0:ENERG=500:GOTO300
		5100 PRINT"	5710 :
		5110 PRINT"	5720 REM *****
		5120 PRINT"	5730 REM * SON PRISE DE TELE *
		5130 PRINT"	5740 REM *****
		5140 PRINT"	5750 GOSUB5840
		5150 PRINT"	5760 FORX= 1 TO 50
		5160 PRINT"	5770 POKESI,15:POKESI+1,INT(RND(0)*255)
		5170 PRINT"	5780 NEXT X
		5180 PRINT"	5790 POKESI,0:POKESI+1,0
		5190 PRINT"	5800 RETURN
		5200 PRINT"	5810 :
		5210 PRINT"	5820 REM INITIALISATION SON *
		5220 PRINT"	5830 :
		5230 PRINT"	5840 SI=54272:POKESI+5,25:POKESI+6,68:POKESI+4,17:POKESI+24,15
		5240 PRINT"	5850 RETURN
		5250 PRINT"	
		5260 PRINT"	
		5270 PRINT"	
		5280 PRINT"	
		5290 PRINT"	
		5300 PRINT"	
		5310 PRINT"	
		5320 PRINT"	
		5330 PRINT"	
		5340 PRINT"	
		5350 PRINT"	
		5360 PRINT"	
		5370 PRINT"	
		5380 PRINT"	
		5390 PRINT"	
		5400 PRINT"	
		5410 PRINT"	
		5420 PRINT"	
		5430 PRINT"	
		5440 PRINT"	
		5450 PRINT"	
		5460 PRINT"	
		5470 PRINT"	
		5480 PRINT"	
		5490 PRINT"	
		5500 PRINT"	
		5510 PRINT"	
		5520 PRINT"	
		5530 PRINT"	
		5540 PRINT"	
		5550 PRINT"	
		5560 PRINT"	
		5570 PRINT"	
		5580 PRINT"	
		5590 PRINT"	
		5600 PRINT"	
		5610 PRINT"	
		5620 PRINT"	
		5630 PRINT"	
		5640 PRINT"	
		5650 PRINT"	
		5660 PRINT"	
		5670 PRINT"	
		5680 PRINT"	
		5690 PRINT"	
		5700 PRINT"	
		5710 PRINT"	
		5720 PRINT"	
		5730 PRINT"	
		5740 PRINT"	
		5750 PRINT"	
		5760 PRINT"	
		5770 PRINT"	
		5780 PRINT"	
		5790 PRINT"	
		5800 PRINT"	
		5810 PRINT"	
		5820 PRINT"	
		5830 PRINT"	
		5840 PRINT"	
		5850 PRINT"	

C'est nouveau, ça vient de sortir

LA SAGA DU MSX (512° PARTIE)

Sony fait encore des siennes : un nouvel ordinateur système MSX va bientôt être disponible, en septembre pour être plus précis, juste après le SICOB pour être encore plus précis.

On ne va pas recommencer les discussions oiseuses autour d'un hypothétique MSX 3, il (ne) s'agira (que) d'un MSX 2.

Le HB 700F, puisque tel est son petit nom (HB pour Hit-bit, comme d'habitude, et F pour France, autrement dit système Secam ou le HB 700P, P pour PAL) a exactement le même look que son frère le HB 500F. Seul l'intérieur change.

Première chose, il dispose de 256 Ko de Ram en ligne, directement adressables sous Basic (contre 128 pour le 500). La VRam, elle, ne bouge pas (128 Ko), pas plus que la Rom d'ailleurs (64 Ko). Second changement, la bête sera

des surprises, un calc, je suis soufflé.

Enfin, *Hi-Graph* vous permet de faire plein de jolis dessins, mais pas n'importe lesquels : pas de petits mickeys en vue, rien que des histogrammes, des diagrammes, des camemberts... En fait, vous pouvez charger en image de fond un dessin réalisé avec un utilitaire graphique, genre *Graphic Master*.

A tout moment, mais à condition que vous soyez sous *HiBrid*, une calculette, une horloge et un calendrier-agenda sont accessibles.

De même, le fait que ces softs soient intégrés offre la possibilité de prendre un fichier créé avec le tableur ou le dessinateur, et de le mixer avec un autre créé avec le traitement de texte, et vice-versa. Le prix de l'engin ? Pour 4990 balles, vous aurez droit à l'unité centrale avec drive 3"1/2 double face



livrée avec 4 logiciels intégrés, réunis sous le doux pseudonyme de *HiBrid*, qui utilise le "système de traitement du DOS par icônes, soit, en gros, un GEM.

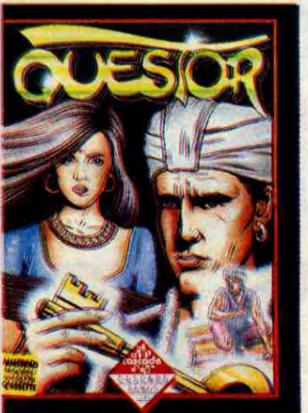
Le premier de ces logiciels s'appelle *Hi-Text*, et, ô surprise, c'est un traitement de texte très puissant, bourré d'options utiles. Ensuite, on a *Hi-Base*, qui est, ô étonnement, une base de données; même remarque que précédemment.

Troisième intégré, c'est *Hi-Calc*, qui est, décidément il n'y a que

double densité intégré, le clavier séparé, la souris et le logiciel. Sinon, côté soft, la sortie du HB 700 coïncidera avec celle de plusieurs logiciels directement importés du Japon, dont des langages (Pascal, Assembleur, Fortran, Cobol), mais surtout des softs spécifiques au MSX 2, c'est-à-dire qui prendront en compte les capacités, principalement graphiques, de ces bécane. Et d'après quelques démos que j'ai pu voir, je vous raconte pas le carnage que ça va faire dans les chaumières !

LES NULLITÉS DU MOIS

Mesdames et messieurs, regardez bien ces deux programmes. A priori, tout les différencie : les titres ne sont pas les mêmes, l'un s'appelle *Questor*, l'autre *Activator*; les jaquettes ne sont pas les mêmes, bien que toutes les deux nulles; enfin, les buts du jeu (ou



des jeux, je ne sais pas ce qu'il faut dire dans ces cas-là) ne sont pas les mêmes malgré des similitudes flagrantes, dans le premier il faut retrouver et libérer une princesse prisonnière, et dans le second il faut retrouver et secourir un vaisseau spatial égaré. Alors pourquoi parler de ces deux softs dans le même article ? D'abord, parce qu'ils sont tous les deux du même éditeur (Cascade Games). Ensuite, parce qu'ils sont tous les deux aussi nuls. Enfin, parce qu'ils sont tous les deux allés tout droit dans la poubelle.

Mais il y a encore d'autres points communs entre les deux. Primo, les graphismes sont presque exactement identiques; deuxio, l'animation, bien que ne cassant pas des briques, n'est quand même pas complètement ratée, il faut bien l'avouer; tertio, ces jeux sont encore plus chiants que de faire la queue à la cafétéria le midi pour pouvoir se foutre quelque chose dans la panse. Il est impossible de passer plus de quelques minutes sur l'un des deux sans se faire chier à en mourir.

Enfin, la musique, ou plutôt la sono, est aussi nulle sur l'un que sur l'autre, ce qui n'est pas peu dire. Les fausses notes foisonnent et les boutons bourgeonnent. A éviter absolument, sauf en cas d'envie de suicide. Pas d'utilisation (prolongée ou pas) sans avis médical.

Questor et *Activator* de Cascade Games pour Amstrad.



CRAPAUD

Ne confondez pas : *Toad Runner* n'est pas une nième copie de *Lode Runner*. Ça serait plutôt un soft du genre de *Sorcery*, en plusieurs milliers de fois moins bien. Ça raconte l'histoire d'un mec, un beau prince, qui, par une nuit de folie, est devenu on ne sait pas

comment une espèce de crapaud visqueux appelé *Toad Runner*, et qui court sans arrêt à la recherche de sa princesse, seule capable de lui rendre sa forme humaine et sa petite gueule ignoble de petit prince merdoux. Inutile d'en dire plus, ce jeu est merdique, et encore, je suis poli.

Toad Runner de Ariolasoft pour Amstrad.



VOUS AVEZ GAGNÉ, J'ABANDONNE

Bon, ben je crois que je vais abandonner ma dure quête de l'originalité dans la programmation des logiciels. Non, sans blague, on a beau gueuler, ça ne sert à rien. Il est vrai que les softs en question - mais au fait, quels softs ? Eh bien, ceux qui ne sont que de pâles copies des meilleurs *Ultima* (*Alien 8...*), et qui reprennent le principe d'animation et le style des dessins - sont très jolis, que bien souvent ils sont réussis, tant au niveau dessin, qu'animation que musique, mais vraiment, ça fait trop longtemps qu'on est envahi. En ce moment, je gueule sur *Mastertronic*. Encore une fois, c'est vrai que *Con-quest* est bien réussi, mais moi, je peux plus, on a déjà donné. Je suis totalement pour les jeux d'arcade/aventure, mais merde, trop c'est trop. Alors, *Con-quest* de Mastertronic pour Amstrad est à réserver aux

amateurs du genre, s'il y en a encore.



ZIZIQUE

Chers amis lecteurs, ouvrez grands vos oreilles, fermez les yeux (seulement après avoir lu cet article !), et laissez-vous bercer par la musique.

Ecoutez la Marseillaise, le dernier Kim Carnes, le j'espère tout dernier Jeanne Mas, tout ce que vous voulez sur votre Amstrad chéri. En effet, grâce à Melbourne House, toutes les musiques que j'aime - euh... pardon, ça c'est de Johnny... excusez-moi, je le ferai plus - viendront enchanter et égayer vos oreilles.

En effet encore, la sus-citée Melbourne House vous propose le meilleur utilitaire musical que j'ai pu voir jusqu'ici pour Amstrad, *The Music Box*.

Tous les paramètres indispensables pour entendre autre chose que le rot aigu du chat castré venant de finir son lait quotidien sont redéfinissables, et ce très simplement : des croquis, que dis-je, des schémas ultra-clairs font sauter aux yeux les enveloppes de ton et de volume, si difficiles à déchiffrer dans les autres softs de ce genre. Pour jouer, le clavier a été redé-



fini comme un vrai clavier de piano, ce qui était bien la moindre des choses. On appuie sur une touche, et la note correspondante vient s'afficher sur la portée. A la différence de bien d'autres, *The Music Box* permet de jouer sur les trois voix du CPC et sur quatre octaves, pour faire des mélodies les plus entraînantes possible. Je ne citerai pas toutes les options possibles avec *The Music Box*, ça serait trop long, et je me contenterai de vous conseiller (le mot est faible) de l'acquérir au plus vite. *The Music Box* de Melbourne House pour Amstrad.

GRAPH-PORNO

Fanas du dessin, voilà de quoi assouvir votre soif de petits mickeys de toutes les couleurs : *Graph-x*.

Il s'agit donc d'un utilitaire de dessin sur ordinateur, sur Amstrad pour être plus précis, qui regroupe toutes les fonctions que doit posséder un soft de ce genre : du simple point jusqu'aux arcs d'ellipse, en passant par les droites, les carrés, les polygones, les cercles et

classiques et indispensables sauvegarde/chargement aussi; une hard-copy d'écran qui prend en compte 7 types d'imprimantes différentes (NDLCorrectrice : eh oui, c'est les types qui sont différents, pas les imprimantes (NDLAuteur : si les types sont différents, les imprimantes aussi, eh banane !)); et enfin, le plus beau, la fonction "alpha".

Kesako, alpha ? C'est une fonc-



arcs de cercle et les ellipses elles-mêmes, toutes les figures géométriques indispensables y sont; les fonctions n'ont pas non plus été délaissées : la loupe, la gomme, couper/coller, la taille du curseur, l'échelle de repérage, les changements de couleurs, le FILL, le pinceau avec ses différents motifs et formes, tous sont là; les

tion qui permet d'écrire des caractères dont on choisit la taille, l'épaisseur, la direction d'écriture (tous les sens sont permis), et l'italique (on choisit l'inclinaison des caractères).

En prime, le soft travaille dans les trois modes d'écran de l'Amstrad. *Graph-x* de Norsoft pour Amstrad.

UN LECTEUR DE PLUS (joie !)

Je sais pas si vous avez remarqué, mais cette semaine, y en a beaucoup pour Amstrad. Alors pour quoi se gêner ? Continuons donc... Je vous présente *Ramdisk*. Décomposons le nom de ce soft qui, je le précise dès maintenant, n'est pas un jeu mais un utilitaire, y en a encore : l'évidence saute aux yeux avec force et vigueur, on retrouve deux des mots sacrés de l'informatique, à savoir "Ram" et "disk". De là à déduire qu'il s'agit

d'un disque virtuel il n'y a qu'un pas, que je franchirai le plus rapidement possible pour ne pas vous faire trop languir.

Tout est dit. Ou presque. Après chargement, on dispose de quatre commandes basic supplémentaires : IM, qui de même que IA ou IB permet de sélectionner le disque sur lequel on va travailler, le "M" représentant bien sûr le disque virtuel; IFORMAT "M", N qui formate (non ? eh si) le disque virtuel en N Ko (64 maximum); IFORMAT "drive", "type", ou "drive" est le drive à formater (non encore ? si toujours), soit A, B ou M, et "type" le format choisi (Vendor ou Data); ICOPY copie (non une fois de plus ? si pour la dernière fois) un fichier d'un des lecteurs à un autre; et enfin ITYPE qui, tout comme la commande CP/M du même nom, permet d'afficher à l'écran le contenu d'un fichier ASCII.

A signaler que toutes les commandes habituelles concernant les lecteurs de disquettes (OPENIN, OPENOUT, CAT, IDIR, IERA, IREN...) sont également valables pour le disque virtuel, et que les données sauvees sur ce disque ne sont pas perdues après la réinitialisation de l'ordinateur (mais elles le sont si on coupe le courant, faut pas déconner).

Bref, un bon utilitaire qui, utilisé conjointement avec *BANKMAN* du CPC 6128, ouvre pas mal de possibilités.

Ramdisk de FT10ab de Micro-c pour Amstrad 6128, 464 ou 664 + 64 Ko.



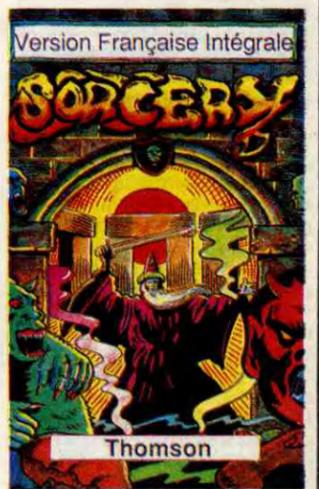
DU BON POUR THOMSON

Bonne nouvelle pour les thomsonistes : *Sorcery*, l'un des meilleurs jeux d'arcade sur Amstrad, vient de débarquer sur leur bécane préférée.

Deuxième bonne nouvelle pour les thomsonistes : l'adaptation est plutôt bien réussie. Les décors sont superbes, les personnages amusants (si on oublie le fait qu'ils sont de la couleur de l'endroit où ils se trouvent, c'est-à-dire qu'ils clignotent), l'animation plutôt bien réussie.

Seul problème, le son : y en a pas. Juste quelques bruitages de temps en temps (tiens, à propos, sur la jaquette y a écrit "musique atmosphérique et effets sonores". Effets sonores, je veux bien, y en a. Mais musique atmosphérique,

que dalle, rien. C'est de la publicité mensongère, ça, madame). *baFT11ab Sorcery* de Virgin Games pour Thomson, toute la gamme.



C'est nouveau, ça vient de sortir

PSI CAUSE

Réfléchissons un peu : nous sommes à l'époque de la rentrée scolaire, l'élève va donc commencer à traîner dans les librairies spécialisées pour acheter ses bouquins de classe; et si, par la magie de la publicité et des pots de vin, il voyait, dans le rayon d'à côté, plein de nouveaux livres d'informatique, quelle serait sa réaction ? La curiosité, surtout s'il s'agit d'un passionné d'ordinateur, lui ferait presque immanquablement jeter un œil sur lesdits livres, et pourquoi pas, l'acheter ? C'est sûrement le raisonnement qu'ont dû tenir les éditeurs de livres d'informatique, comme Sybex, Hachette-Nathan, et puis PSI.

On a reçu un carton, à l'HHHHebdo, où dedans y avait 8 nouveaux bouquins, rien que ça ! Bon, on va pas vous en causer comme ça, les huit d'un coup, parce que sinon, ça serait dévastateur pour vos pauvres neurones. Donc, on regroupe par thème, et on commence avec **RSX et routines assembleur sur Amstrad CPC**.

Assez complet, le livre traite, on ne s'en doutait pas, du langage machine du Z80. Ça commence par un rappel des notions de base de l'assembleur, ensuite vient une liste commentée des instructions du Z80, et après, il y a plein de routines expliquées en long, en large et en travers par des organigrammes et des commentaires. Mais quelles routines ? Traitement des nombres, des listes de variables numériques ou alphanumériques,



graphismes, et mathématiques (calcul d'aires, de volumes...). Pour finir, on trouve en annexe le moyen d'implanter les routines pour en faire des fonctions RSX, et une liste, maintenant commune à tous les livres de ce genre, des plus importantes routines système de l'Amstrad.

Bon, ben, on a un bon bouquin qui peut s'avérer utile, et à un prix raisonnable vu son nombre de pages (370) et la bonne qualité de son contenu, puisqu'il vous soulagera, quand même, de 200 francs tout ronds. Et c'est pas tout ; pour 150 balles supplémentaires, vous pourrez acquérir la disquette avec tous les programmes du livre.

PAS POUR TOUT LE MONDE

Eh bien voilà, chers amis, surtout les Atari-800 XLiens, vous pourrez dorénavant à partir de maintenant pas plus tard que tout de suite faire mumuse avec **Raid over Moscow**, ce titre de US Gold d'abord distribué par Amsoft pour l'Amstrad.

combat. Pour les connaisseurs, ça ressemble beaucoup à *Chop Suey*, avec malgré tout des personnages un peu plus petits, et donc un peu plus réalistes. Mais ça reste quand même un soft de simulation de combat, un de plus. Enfin, toujours pour la même caté-



Le niveau du jeu reste le même (très appréciable), car si le soft a perdu côté graphisme (beurk les décors), il a beaucoup gagné côté animation (youi les sprites). Pour le reste, eh bien il s'agit toujours pour vous de stopper l'attaque nucléaire lancée par les Soviétiques en vous infiltrant dans Moscou, rien que ça, pour détruire les rampes de lancement des missiles nucléaires. Bonne chance, tovarich.

Egalement, toujours les XLiens, vous pourrez vous marrer un peu avec un nouveau soft de Mastertronic, *Ninja*. Il ne s'agit pas du tout de remplir une mission quelconque, c'est un

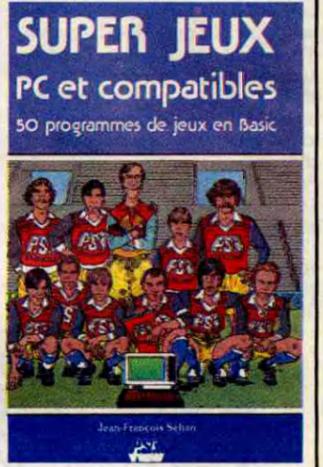
gorie de personnel, vous pourrez encore, grâce à *Silent Service*, replonger dans l'ambiance des années folles de la seconde guerre mondiale, et dans la merde sous-marine, aux commandes de votre US Fleet Submarine, et aller faire un destroy d'enfer sur les Japonais, juste histoire de dire, pour déconner un peu, que vous entrez dans la "twilight jaune" (ceci était une vanne, je reconnais qu'elle n'est nippone ni mauvaise)...

Raid over Moscow de US Gold, **Ninja** de Mastertronic et **Silent Service** de Microprose, sont trois pour Atari XL.

PSI CAUSE II

Voilà, ça c'est le deuxième PSI. Ça s'appelle **Super jeux PC et compatibles, 50 programmes de jeux en basic**. Bon, déjà, j'aime pas le titre. "Super jeux", ça fait pompant. Ensuite, je connaissais les autres livres de cette série pour MSX, CPC et les autres, et ça avait toujours donné des trucs vraiment nuls. En plus, j'en vois pas vraiment l'intérêt, de ce livre : si on achète un ordinateur pour programmer en basic, on évite de s'acheter un PC, ça n'a pas de sens; il existe plein d'autres langages autrement plus puissants. Enfin bon, c'est pas grave, lisons quand même. Y a donc 50 jeux en basic qui sont proposés, avec des listings commentés, parce qu'après tout, le but de ce livre est d'apprendre par des exemples la programmation en basic. Malheureusement, les exemples en question sont pas assez bons pour apprendre grand chose. Et puis franchement, même si on est assez con pour programmer en basic sur PC, je ne crois pas qu'il existe quelqu'un assez débile - à part l'auteur de ce livre - pour faire des jeux. A part aussi les mômes qui utilisent l'ordinateur de papa, mais c'est un cas rare. Les jeux en question, c'est les

grands classiques des consoles de jeux d'il y a quelques années : anagrammes, awari, casse briques, Tron... En tout, trois grands thèmes : jeux d'adresse, jeux de réflexion et jeux de hasard. Le tout en 220 pages, pour 120 francs. Ça va encore, c'est pas trop cher. Et y a encore la disquette avec les programmes disponibles pour 150 balles. Ça c'est cher.



THOMSON À LA BONNE PORTE

C'est les yeux humides et les oreilles résonnant encore des flonflons de la Marseillaise que je vous communique cette nouvelle : notre Thomson national vient de passer un accord avec Olivetti, portant sur la distribution du MO6 en Italie. La machine a été présentée le 4 septembre au SIMO, genre de festival du son milanais, et le sera également à l'équivalent du Sicob, toujours en Italie, et dont le nom m'échappe pour le moment. L'engin, également fabriqué en France et baptisé PC 128 est gris avec un clavier clair de type QWERTY et dispose d'un codeur



à la norme Pal. Olivetti, douzième constructeur mondial en informatique et deuxième en Europe, qui vient d'augmenter son bénéfice de plus de 40 % et qui souhaite se positionner sur le marché de la micro familiale, s'est donc penché sur le berceau du nouveau-né tricolore. Plutôt un bon départ dans la vie !

REGARDEZ UN PEU PAR ICI

Hé, ho, c'est là ! Etes vous intéressé par un super jeu pas cher ? C'est parti ! Alors là, Mastertronic s'est complètement défoncé pour sortir ce truc. **Hole in One**. Trou en un. Rien de porno dans ce jeu. Il s'agit d'une simulation de golf. Une de plus je vous le concède, mais les bons jeux bien faits coûtent moins de 50 balles, c'est plutôt rare. Le jeu se déroule entièrement au(x) joystick(s). Votre sens de l'observation vous dit que l'on peut jouer à un ou deux joueurs. C'est bien. Sachant que toute la stratégie du golf consiste à utiliser sa série à bon escient, ci-joints quelques conseils. vous disposez d'une série de 13 clubs (genre de raquette principalement utilisée en golf). Il y a 2 bois (pour tirer loin), 8 fers (pour l'approche moyenne), 1 putter bois (pour se sortir du décor), 1 sand-wood pour sortir du sable, et enfin 1 putter pour l'approche finale. Le parcours fait 18 trous. Soyez vigilant. Imaginez un peu une musique chouettes, des bruitages sympas et une animation d'enfer. Toutes les fois que vous choisissez un club, vous voyez le type, sur l'écran, se diriger vers le caddy qui contient son matos et s'en saisir. Malgré une légère lenteur des graphismes à l'affichage (pas à l'animation), il faut vous procurer ce jeu par tous les moyens.

Supplément didactique : une balle de golf comprend 362 trous sur sa face extérieure. Coupons-la en 2 (bonne chance !). Nous voyons une enveloppe de quelques millimètres, une couche d'élastique mis en boule (genre nœud de vipères) et au centre, une mystérieuse sphère de caoutchouc. Pas touche ! Elle est remplie de pétrole. En fait, vus de la France, les Anglais sont aussi compliqués que les Japs. Si en plus ils se mettent à casser le marché du logiciel...

Hole in One de Mastertronic pour Commodore 64/128



CHEFS POMPEURS

Les concepteurs et joyeux A.D. (prononcer Art directors, directeurs artistiques quoa) seraient-ils à court d'idées ? Rank Xerox est-il un constructeur maudit ? C'est ce que l'on peut se demander en étudiant de plus près la dernière publicité (dernière en date) d'Amstrad, qui vous exhorte à jeter vos machines à écrire par la fenêtre. Outre le côté dangereux de l'acte, cette annonce presse n'est ni plus ni moins que la copie du film publicitaire de Young & Rubicam pour Rank Xerox, et qui passe actuellement sur nos écrans. Lorsque l'on connaît le temps nécessaire à la réalisation d'un spot publicitaire (dans le cas présent, un mois), on se dit que la pub Amstrad qui bénéficie des temps de préparation beaucoup plus courts liés à la presse, a forcément été pompée sur celle de Xerox. Déjà qu'ils s'étaient faits tirer l'idée des icônes et des fenêtres (Windows, quoa) par Apple. Si



un de leurs brevets vous intéresse, pas de problème, c'est un plaisir de bosser avec eux. Bon, je vous laisse. Je vais de ce pas développer un jeu super. C'est un publicitaire qui se balade sous un building et qui doit éviter les PCW qui lui tombent sur la gueule.

OFFICIEL

Ce coup-là, ça y est, les possesseurs d'Atari ST vont bénéficier d'un TOS en ROM. Depuis quelques jours en effet, différents magasins proposent aux utilisateurs de modifier leur ST pour y adapter le fameux TOS, ce qui aura 2 avantages : le premier, évident, étant le gain de temps (à condition que ledit TOS soit compatible avec tous les logiciels. Y paraît que oui), le second, contre-coup, beaucoup plus pervers, va

vous permettre de savoir si votre revendeur est sympa. Si tel est le cas, vous ne devriez déboursier guère plus que le prix de la ROM (vendue 100 francs par Atari). Ce serait la moindre des choses d'offrir la pose de ce foutu composant, ne serait-ce que pour fidéliser la clientèle qui a cru en cette machine. Remarque, ce serait plus à Atari de payer la pose. A quand le ST livré complet d'origine ? Wait and see...



PAUVRE ROBERT E. HOWARD

Dire que ce génial écrivain d'avant guerre, auteur entre autres choses de la fabuleuse série des Conan, de Red Sonja ou bien encore de Kull, s'est donné la mort à l'âge de 30 ans parce qu'il reprochait au reste du monde d'ignorer la culture celte. Ben heureusement qu'il n'est plus là pour voir le dernier jeu de Mastertronic. Dans le genre héros des âges sombres du fer et du sang, c'est un summum. Cet éditeur de softs bon marché nous avait habitués à beaucoup mieux. Une super idée que la leur. Vendre de très bon jeux à prix réduit. C'est raté ! Le prix est toujours réduit, mais le programme tenait sur 96 Ko est au ras des pâquerettes. Ça s'appelle **Se-Kaa of Assiah**, et c'est l'histoire d'un héros barbaresque en diable cherchant la gloire, la richesse et les coups, et figurez-vous que ce brave Se-Kaa a entendu parler de trois objets magiques qui peuvent rapporter à leur inventeur le pouvoir et la fortune. Là, on commence à bien se fendre la poire. Attendez donc que je vous donne le nom des objets que nous rions de conserve. La baguette de lumière (bonjour les toasts), la cassette de Vib-Ra ainsi que le marteau du même nom. Pourquoi pas la main de Mas-Eur pendant qu'on y est ? Maintenant, parlons du jeu



proprement dit. Le vocabulaire est faussement étendu, c'est à dire que l'ordinateur ne vous répondra jamais qu'il ne comprend pas, mais n'en fera tout de même qu'à sa tête; quant aux descriptions des lieux, elles sont tout ce qu'il y a de plus réduites. Voilà pour la partie texte, les graphismes (méritent-ils seulement cette appellation ?) sont à la même enseigne. Que ces dessins sont moches. Texte nul plus images moches égalent jeu d'aventure raté. Cqfd. Et toc ! **Se-Kaa of Assiah** de Mastertronic pour Commodore 64

PSI CAUSE III

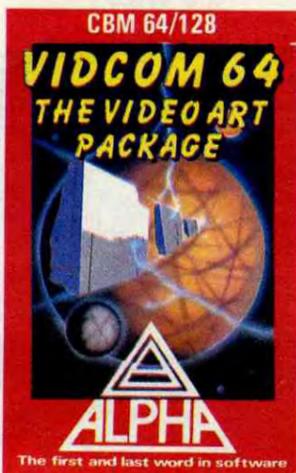
Le troisième - et dernier pour cette semaine - PSI, c'est **Macastuces, Mac et Mac Plus, 2^e édition**. Si vous voulez, et même si vous ne voulez pas d'ailleurs, c'est le "trucs et astuces" du Mac. On y trouve plein de petites choses qui semblent évidentes, et que pourtant tout le monde ne sait pas. Tenez, savez-vous par exemple que pour mettre à la poubelle un fichier verrouillé, il y a une technique beaucoup plus rapide que de passer par Lire les informations du menu Fichier pour déverrouiller ? Il suffit de mettre le fichier en question dans la poubelle, tout en appuyant à la fois sur les touches Commande et Option; ça marche même pour le fichier Clipboard File. Et c'est plein de petits trucs comme ça, sur tout : le Mac lui-même, l'imprimante, le clavier, le drive et les disquettes, et aussi sur les logiciels livrés avec (Mac-Paint, Mac-Write...). Ça fait 280 pages, et ça coûte 160 francs.



C'est nouveau, ça vient de sortir

DES SEINS, DES SEINS !

En pommes, poires, ou compotes ? Avouez que ce genre de style de titre a de quoi vous faire mouiller vos bavoires et même si j'osais ? Non ! Restons sobres. Vos bavoires, point. Vidcom est un logiciel de plus pour dessiner sur Commodore 64 et 128. Pas mal, pas mal du tout, ce truc. D'abord, il est pas très cher car vendu sans prothèses (tablette, joystick, etc...) ce qui fait que justement, on peut se servir de la tablette, du joystick ou de la souris qui encombreront vos tables ou vos bureaux de sages écoliers. Ensuite, vous disposez de 2 pages de travail alternées, ce qui est éminemment pratique. Par exemple vous faites le dessin d'une voiture sur la page 1 et le dessin de quatre gros cons sur la page 2. Vous copiez ensuite 2 sur 1 et vous devez obtenir ce qui pourrait ressembler à la justice divine (je cause des quatre gros cons de Toulon). C'est dingue, non ? On peut redéfinir des caractères, faire pivoter le dessin, tra-



vailler en haute ou basse résolution (si si !) et même l'imprimer, le dessin ! Comme me disait le hacker croisé ce matin, play, Tex ! Vidcom 64 de Alpha Omega pour Commodore 64/128.

ATARI AMER

Tant pis pour ceux qui n'ont pas encore pigé qu'il est de bon ton, pour un importateur, a fortiori s'il est la filiale française de la marque, de s'occuper sérieusement de l'édition de revues consacrées à son matériel. C'est le cas d'Atari qui a voulu racheter l'Atarien à Pressimage pour deux francs six sous. Le résultat est là devant mes yeux, c'est le numéro 1 de Pokey, édité par Pressimage et dédié aux possesseurs de machines Atari 400, 600, 800 et autres XL et XE. Ce premier numéro, outre 16 pages de listings, comporte un dossier traitant de la musique, comme vous pouvez certainement le lire sur la jaquette se trouvant dans les parages. ST Magazine, qui est aussi édité par Pressimage qui semble s'intéresser à l'Atari bien plus qu'Atari, est en vente aussi dans toutes les bonnes char-



cuteries, et c'est un bon journal, voilà.

MENACES SUR L'ORDINATEUR

Quoi ? Nos bécanes chéries seraient menacées ? Voilà un titre qui a de quoi vous faire réagir et c'est ce que s'est dit Jean-Pierre Chamoux qui sort ce mois-ci au Seuil un bouquin aussi intéressant qu'alarmiste. Heureusement, ce livre ne concerne pas les machines à jouer, mais les vrais gros ordinateurs. Pas de panique alors ? Pas sûr. Lorsque l'on prend connaissance des diverses affaires révélées dans l'ouvrage, on s'interroge, par exemple (d'ailleurs c'est un exemple), sur l'incompétence des gens qui, chargés de l'archivage des disquettes d'une grande compagnie d'électronique, avaient placé celles-ci dans un coffre, à l'épreuve des flammes et de la chaleur certes, mais pas de l'eau. Résultat, au premier incendie, les disquettes ont été noyées par les lances des pompiers et donc aussi sûrement rendues inutilisables qu'elles auraient pu l'être une fois fondues. Compte rendu d'une patiente enquête menée en



Europe, ce livre est un recueil et une étude des accidents, négligences, sabotages ou escroqueries qui retardent d'autant, et c'est tant mieux, l'avènement de l'informatique Orwelienne et toute puissante.

AQUA ÇA RIME ?

Certains jours, je me demande à quoi pensent les éditeurs de softs quand un auteur vient leur présenter le fruit de ses cogitations programmatoires. J'imagine que bien souvent, ça doit être du genre "ah enfin un soft, ça faisait longtemps que j'en avais plus commercialisé, on va réentendre parler de moi, chouette", et on prend le premier venu, sans souci de qualité. A mon avis, c'est ce qui a dû se passer dans la tête de monsieur Ariolasoft quand un connard est venu lui présenter Les Mines du roi Aquantus.

le jeu commence. Le jeu, en fait, n'est qu'un sous-Lode Runner. S'il est vrai que l'animation de votre personnage est terriblement bien faite, il n'en est pas de même pour le reste. D'abord, un truc très agaçant, le chargement sur disquette dure un temps fou, au moins cinq minutes. Ensuite, les tableaux sont très nuls, et même pas difficiles à passer. On a vite fait le tour des 24 tableaux existants. Heureusement qu'une option permet de créer ses propres tableaux les doigts dans le nez, les mains dans la poche et



Dans ce jeu très nul, vous êtes un explorateur heureux, puisque vous avez enfin réussi à retrouver les célèbres mines du roi Aquantus, qui était le puissant souverain d'un étrange royaume où régnaient l'aisance et la fortune. Et, quand il décéda, ses sujets enfermèrent dans son tombeau toute sa fortune, faisant ainsi de lui le mort le plus riche du monde. Et puis le temps a passé, le royaume est mort, on a oublié Aquantus et sa tombe. Mais pas vous. Vous avez retrouvé sa trace. Joie. Alors vous allez à la recherche du trésor, et

les pieds au mur, parce que sinon, je vous dis pas. Et puis la musique est nulle. Enfin, le jeu est buggé : quand votre bonhomme se casse la gueule à un étage inférieur, vous pouvez continuer à le faire avancer, un mur se créera automatiquement sous lui à chacun de ses pas. Quitte à dépenser du pognon, allez plutôt chez les putes, au moins c'est amusant.

Les Mines du roi Aquarius de Ariolasoft pour Amstrad.

NOUS ON L'A

Na, nananère-eu, on a Marble Madness pour Amiga-eu. Pour les survivants, laissez-moi vous expliquer ce qu'est Marble Madness. Forcément. Il n'y a que les ignares pour avoir survécu à cette annonce. Il y a aussi tous ceux qui ne possèdent pas encore d'Amiga. Ouf ! Nous n'avons perdu que 2 fortunés lecteurs. Marble Madness est le fabuleux jeu d'arcade qui consistait à déplacer une boule évoluant dans un décor en 3D avec un scrolling d'enfer que je vous dis que ça. Rappelons qu'à l'époque, le jeu tournait sur une console Atari. Alors pourquoi, me direz-vous, le sortir d'abord sur Amiga ? Fastoche ! Pour commencer, Atari qui ne développe pas pour le ST a vendu les droits du jeu à Ariolasoft (ouala, i z'ont dû raquer un max). De plus, et contrairement au ST, l'Amiga dispose d'un Blitter (Chip pouvant déplacer n'importe quelle partie de l'écran dans n'importe quel sens et à n'importe quelle vitesse), ce qui a bien aidé les développeurs, et puis, il faut bien dire qu'aux niveaux musique et bruitage, l'Amiga est une pointure au-dessus. Tout ça pour vous crier que Marble Madness sur Amiga est au moins aussi beau qu'au café, la bande son en est géniale et même, vous pourrez jouer à 2 avec le joystick, la track ball ou la souris. Glarg ! Amiga, pourquoi

es-tu si cher ? P.S : Dans la série "bavez en attendant les softs-cultes", sachez que Flight Simulator II tourne sans bugs sur ST... aux Etats-Unis ! Attention : les logiciels américains ne tournent pas en Europe (à 60 Hertz, un soft prévu pour 50 fait n'importe quoi). De plus Flight Simulator II se sert des interruptions écran qui sont au standard



NTSC (Not Twice the Same Color (jeu de mots typiquement américain)). Problème : combien de temps mettra un Cessna 182 pour traverser l'océan Atlantique ? Réponse, je l'espère, le plus tôt possible ! Marble Madness de Electronic Arts pour Amiga

VROOOM

Full Throttle est une très bonne simulation de course de motos qui tourne (le programme) sur Spectrum 48 Ko. Certes, l'absence de sprites se fait sentir cruellement, mais bon. Une fois pour toutes, le Spectrum n'est pas un CBM. L'impression de vitesse est tout à fait remarquable. L'animation est remarquable elle aussi, en particulier le balancement de la machine dans les virages. En revanche, mais est-ce vraiment un défaut, vous ne vous éclatez pas si vous sortez de la route, tout au plus un léger ralentissement vous rappellera qu'on roule mieux sur l'asphalte. Même remarque en ce qui concerne les collisions. Pas d'explosions ou de pneus qui volent. Au début, le jeu vous proposera différentes options parmi lesquelles : entraînement ou compétition, nombre de tours et choix



du circuit parmi l'un des 9 proposés. Vavavoum ! Full Throttle de Classics pour Spectrum 48Ko.

LA FANTASTIQUE BANDE DES QUATRE

Non, vengeur intersidéral, tu ne me fais pas peur ! Que dis-tu de mon rayon dévastateur ? Mon bouclier thermique va s'en charger ! Alors, essaie donc d'échapper à mon *lasso laser* ! ZAAAAAP !!! FUZZZZZ !!! Ah ! Ah ! Ah ! Meurs, virgule, chien ! point d'exclamation. Vous aurez tous reconnu à ces dialogues empreints d'une violence contenue et néanmoins dévastatrice, le style si particulier des DC COMIX de la Marvel compagnie. Ce sont ces amazing zines qui bercèrent mon enfance et m'initierent dès lors que je pus les déchiffrer aux joies de la lecture. Quel plaisir de rencontrer des gens aussi enrichissants que les FANTASTIC FOUR. Johnny STORM, la torche humaine, Ben GRIM, dit La chose, Red RICHARD et Jane RICHARD, sa blonde compagne. Dire que ces supers héros ont décidé de passer leur vie à combattre et détruire les supers emmerdeurs tels que l'infâme Médusa ou bien encore le terrible Doctor FATALIS. Arrivé à ce passage, je décidais d'arrêter d'écrire en caractère gras. Eh ben, comme vous commencent à vous poser des questions sur ma SANTÉ MENTALE, je vous rassure, je me sens complètement mercredi, tout va pour le VERT

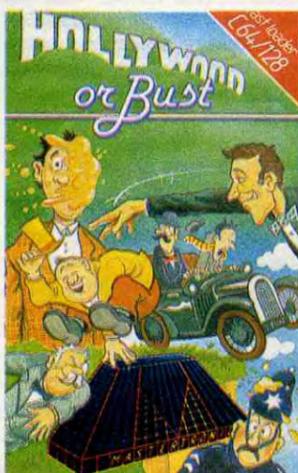


dans le meilleur des Russes. En fait toute cette prose pour vous dire que vous pouvez désormais retrouver vos héros favoris dans un jeu d'aventure tout à fait honnête. Sans plus, car l'action est moyenne (le scénario est de Scott Adams), le vocabulaire étendu et les images ne sont pas terribles terribles. C'est tout à fait gênant pour un soft dédié à des héros de 'BD. Une lueur d'espoir comme dirait la belle Hélène (la copine à William) : sur la jaquette sont inscrits en jaune les mots "Part one". Peut-être que la Part two...

Questprobe, Fantastic four de All American Adventure pour Apple, Atari 48K, Amstrad, Commodore 64 et Spectrum.

TARTES À LA CRÈME

Encore un jeu pas cher et bien. Mastertronic. Super, y en a des qui suivent. Vous voilà replongé dans l'ambiance des vieux Laurel & Hardy et moi, je passe l'oral sans Hardy. Au démarrage du jeu, vous incarnez Buster Baloney, un petit acteur courant le cachet (ça fait mieux dans le tableau). Le héros doit découvrir 5 Oscars cachés dans le studio. Le problème, c'est que la quête se déroule sous l'œil du maître, le metteur en scène, et pendant le tournage d'un film tout à fait représentatif des séries de l'époque, c'est-à-dire qu'il vous faut louveroyeur au milieu des décors en essayant d'échapper aux fantômes qui hantent le studio. Et si vous alliez prendre le frais et vous dégourdir les jambes à l'aide du joystick ? (oui, je sais que ça a l'air bizarre) Attention ! La rue est remplie de flics qui ont l'air décidé à vous faire chier. Votre seul chance, les tartes à la crème. L'écran du jeu est divisé en deux parties. En bas, un dessin représentant le metteur en scène (on le voit tourner la manivelle de la caméra !). Faites bien attention à ses ordres. Quand il dit "coupez !", le jeu est fini. La partie supérieure situe le joueur évoluant en extérieur ou dans les différents



studios. La musique du plus pur style ragtime contribuera à vous mettre dans l'ambiance. La gestion des sprites est impeccable et le bâton de joie répond au quart de tour. Là aussi, le scrolling est parfait et, ne trouvant plus rien à ajouter, je vous laisse lire en paix. Hollywood or Bust de Mastertronic pour Commodore 64/128.

OR FÉE

On ne présente plus Elite, ce super jeu de Firebird. On peut juste dire qu'une version Gold est sortie, plus super encore, plus

jolie, bref, encore plus indispensable que la première version. Elite, Gold edition de Firebird pour Amstrad.



AMSTRAD : BOUM !

Suite de la page 1

déjà intégré, il n'y a même pas à l'acheter ! Oh, René, je préfère me casser, je te jure que ça va péter. Ils sont trop gentils, ça cache quelque chose.

EN PLUS

Voilà. Il y a un superbe manuel livré avec et la garantie est d'un an pièces et main d'œuvre. Maintenant, asseyez-vous bien, ou plutôt arrimez-vous à votre siège, je vous donne les prix en France. Inutile de vous donner les prix anglais : ce sont les mêmes à 10 balles près. Hein ? Un ordinateur traverse la Manche sans aussitôt valoir douze fois plus cher ?

Il y a huit configurations différentes en tout. Je vous donne les prix TTC public à un chouïa près, et je vous fais le commentaire après.

Le PC 1512 SD (un seul lecteur de disquettes - merde, j'ai oublié de vous dire ! C'est des 5 pouces un quart ! Comme les vrais, dis donc !) en monochrome : 5900 balles. Le même en couleurs : 8200 balles. Le 1512 DD, avec deux lecteurs de disquettes en monochrome : 7460 balles. Pour la version couleurs, c'est simple : vous rajoutez 2250 balles, quelle que soit la config. Le 1512 HD10, qui contient un drive et un disque dur 10 Mo en monochrome : 10.400 francs. Et le PC 1512 HD20, qui a un drive et un disque dur 20 Mo, toujours en monochrome : 11.800 balles.

En se livrant à un petit calcul, on s'aperçoit que ça met le disque dur 20 Mo à moins de 6000 balles, ce qui est pour l'instant le prix le moins cher du marché. Mais ça va pas durer.

Terminé pour la bécanne.

René, tu peux revenir, il ne s'est rien passé.

LE MEGALO

Mais par contre, je vais vous dire deux mots sur Sugar, quand même. Je peux pas laisser passer ça. Il est mégalo, vous pouvez pas imaginer. Il a fait éditer un nombre incroyable de brochures luxueuses, de fac-similés d'articles et de photos de lui destinés à la presse. C'est vrai qu'il peut : sa cote boursière est on ne peut plus haute et sa bécanne marque vraiment un pas en avant dans le domaine des compatibles. C'est à tel point que jusqu'à preuve

nombre de commandes est tellement important que Sugar n'arrivera pas à fournir tous les pays tout de suite. Pourtant, il prétend pouvoir en vendre 800.000 en un an. A mon avis, il est tout-à-fait capable de les vendre, mais certainement pas de les fabriquer, quelle que soit la qualité de ses usines à Taiwan. Donc, tous ceux qui achèteront autre chose qu'un PC Amstrad dès qu'il sera disponible seront des cons. C'est plus rassurant, hein, au futur ? Au moins, on est sûr qu'on est pas dedans.

Une rumeur qui a couru au PCW Show : IBM aurait l'intention de réagir vigoureusement contre les compatibles. IBM France n'est au courant de rien, mais lorsqu'on connaît le compartimentage qui existe chez eux... En fait, de telles rumeurs apparaissent à chaque nouveau compatible moins cher que les précédents.

Comme sa machine est géniale, on enlève une oreille à Sugar. On lui laisse l'autre parce qu'il est toujours aussi désagréable.



Merde ! J'ai oublié d'en parler dans l'article ! C'est un compatible PC de chez AMT. Il est au même prix que l'Amstrad, mais il n'a pas les nombreuses options qui équipent ce dernier. En fait, vous avez droit à la photo parce qu'il ressemble quand même drôlement à l'Apple IIc...

ON EN FINIT AVEC AMSTRAD

Bon, le reste, le presque inintéressant, du coup : pas très loin des PC 1512, il y avait le Spectrum +2, nouvel Amstrad, nouveau Sinclair. On l'avait déjà vu en Hollande la semaine dernière (à propos, j'ai entendu UN gebruik à Londres. C'était vraiment un salon international), mais c'était la première fois qu'il était présenté en Angleterre. Et pourtant, le stand était vide presque tout le temps. Est-ce à dire qu'on évolue lentement mais sûrement vers des machines plus puissantes ? De toutes façons, l'ensemble de la presse britannique a déjà déclaré la machine inintéressante. 2000 balles pour un 128 Ko compatible Spectrum avec magnéto intégré et six cassettes en cadeau, c'est pas assez nouveau pour passionner un public. Et il se retrouve presque au placard avant même d'être commercialisé. Pourtant, Sugar serait déjà en rupture de stocks ! Les revendeurs, qui sont quelquefois plus en prise directe avec les clients que les journalistes et les fabricants, ont senti un marché juteux et se sont empressés d'en commander à tour de bras. Du coup, il faudra certainement attendre avant d'en avoir en France. C'est normal : les femmes, les enfants et le marché anglais d'abord !

Un dernier truc et on continue la balade : CST continue à vendre des Thor, ses compatibles QL, sous le même toit qu'Amstrad. Sugar est tellement occupé avec son PC et ses séances de photo qu'il se con-

trefout de savoir à qui appartiennent les licences de Sinclair. René, appelle Germaine, on dégage. Et la prochaine fois qu'on fait un salon, évite de l'amener avec toi, elle nous fait perdre trop de temps.

CHEZ TRATRA

Entre le bâtiment du pro et le bâtiment du pas-pro, il y avait 1000 mètres carrés exclusivement consacrés à Atari, qui faisait bien la gueule parce qu'il espérait avoir la vedette et qu'il a dû la partager avec Amstrad. En fait, ce n'était pas un stand Atari à proprement parler, mais un regroupement d'éditeurs et de fabricants qui se consacrent presque exclusivement au ST. Allez, je ne vais pas vous cacher LA grande nouveauté plus longtemps : l'émulateur Mac est là. Je l'ai touché, testé, retourné, examiné sous toutes les coutures. Laissez-moi vous expliquer le principe. C'est une cartouche qui s'enfiche sur le port du même nom (non, le port ne

s'appelle pas "enfiche", il s'appelle "cartouche" !) et qui supporte trois Roms. L'une d'elles contient un programme qui permet de simuler la vitesse de lecture variable du drive Macintosh sur le drive Atari. Les deux autres sont... des Roms de chez Apple, les Roms du Mac 512, ni plus ni moins. Avantage énorme, colossal : il n'y a pas à craindre de procès en contrefaçon, puisqu'elles ont été achetées tout-à-fait légalement chez Apple ! Vous enfichez votre petit boîtier dans le port pré-cité, et vous avez un Mac 512 Ko en bonne et due forme. Tout est strictement identique, la gestion de la souris, l'écran, la gestion des disquettes, absolument tout. Mis à part deux petits détails : la lecture et l'écriture sur disquettes sont 50% plus lentes (because le temps nécessaire pour émuler) et le reste du travail est... 20% plus rapide, tout bêtement parce que l'Atari ST est plus rapide que le Mac. Prix prévu : 1500 balles. Disponibilité : dans un mois et demi (mais méfiez-vous des termes informatiques, ça peut très bien vouloir dire mars 2012). Avoir un Mac ET un Atari pour 7000 balles, voilà qui est intéressant, non ?

AILLEURS, MAIS TOUJOURS CHEZ LE MEME

Le même fabricant (il s'agit de Robtek) commercialise d'ailleurs une horloge en temps réel non volatile, qui garde l'heure même lorsque l'ordinateur est éteint. Seul problème : elle s'enfiche dans le port cartouche. Faudra choisir.

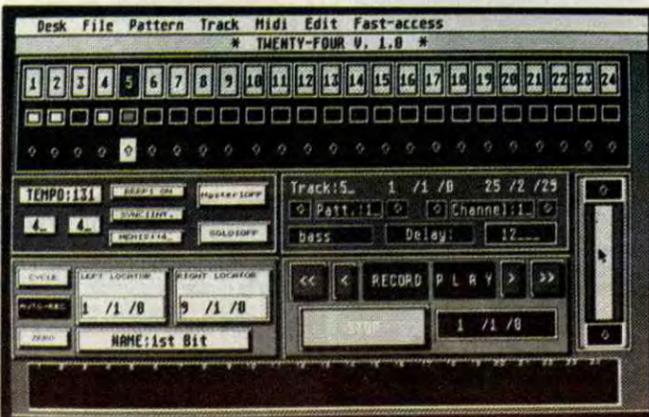
Tiens, pour foutre la merde : le basic Philon (qui ressemble à s'y méprendre au basic Microsoft du Mac, sans numéros de lignes, avec couper/coller par la souris, une rapidité d'enfer) est en cartouche... Au secours ! Ils veulent me prendre mon port cartouche !

Chez Atari même, on montre (merde. Ils vont montrer exactement la même chose au Sicob. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir raconter la semaine prochaine, moi ?) Peter. C'est un grand allemand blond, levé cinq heures douché eau froide, ah non, c'est pas du tout ça. Peter, c'est un blitter. Chouettos, hein ? On sent qu'ils ont bien choisi le nom. Un blitter, c'est un co-processeur graphique qui accélère sensiblement la vitesse de traitement des images. On peut déplacer des blocs d'écran à vitesse grand V dans tous les sens, faire des scrollings, des rotations de bits, enfin, tout ce qu'on peut rêver. Pour vous donner une idée, si vous connaissez la démo dans laquelle un oiseau digitalisé traverse l'écran : grâce au co-processeur, on peut le faire speeder six fois plus vite. D'où l'on conclut fort judicieusement que ça accélère six fois le traitement. Ça se branche dans l'Atari (pas dans le port cartouche. Ouf ! A quand les six slots d'extension ?), on peut le mettre en marche ou l'arrêter par soft (heureusement, parce que les Space Invaders qui avancent à la vitesse de la lumière, c'est pas génial) et ça vaudra 1500 balles. Vaudra ? Au futur ? Ben tiens, disponibilité : fin décembre. Autant dire... Enfin, bon, ne faisons pas de prévisions à trop long terme.

TOUJOURS LE MEME

Tiens, en passant, on a pu voir un nouveau logiciel nommé "Fleet Street Editor" (Fleet Street est la rue à Londres où sont regroupés presque tous les importants éditeurs de quotidiens) qui fait à peu près (euh, non, qui fait exactement) ce que fait Page Maker sur Mac, branché sur une imprimante laser. Seule différence : Page Maker vaut près de 7000 balles et Fleet Street n'est qu'à 2000 balles. Par contre, bizarrement, on a pas eu droit à la présentation de Write, l'adaptation de Word (sur Mac) par Microsoft. Ils le présenteront probablement au Sicob.

Bon, y avait une tablette graphique, une nouvelle version de Print Technik, le digitaliseur, une foison, une pléthore de logiciels dans tous les sens, des utilitaires, des jeux de réflexion, d'arcade, des logiciels partout dans tous les coins. Là, y avait de quoi être estomaqué. Surtout que...



Ça, c'est l'écran de travail de Pro 24, le meilleur programme midi existant.

LE RESTE

Surtout que les concurrents directs d'Atari, ici, ça a pas l'air d'être la joie. Apple avait un stand ridiculissime, présentant trois Macs qui se battaient en duel. Faut dire que l'Angleterre, c'est pas leur terrain de prédilection. Et Commodore, le pauvre Commodore, avec son Amiga, sur lequel couraient les plus sinistres des rumeurs... Il

paraît que Commodore dépose son bilan en octobre, il paraît qu'ils n'arrivent à fabriquer de machines, il paraît que le 64C (nouveau C64) est leur dernière chance, que le C128 est leur dernière chance, que l'Amiga est leur dernière chance (faut pas déconner, ils ont beaucoup de chance, ces gens-là !). Je veux bien être pendu s'il y avait plus de 10 Amiga dans toute l'expo. Triste... Dire qu'à 3000 balles de moins, ce serait la machine de l'année.

LE SOFT !

Pour être franc, les seules bécanes intéressantes étaient le PC 1512 et le ST. Ça ne suffit pas pour remplir un salon pensez-vous ? Oh que si, car un phénomène tout-à-fait inattendu se développe en Angleterre : le marché du soft est parvenu à maturité. Avec des prix raisonnables et un parc installé confortable, les maisons d'édition ont enfin acquis leur vitesse de croisière. Pour vous aller un peu, en voici quelques-unes parmi les plus connues qui ont présenté des nouveautés (au pluriel, ça veut dire plein de



Oh, qu'elle est belle, la photo du Sinclair Amstrad Spectrum +2 !

nouveautés chacune) : Activision, Melbourne house, Infocom, Electric software, Elite, Alligata, Ariolasoft, Beyond software, The edge, Electric dreams, Firebird, Llamasoft (qui sort encore un jeu complètement baba - en Angleterre, le programmeur Jeff Minter est appelé Le Poilu, tellement ses cheveux sont longs !), Gremlin graphics, Mastertronic, Microsoft et Ocean. Ça fait du monde, hein ? Et encore, je ne vous cite pas les petites boîtes. En tout, il y en avait au moins une centaine.

PARMI CEUX-LA...

Dans le tas, il y a un programme dont vous n'avez strictement rien à foutre mais dont je vais vous parler quand même parce que j'écris ce que je veux, c'est

chier), on peut modifier note par note tous les paramètres midi (vélocité, hauteur, aftertouch, etc...) et on peut paramétrer des réglages différents (comme le midi delay) pattern par pattern. Ok, les autres, vous pouvez revenir, j'arrête. Juste le prix : 2500 balles. Mais ça les vaut.

Dans les softs à noter, il y a aussi Aliens, tiré du film du même nom qui est la suite d'Alien. Ceux qui ont eu peur en voyant le premier, n'allez pas voir le second, vous allez mourir d'une crise cardiaque. Il y a un millier de monstres en pleine lumière qui tuent tout ce qui bouge, les effets spéciaux sont meilleurs que dans le premier, c'est génial. Astérix est tellement bien qu'on vous en causera beaucoup plus longtemps la semaine prochaine, et Karate Kid 2 n'a rien d'absolument fabuleux mais est tiré d'un film aussi. Je reviens un instant sur Aliens : à Londres, c'est la folie complète, il n'y a pas un magasin qui ne montre pas des récipients en verre contenant un cadavre de petit-monstre-qui-sort-du-ventre ou le vaisseau ou la mère-monstre.

J'AI OUBLIE

J'ai juste oublié trois ou quatre trucs (c'est vachement dur, j'ai tout noté sur des petits bouts de papier et faut que je remette tout en ordre). D'abord, il existe l'équivalent de Thunderscan pour Mac sur Amstrad. C'est une petite interface qui se branche sur la tête de l'imprimante DMP 2000, on glisse un document dans la fente du papier et ça digitalise. Super chicos. Et ça ne vaut que 600 balles, contre 6000 pour les Macs pleins de blé.

Ensuite, j'ai vu un super jeu d'arcade. Le joueur prend place dans une petite cabine et doit diriger un personnage qui a des réacteurs dans le dos. Mais la cabine est montée sur pivots et elle bouge en même temps que le joystick. Ça fait une impression boeuf (meeeuuuhhh).

Ah oui : je vois que j'ai noté sur un petit coin : ne pas oublier de parler des hôtesse. Y en avait deux que je me serais bien vu en train de caresser sur la plage avec du saxo en sourdine sur fond de soleil couchant, ou n'importe où ailleurs à défaut. Mais ça n'apporte pas grand chose à l'action.

Dernier truc : Apple, Olivetti et Victor sont vachement emmerdés. C'est que le père Sugar a décidé de marcher sur leurs platebandes, et avec les écrase-merdes qu'il se paye, ça fait mal. Les pauvres étaient tout accagnardés dans leur petit coin de salon pro, l'œil hagard et le cheveu en bataille.

Voilà. C'est fini, cassez-vous. Vous venez d'assister en direct au reportage sur le premier salon de micro intéressant depuis deux ans, la micro revit, enfin, c'est un miracle. Allez, René, fais tes valoches, on a le Sicob la semaine prochaine. Et t'as encore perdu Germaine ? Mais c'est pas vrai, qu'est-ce que tu fous ?

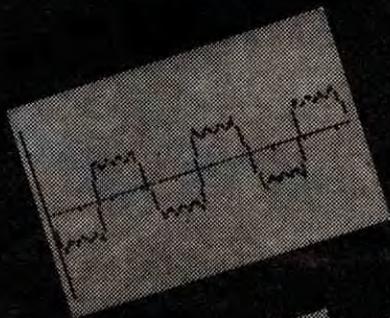


du contraire, tous ceux qui achètent un PC autre qu'Amstrad sont des cons finis à partir de maintenant. Enfin, attendez, vous fâchez pas, je vais tempérer mes propos. En fait, il ne sera disponible en France que fin novembre. Vous savez pourquoi ? Le

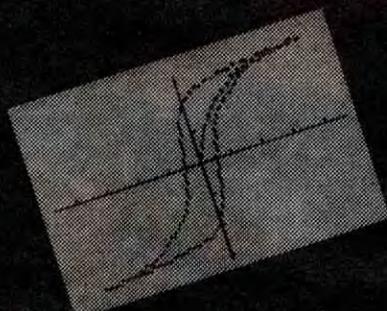
FX 7000 G

Graphique

Première
Mondiale



$25 \times (\sin 23^\circ 15')$
 $-\cos 31^\circ 47' 25''$
 6.01199524
 $\sin^{-1} 6.01199524$
 5.37985980
 $(104 \times e^{-2.1}) \div 37.8$
 $\times \ln 28.2) \div$
 $7.350486658e-04$



FX 7000 G Graphique

La FX 7000 G est aujourd'hui le premier outil spécifique d'analyse de fonctions pour les lycéens, les étudiants et ingénieurs. Trois appareils en un!

Calculatrice scientifique complète : 83 fonctions avec statistiques, calcul base 2, 8, 16 et fonctions logiques.

Calculatrice programmable : 422 pas et 26 mémoires. Mémoire de formules : possibilité de rappeler une formule après calcul.

TRACEUR de COURBES et ANALYSEUR de FONCTIONS : avec un écran graphique : 8 lignes de 16 caractères ou 5 995 points affichables.

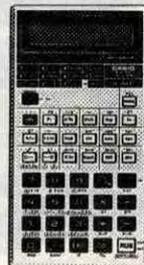
- Dimensions (en mm) : 165 x 82 x 14.

CASIO

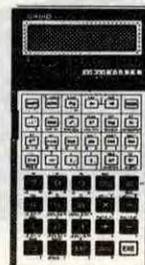
Calculatrices programmables



FX 180 P



FX 3600 P



FX 4000 P



FX 7000 G

CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F. CASIO - 178, rue du Temple - 75139 PARIS Cedex 03.
Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF : NOBLET S.A.

NOUVEAUTÉS S.E.

LECTEUR DE K7

**POUR
AMSTRAD**



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES
DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICK S



- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

DYSTAR DRIVE



**POUR APPLE IIC
ET IIE**

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

MONITEUR 12"

- ECRAN VERT ANTI REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (mâle-mâle fourni)

POUR **650F**
LES MEMBRES DU
CLUB HEBDOGICIEL

CANON V-20



750F
POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL

- UNITÉ CENTRALE Z80
- MÉMOIRE
 - RAM 32K (BASIC-MSX)
 - RAM 64K + RAM VIDEO 16K

- CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- EN CADEAU XYZOLOG K7

QUICKS

- PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES
- AP POUR APPLE IIE ET IIC



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 du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- 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 régulièrement. Le premier prix est beau.

- 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.

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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



CLUB NEWS

ATTENTION BAISSÉ GÉNÉRALE !!!

Après les Soft MSX, ce sont les prix colonne C des logiciels Amstrad, Atari (400,600,800), Commodore et Spectrum qui prennent du plomb dans l'aile et piquent du nez.
A ce rythme-là on va bientôt les indexer sur le prix du pétrole !!

ATTENTION !!

COMME LES ORDINATEURS LES DISQUETTES 3" SONT À LA BAISSÉ

VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
34	32	28	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE À 20 DISQUETTES PAR PERSONNE.

POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL, UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.

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

NOM : PRENOM : DISQUETTES :
 ADRESSE : Désire commander
 VILLE : CODE POSTAL : disquettes vierges 3 pouces
 N° de téléphone : à F.
 Port + F.
 Total : F.

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire

TEE SHIRT :
 Small Médium Large
 Quantité :
 Prix unitaire :
 Port : + 15 F.
 TOTAL :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)

CHOISISSEZ UN BADGE



BOUTIQUE DU CLUB

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.
Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet

APRÈS LES LOGICIELS ET LES BOUQUINS VOICI LES ORDINATEURS AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST COMMODORE ET ORIC PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES LES PRIX ? TELEPHONEZ AU (1) 46 27 01 00

A VOS MARQUES PRÊTS ? PARTEZ !! ET SOYEZ LES PREMIERS À BÉNÉFICIER CHAQUE SEMAINE DES PRIX ÉCLATÉS DE LA PROMO HEBDO ATTENTION, STOCKS LIMITÉS !!

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS (ÉCRIRE 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.

ABC

ABC

ABC

ABC

Table listing games for ABC platform, including titles like DEVIL'S CROWN, DEVFAC, DIARY OF ADRIAN MOLE, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like TAPPER, TASCOPY, TASSPRINT, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like MERCENARY, MIG ALLEY ACE, NITO COMMANDER, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like BOUNTY BOB, BOUNTY BOB, BREAK JAMES, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like ROBIN OF THE WOOD, ROCK N' WRESTLE, ROCK N' WRESTLE, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like BOUNTY BOB, BOUNTY BOB, BREAK JAMES, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like ROBIN OF THE WOOD, ROCK N' WRESTLE, ROCK N' WRESTLE, etc.

ATARI ST

Table listing games for ATARI ST platform, including titles like BBS, BLACK GAULDRON, BORROWED TIME, etc.

APPLE IIE & IIC

Table listing games for APPLE IIE & IIC platform, including titles like ADVENTURE CONSTRUCTION, A.E, ALTERNATE REALITY, etc.

AMSTRAD PC IBM PC ET COMPATIBLES

Table listing games for AMSTRAD PC, IBM PC, and ET COMPATIBLES platforms, including titles like CHAMPIONSHIP GOLF, ALTER EGO MALE, etc.

MACINTOSH

Table listing games for MACINTOSH platform, including titles like BALANCE OF POWER, DEJA VU, etc.

ATARI 400/600/800

Table listing games for ATARI 400/600/800 platform, including titles like AMERICAN ROAD RACE, ARCADE CLASSICS, ARCHON, etc.

COMMODORE AMIGA

Table listing games for COMMODORE AMIGA platform, including titles like ARCHON, ARTIE FOX, BORROWED TIME, etc.

COMMODORE

Table listing games for COMMODORE platform, including titles like 4 ZAP 1 SIZZLERS, 4 ZAP 1 SIZZLERS, 4 me PROTOCOLE, etc.

ORIC

Table listing games for ORIC platform, including titles like 1815, 3 D FONGUS, 3 D MUNCH, etc.

MSX

Table listing games for MSX platform, including titles like ADAPTATEUR SOFTCARD, ALIEN 8, etc.

ABC		ABC		ABC		ABC													
MS005	** ANTARCTIC ADVENTURE	CAR	162 138 124	MS119	*** WAY OF THE TIGER	K7	121 108 85	SP090	** JEU DE DAMES	K7	120 108 85	SP195	*** TAU CETI	K7	95 86 62	TH060	** IL L'INTRUS	K7	99 89 79
MS006	** ATHLETIC LAND	CAR	162 138 124	MS121	*** XYLOLOG SOFTCARD	K7	121 108 85	SP091	** JUGGERNAUT	K7	97 87 68	SP196	** TERROR MELINOS	K7	96 86 66	TH061	** IMPERIALIS	K7	195 175 136
MS007	** BACKGAMMON	CAR	159 179 131	MS122	*** XYZZOLOG	CAR	189 170 136	SP092	** KNIGHT LORE	K7	121 109 79	SP197	** THAT'S THE SPIRIT	K7	92 83 66	TH062	** JUDOKA	K7	190 171 152
MS008	** BACKGAMMON SOFTCARD	K7	114 103 81	MS123	*** YIE AR KUNG FU	K7	97 86 62	SP093	** KONG STRIKES BACK	K7	84 76 59	SP202	*** THE LAST V8	K7	45 40 31	TH063	** KARATE	DSK	200 198 176
MS009	** BATTLE OF MIDWAY	K7	96 86 68	MS124	*** ZAXXON	K7	119 107 85	SP254	** KUNG-FU MASTER	K7	97 88 68	SP230	** THEATRE EUROPE	K7	140 126 98	TH064	** KARATE	DSK	200 198 176
MS010	** BINARY LAND	K7	96 86 68	MS125	*** ZOIDS	K7	121 108 85	SP097	** LOMBRICS	K7	94 85 55	SP205	** THEY SOLD A MILLION	K7	121 109 85	TH065	** KARATE TO9	DSK	200 198 176
MS011	** BLAGGER	K7	81 73 52	SPECTRUM				SP098	** LORDS OF MIDNIGHT	K7	89 80 64	SP206	** THEY SOLD A MILLION II	K7	121 109 85	TH066	** LA MALEDICTION DE TAAR	K7	180 162 126
MS012	** BOARD GAMES I	K7	124 112 85	SP003	*** 4 me PROTOCOLE	K7	182 164 120	SP099	** LORDS OF THE RING	K7	163 147 113	SP207	** THINK	K7	97 87 68	TH067	** LAS VEGAS	K7	250 225 200
MS013	** BOARD GAMES II	K7	124 112 85	SP250	*** ACE	K7	121 108 85	SP100	** LORIGRAPH	K7	191 172 131	SP208	** TIR NA NOG	K7	121 109 83	TH068	** LAS VEGAS TO9	DSK	250 225 200
MS014	** BOARDELLO	K7	64 58 43	SP004	*** AIR WOLF	K7	84 76 58	SP101	** MANAGER	K7	140 126 98	SP209	** TOMAHAWK	K7	112 101 72	TH069	** LAS VEGAS TO9	DSK	250 225 200
MS015	** BOOGABOO	K7	89 80 66	SP005	*** ALIEN 8	K7	110 99 66	SP102	** MANAGORE	K7	239 215 172	SP210	** TOY BIZARRE	K7	96 86 71	TH070	** LASA	K7	350 315 245
MS016	** BOULDER DASH	K7	110 99 66	SP006	*** ARCADE HALL OF FAME	K7	121 109 79	SP103	** MANIC MINER	K7	68 61 50	SP211	** UNDERWULFE	K7	121 109 85	TH071	** LE MILLIONAIRE	K7	140 126 98
MS017	** BOUNDER	K7	108 87 75	SP007	*** ARCHON	K7	129 116 90	SP104	** MANOIR DR GENIUS	K7	50 45 25	SP212	** VOX	K7	180 162 126	TH072	** LORANN	K7	210 189 147
MS018	** BUCK ROGERS	S	159 143 107	SP008	*** B.C.'S QUEST FOR TIRE	K7	97 87 68	SP105	** MARSPOUT	K7	121 109 85	SP213	** WAY OF EXPLODING FIST	K7	102 92 72	TH073	** MANDRAGORE	K7	250 225 200
MS019	** CHACK N POP SOFTCARD	S	114 103 71	SP009	*** BACK TO SKOLL	K7	84 76 59	SP106	** MASTER OF MAGIC	K7	45 40 31	SP214	** WAY OF THE TIGER	K7	121 108 85	TH074	** MANDRAGORE TO9	DSK	250 225 200
MS020	** CHACK N POP	CAR	248 223 148	SP010	*** BACK TO THE FUTURE	K7	115 104 83	SP107	** MATCH POINT TENNIS	K7	109 98 76	SP244	** WEST BANK	K7	108 87 75	TH075	** MANDRAGORE TO9	DSK	290 261 232
MS021	** CHOPFLITER	CAR	248 223 148	SP011	*** BALLBLAZER	K7	121 108 85	SP108	** MAX HEADROOM	K7	121 109 85	SP217	** WINTER SPORT	K7	121 109 85	TH076	** METEO 7	K7	96 86 65
MS022	** CHORO Q	S	159 143 107	SP012	*** BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91 82 59	SP255	** MERMAID MADNESS	K7	121 108 85	SP218	** WINTERGAMES	K7	97 87 68	TH077	** MICRO SCRABBLE	K7	250 225 200
MS023	** CHORO Q SOFTCARD	CAR	248 223 148	SP013	*** BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140 126 98	SP111	** METABOLIS	K7	84 76 59	SP220	** WORLD CUP	K7	72 65 50	TH078	** MICROSCILLO	K7	250 225 200
MS024	** CIRCUS CHARLIE	S	159 143 107	SP014	*** BATAILLE POUR MIDWAY	K7	96 86 67	SP112	** MIKIE	K7	97 87 68	SP221	** XCEL	K7	81 73 62	TH079	** MINER 2049	CAR	345 311 245
MS025	** CLASSIC ADVENTURE	K7	78 70 62	SP015	*** BEATHEAD	K7	97 87 68	SP113	** MINDSHADOW	K7	91 82 59	SP222	** YIE AR KUNG FU	K7	97 87 68	TH080	** MINOTAURE	K7	150 135 105
MS026	** CLUEDO	K7	121 108 85	SP016	*** BEAR BOVVER	K7	25 23 8	SP114	** MONOPOLY	K7	121 109 83	SP223	** ZAXXON	K7	116 104 85	TH081	** MISSION DELTA	K7	180 162 126
MS027	** COMIC BAKERY	CAR	199 179 149	SP247	*** BEACH HEAD	K7	97 87 68	SP115	** MOON CRESTA	K7	79 71 58	SP224	** ZOIDS	K7	121 108 85	TH082	** MISSION PAS POSSIBLE	K7	160 144 128
MS028	** COMPUTER HITS 6	K7	76 68 59	SP024	*** BEAR BOVVER	K7	97 87 68	SP116	** MORDON'S QUEST	K7	84 76 58	SP225	** ZORRO	K7	97 87 68	TH083	** MONITEUR ODIN	K7	320 288 224
MS029	** CONTRACT BRIDGE	K7	121 109 85	SP248	*** BIGGLES	K7	97 87 68	SP117	** MOVIE	K7	90 81 63	TH084	** MONTEUR 10	K7	195 176 156				
MS030	** DECATHLON	K7	96 86 68	SP025	*** BLADE RUNNER	K7	109 98 76	SP118	** MUGSY 2	K7	60 54 40	TH085	** OCEANIA	K7	210 189 147				
MS031	** DOG FIGHTER	K7	64 58 43	SP026	*** BLUE MAX	K7	97 87 68	SP122	** MUGSY/HELLFIRE	K7	96 86 66	TH086	** OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	250 225 200				
MS032	** EDDY II	CAR	198 178 142	SP027	*** BORED ON THE RING	K7	84 76 59	SP123	** N.O.M.A.D	K7	121 109 85	TH087	** OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250 225 200				
MS033	** ERIC AND THE FLOATERS	K7	68 61 55	SP249	*** BOULDERDASH III	K7	121 108 85	SP124	** NEVER ENDING STORY	K7	121 109 85	TH088	** ORBITAL MISSION	K7	235 211 164				
MS034	** FLIGHT DECK	K7	165 148 130	SP028	*** BRIDGE PLAYER 3	K7	157 141 85	SP125	** NIGHT GUNNER	K7	84 76 59	TH089	** ORDINADOMI	K7	250 225 200				
MS035	** FRIDAY THE 13 TH	K7	109 98 76	SP031	*** BRUCE LEE	K7	97 87 68	SP126	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH090	** PILOT	K7	120 109 79				
MS036	** GALAXIA	K7	64 58 43	SP032	*** BUCKS ROGERS	K7	97 87 68	SP127	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH091	** PILOT	K7	120 109 79				
MS037	** GESTE D'ARTILLAC	K7	289 260 207	SP250	*** CAVES OF DOOM	K7	30 27 20	SP128	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH092	** PING PONG	K7	99 89 79				
MS038	** GHOSTBUSTER	K7	147 132 90	SP033	*** COMBAT LYNX	K7	110 99 66	SP129	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH093	** PLANETE INCONNUE	K7	195 176 156				
MS039	** GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550 495 440	SP034	*** COMMANDO	K7	94 85 55	SP130	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH094	** POLYPHONIA TO7/70	CAR	490 441 390				
MS040	** H.E.R.O	K7	108 87 75	SP035	*** COMPUTER HITS 10	K7	121 108 85	SP131	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH095	** POP POP	K7	195 176 156				
MS041	** HOLE IN ONE	CAR	195 175 140	SP036	*** COMPUTER HITS 10 II	K7	121 108 85	SP132	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH096	** POSEIDON	K7	219 197 153				
MS042	** HUNCHBACK	K7	81 73 52	SP037	*** CONFUZION	K7	87 78 63	SP133	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH097	** PRAXITILE TO7/70	CAR	990 891 790				
MS043	** HYPER SPORT I	CAR	144 129 103	SP038	*** CORN CROPPER	K7	25 23 8	SP134	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH098	** RAID SUR TENERE	K7	150 135 105				
MS044	** HYPER SPORT II	CAR	144 129 103	SP039	*** CRITICAL MASS	K7	121 109 85	SP135	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH099	** QUEST TQ9	K7	60 50 40				
MS045	** JACK THE NIPPER	K7	109 99 77	SP040	*** CROCKY	K7	64 58 43	SP136	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH100	** RAID SUR TENERE	K7	195 176 156				
MS046	** JET BOMBER	K7	145 131 110	SP041	*** DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84 76 58	SP137	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH101	** REGATES	K7	175 157 122				
MS047	** JET SET WILLY	K7	64 58 43	SP042	*** DALLAS	K7	64 58 43	SP138	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH102	** RELANCE DISK TO7/70	DSK	968 889 678				
MS048	** JET SET WILLY II	K7	97 87 65	SP043	*** DAMBUSTERS	K7	121 109 85	SP139	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH103	** ROGER ET PAULO	K7	96 86 65				
MS049	** JUMP JET	CAR	240 216 180	SP044	*** DARK STAR	K7	95 86 63	SP140	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH104	** SAN PABLO	K7	155 139 108				
MS050	** KING VALLEY	K7	114 103 71	SP045	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP141	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH105	** SCAR FINGER	K7	185 166 129				
MS051	** KNIGHT LORA	K7	121 109 78	SP046	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP142	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH106	** SCRIPTOR TO7/70	CAR	890 801 710				
MS052	** L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171 154 136	SP047	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP143	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH107	** SOLEIL NOIR	K7	160 144 112				
MS053	** LE MANS	K7	114 103 71	SP048	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP144	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH108	** SPACESHUTTLE	K7	190 171 130				
MS054	** LE MANS SOFTCARD	K7	249 224 161	SP049	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP145	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH109	** SPACESHUTTLE	K7	290 261 203				
MS055	** MACADAM BUMPER	K7	178 160 120	SP050	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP146	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH110	** STANLEY	K7	150 135 105				
MS056	** MANDRAGORE	K7	250 225 172	SP051	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP147	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH111	** STATISTIQUES TO7/70	DSK	990 891 790				
MS057	** MANIC MINER	K7	91 82 58	SP052	*** DUMDARACH	K7	121 109 78	SP148	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH112	** SUPER JIMMIE	K7	175 157 122				
MS058	** MASTER OF THE LAMP	K7	120 108 83	SP053	*** ELITE	K7	119 107 83	SP149	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH113	** SUPER TENNIS	K7	195 176 156				
MS059	** MAZE MAX	K7	120 108 83	SP054	*** ENIGMA FORCE	K7	121 109 83	SP150	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH114	** TABLO 5 MOS	K7	250 225 175				
MS060	** MONITEUR ODIN	K7	297 267 198	SP055	*** FIGHTER LIGHT	K7	121 109 83	SP151	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH115	** THESAURUS	K7	195 176 156				
MS061	** MONOPOLY	K7	121 108 85	SP056	*** FIGHTER PILOT	K7	84 76 47	SP152	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH116	** THOMAS	K7	150 135 105				
MS062	** MOPIRANGER	CAR	162 138 124	SP057	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP153	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH117	** THRESHOLD	CAR	345 311 275				
MS063	** NIGHTSHADE	K7	121 109 85	SP058	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP154	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH118	** THRESHOLD	CAR	345 311 275				
MS064	** NIGHTSEA HELICOPTER	K7	106 95 82	SP059	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP155	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH119	** TOP CHRONO	K7	150 135 105				
MS065	** OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250 225 172	SP060	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP156	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH120	** VAMPIRE TO7/70-MOS	K7	195 176 156				
MS066	** PASTFINDER	K7	106 95 82	SP061	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP157	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH121	** VAMPIRE TO9	DSK	248 223 198				
MS067	** PING PONG	CAR	189 170 151	SP062	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP158	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH122	** VOL SOLO	K7	265 239 210				
MS068	** PITFALL II	K7	107 96 83	SP063	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP159	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH123	** VOX MOS	K7	180 162 126				
MS069	** RED MOON	K7	79 71 63	SP064	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP160	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79	TH124	** YETI	K7	180 162 126				
MS070	** RETURN TO EDEN	K7	121 109 85	SP065	*** FIGHTING WARRIOR	K7	90 81 53	SP161	** NIGHTSHADE	K7	121 109 79								

THOMSON

TH001	1815 TO7/70	K7	160 144 110	TH002	3 D KIT	K7	190 170 133	TH003	3D FIGHT	K7	160 144 110	TH004	5 me AXE
-------	-------------	----	-------------	-------	---------	----	-------------	-------	----------	----	-------------	-------	----------

MUSIQUE

Tout juste de retour des Etats-Unis la semaine dernière, je vous faisais part de mon enthousiasme pour Run D.M.C., le trio de rappers qui créait l'événement de l'été sur la scène américaine. Apparemment, je n'ai pas été le seul à craquer sur eux. Barclay, maison de disque éclairée, commercialise en effet, ces jours-ci, leur dernière plaque de vinyle, ainsi que le génial clip de "Walk This Way", un morceau repris au répertoire d'Aerosmith, où les vétérans blancs du hard américain retrouvent les jeunes stars du rap noir dans une jam infernale. Le clip du mois, sans aucun doute.

BEN

IMPRESSIONS AMERICAINES

(suite du n°151)

LES BEATLES 20 ANS APRES !

des fabuleux morceaux repris à Little Richard, l'un des premiers rockers noirs américains, dont McCartney est un fan ? Non, c'est une version asceptisée prête à l'emploi du mythe Beatles qu'on vous sert, quitte à diffuser des chansons qui servaient de bouche-trou sur les 45 tours quatre titres de l'époque, généralement des ballades dont l'ambition n'était sûrement pas de devenir œuvres impérissables.

SHOW DEVANT

• CHET BAKER TRIO, LES 12 et 13/9 : Paris (New Morning).

Comment s'étonner, dans ces conditions, de ce que McCartney soit une des plus riches stars au monde, malgré une activité plutôt réduite et une succession de disques sans grande saveur ? Je me suis en fait laissé dire que les chansons des Beatles rapportaient chaque année, en droits d'édition, la bagatelle de 5 millions de dollars. On comprend mieux ce que les hommes d'affaires de Michaël Jackson ont pu trouver de juteux en rachetant au prix fort l'édition des chansons des Beatles. De là à imaginer que, pour justifier de l'investissement, l'équipe de Michaël Jackson devait bien graisser la patte aux programmeurs des radios, afin qu'ils continuent une diffusion intensive des titres des Beatles, il n'y a qu'un pas, que j'aurais volontiers franchi, si un ami ne m'avait pas fait remarquer que le phénomène Beatles existe déjà depuis plusieurs années... D'ailleurs, qu'est-ce que cela prouve ?

Pour en revenir aux mythes, il n'y en a que deux qui se détachent franchement dans le domaine du rock : Elvis et les Beatles. On peut l'évaluer au nombre de livres qui leurs sont consacrés, tous les autres artistes faisant l'objet de publications beaucoup plus sporadiques. Comment ne pas noter qu'Elvis comme les Beatles étaient imprégnés de musique noire et que leurs styles s'inspiraient largement, selon leurs propres

SHOW DEVANT

• FELA, le 12/9 : Caubroï, le 13/9 : Fête de l'Huma.

du disque. Comme à bien d'autres égards, l'Amérique arrête les aiguilles du temps et s'octroie d'immenses tartines de mensonge, afin de mieux pouvoir sécréter son mythe. Vous ne pensez tout de même pas que ce sont les textes hargneux et politisés de John Lennon qui font l'ordinaire des radios américaines en 1986 ? Vous ne pensez pas non plus qu'on diffuse leurs mes-

SHOW DEVANT

• Henri GUEDON : le 15/9 : Paris (New Morning).

sages codés-hippy, révélant les vertus des hallucinogènes ("L-ucy in th S-ky with D-i-amonds", "Strawberry Fields Forever"), ou encore les paroles ambiguës



extraite de "Bourlinguer" (roman achevé en 1948) : "Les Anglo-Saxons de l'Amérique du Nord n'ayant pas conquis mais exterminé les Indiens, la civilisation des Etats Unis est factice et ne peut être que passagère et destructrice comme celle de Babylone qui était consommatrice et d'essence pédérastique, donc sans lendemain."

PICNIC AT THE HOLLYWOOD BOWL

Miles Davis est un mythe. Cette affirmation est certainement incontestable en Europe. Et aux Etats Unis ? Faut voir... Pour le public noir, ça ne fait pas de doute. Pour le business, c'est plus difficile à dire, et même s'il en est un, c'est un mythe encombrant. Pour son concert à l'Hollywood Bowl de Los Angeles, c'est en tous cas son nom qui apparaît en plus gros sur l'affiche. Etrangement, pourtant, parmi les quatre groupes engagés pour la soirée, ce n'est pas le sien qui clôt le spectacle. On a jugé préférable de laisser le dernier mot à Spyro Gyra. Je ne contesterai pas les qualités techniques des musiciens de Spyro Gyra, mais je trouverai, somme toute, relativement offensant pour Miles de voir comparées les compositions fadasses du septet électrique de Jay Beckenstein aux siennes.

SHOW DEVANT

• BASHUNG, le 16/9 : Madrid, le 17/9 : Barcelone.

Mais passons. Miles jouait à l'Hollywood Bowl et l'on n'allait pas boudier son plaisir. Hollywood Bowl, c'est ce fameux amphithéâtre de plein air, logé dans les collines à la manière d'un théâtre antique, offrant une superbe acoustique. Durant la saison d'été, les angelenos y viennent avec les paniers de picnic passer leurs soirées musicales. Ce soir, la foule est black à plus de 50%. Mais attention la frime ! Ici, pas d'unité de mode. C'est la sape à l'excès. Tout est bon pourvu que ça souligne le délire particulier de celle ou celui qui le porte. Moulant ou flottant, couleurs vives, tons pastels, noir et blanc, strict ou échelonné, il y a de tout. Mais surtout, c'est fou ce que ces gens ont la tchatche ! On dirait que la musique les aide à faire du bruit avec leur bouche. Ils parlent pour meubler les passages qui ne les passionnent pas, ils interviennent bruyamment pour commenter les moments qui les captivent (vous imaginez ça chez les culs coincés de la jazz élite française ?...) Mais même si le public en fait toujours beaucoup trop à L.A., je crois que je n'oublierai jamais cette exquise sensation de flotter dans l'espace, porté par les accords ténus de "l'homme à la trompette", au moment où la pleine lune s'élevait par-dessus la colline, baignant les quinze mille places de l'amphithéâtre dans sa lumière laiteuse. Quand Spyro Gyra entra en scène, la clarté étrange avait déjà été happée par les nuages de la nuit.

FÊTE DE L'HUMA :

13 et 14 septembre
Samedi 13/9 (Grande Scène) : à partir de 16 h : "Rock sans Frontière" avec SILLY (RDA7)
L'AFFAIRE LOUIS TRIO (France), TSA (Pologne).
20 h 30 : THE COMMUNARDS
22 h 30 : FELA
Dimanche 14/9 (Grande Scène) : 17 h : HIGELIN
20 h 30 : ORCHESTRE ET CHŒURS DE L'OPERA DE PARIS



DOCTOR AND THE MEDICS

CHICAGO BUARQUE DE HOLLANDA

"Vol. 1" (Soma/Vogue)

Avant de se laisser submerger par le flot de nouveautés, j'avais juste envie d'attirer votre attention sur cette perle rare, ce petit morceau d'anthologie musicale. Des chansons écrites il y a quinze, vingt ans ou plus et qui n'ont pas pris une ride... De ces choses qu'on fredonne, simplement parce qu'on est gai et qu'on se sent tout léger à l'intérieur. Des chansons dont on n'avait jusqu'alors connu



que les versions françaises et dont on découvre les subtilités dans leurs versions originales ("A Banda", "Noite Dos Mascados"...). On s'aperçoit soudain que le nom de Pierre Barouh serait resté à jamais inconnu, s'il n'y avait eu Chico Buarque. Buarque, qui se distingue de la plupart des autres artistes brésiliens par la délicatesse de son phrasé, le velouté de sa voix. Buarque, qui offrait une prestation exemplaire, tant par le répertoire que par la chaleur, la sympathie et la simplicité que dégageait

DOCTOR AND THE MEDICS

"Laughing At The Pieces" (IRS/CBS)

Rien que pour le look, voilà un groupe qui vaut le détour, vous ne trouvez pas ? En plus, Doctor and the Medics se sont propulsés en tête des ventes anglaises dès leur second 45 tours, et ça, fallait quand même le faire ! Après quatre années de ramerie psychédélique, à foutre systématiquement le boxon sur scène, et ce essentiellement pour le fun, à ressusciter les vieux trips d'acide de la fin des années 60, à se figurer une réputation à la mesure de leurs costumes, Doctor and the Medics ont réussi à occuper à eux seuls le créneau très convoité de la psychédémente. Il ne manquait plus que leur idée de génie de reprendre ce vieux "Spirit in the Sky" de Norman Greenbaum et nos six compères (4 garçons, 2 filles) étaient bombardés en première ligne. Ce premier album est plutôt sympathique, d'autant qu'il semble avoir été fait sans grande prétention. Bien sûr, la musique n'a rien de très nouveau, mais des titres comme "No-one Loves You When You've Got No Shoes" apportent le sourire qui manquait singulièrement à la scène anglaise ces derniers temps.

DEVICE

"Hanging On A Heart Attack" (Chrysalis/Phonogram)

Aurais-je chopé le vice du gros son FM en écoutant la radio à fond, croisant sur les boulevards de Los Angeles ? Parce que ce titre de Device est exactement fait pour ça et figurez-vous que j'aime bien. Quand on saura que Device est un trio (deux garçons, une fille), que Holly Knight, l'élément féminin, est l'auteur d'un certain nombre de tubes interprétés par Tina Turner, Pat Benatar et Rod Stewart (entre autres), que le guitariste Gene Black n'en est pas à ses premières armes et que le chanteur, Paul Engemann,



possède ce qu'il faut de puissance, on pourra penser que Device n'a pas volé sa place dans le top 40 américain. Il n'est pas interdit de jeter une oreille sur leur disque.

INFOS TOUT POIL

* les Pogues font du cinéma. Après leur avoir commandé une chanson pour son dernier film. "Sid and Nancy", qui retrace la meurtrière passion sado-maso-shootée du bassiste iconoclaste des Sex Pistols pour son ex-groupe particulièrement cinglée. Alex Cox va mettre en scène la joyeuse bande de folk-punks irlandais aux côtés de l'ancien leader de Clash. Joe Strummer, dans son prochain film "Straight to hell".

* Après avoir provoqué THE scandale de l'été en étalant au grand jour son addiction à l'héroïne, après s'être racheté une conduite en servant à ses fans ses excuses les plus plates et en se soumettant à une salutaire cure de désintoxication, Boy George déclarait au magazine anglais Blitz : "Je ne suis plus une pop-star, je suis un être humain et je vous emmerde !..."

* Du 9 septembre au 18 octobre à la FNAC de Nice, on peut voir l'exposition "Chambre d'Asie", présentant des photos prises par Gérard Manset au cours de ses voyages.

* Banlieue Sud, le label de disques créé à Toulouse il y a quelques années par le chanteur Richard Self et sur lequel figuraient les premiers disques de Mader, a trouvé un nouveau réseau de distribution, celui de CBS.

Amoroso

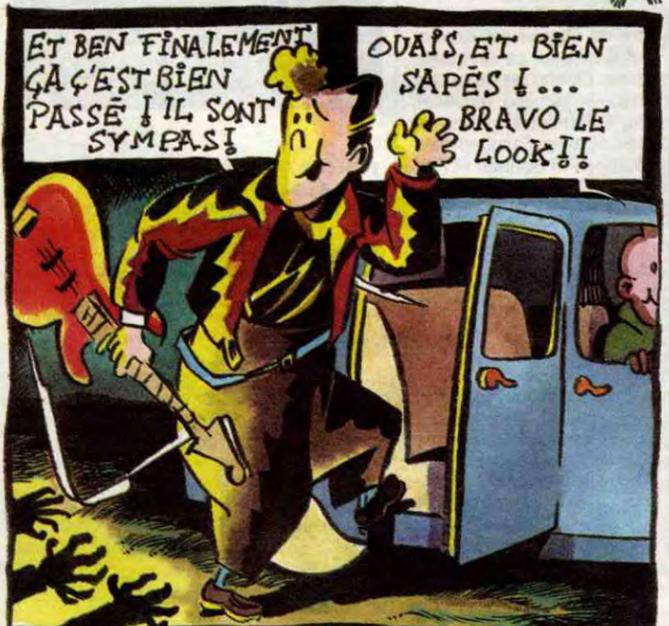
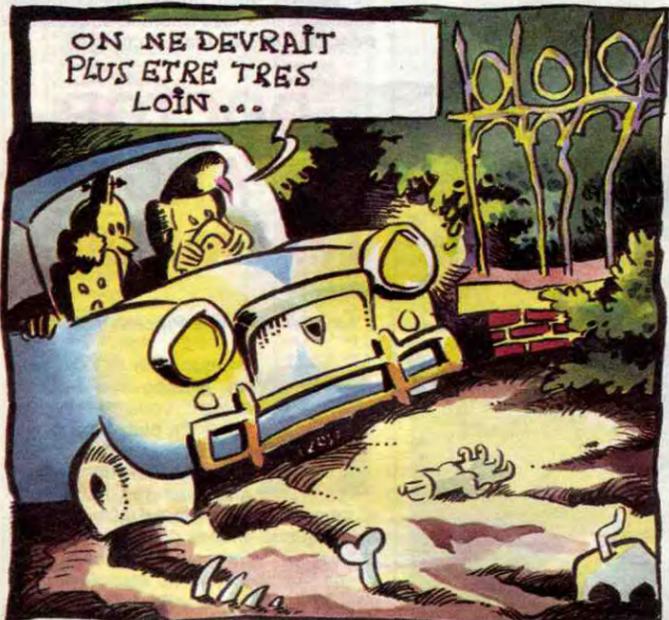
dans

LE BATCAVE

C'EST

BATTE!

Harry Gator



B.D!

EBDITO

Tiens, pendant que j'y pense, un truc en pensant : en théorie, je ne compte pas les rééditions dans le BD Parade. Donc, elles n'y apparaissent pas, par voie de conséquence. Enfin, c'est logique, quoi.
Le mois prochain, en principe, vous aurez droit au nouveau Tin-

tin. Nouveau ? Oui. Celui que Hergé n'a pas achevé, qui sera présenté sous forme d'un dossier comprenant les esquisses, le scénario, etc. Enfin, je vous en dirai plus quand je le verrai. C'est tout.

Milou.

CHEF



Tiens, lui, je vais vous en parler un peu. Calvo, il fait partie des dessinateurs qui ont influencé tous ceux que l'on connaît maintenant, sans exception aucune. Il va y avoir des cons pour dire : "Wouah l'autre, eh,

c'est pas possible, on peut pas dire que ce que fait Ouin ressemble à du Calvo !" Non, on ne peut pas le dire, mais justement, c'est pas un exemple au hasard. Ouin m'a dit que c'était son dessinateur préféré. Celui grâce auquel il dessine, celui qui lui a tout appris. C'est pas le seul : Uderzo ne se cache pas de cette parenté non plus. Et Walt Disney lui-même a été complètement influencé - enfin, disons que ça a été réciproque - par lui. Alors, ceux qui ont été influencés par Calvo et Disney en ont influencé d'autres à leur tour, mais l'un dans l'autre, Calvo est dans le tas du début. Moustache et Trotтинette, c'est Tom et Jerry au Moyen Age. Irréplaçable. Ce type a une façon de faire des perspectives plongeantes absolument unique. Je sais pas quoi en dire, ça me paraît tellement indiscutable que j'ai l'impression de prêcher dans le vide. C'est vachement super bien, voilà tout.

MOUSTACHE ET TROTТINETTE de CALVO chez FUTUROPOLIS, 142 balles.

Moustache et Trotтинette



1955 Le Secret Au Moyen Age 1956 Le Vase de Soissons

Y A UN PUBLIC

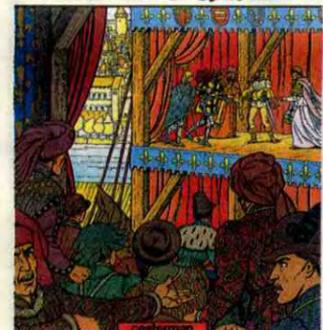


Milou Moulou (mon maquettiste) me dit qu'il y a un public pour ça. Il l'a

dit méchamment. C'est vrai, je suis témoin, il y a des imbéciles qui aiment bien Jacques Martin et Jean Pleyers. Au vu de cette intro, vous devez vous douter que je ne supporte pas. Le dessin est nul au possible, le scénario chiant et sans intérêt, et je m'aperçois soudain que j'ai mis imbéciles au lieu de cons. C'est ce que je voulais dire. C'est des cons, les fans de Martin. Après tout, je peux bien le dire, puisque j'écris sous pseudo (mon vrai nom n'est pas Milou. Je m'appelle Mouli, mais personne ne le sait). Aimer Martin et Pleyers, c'est comme aimer avoir des PV ou écouter des discours de Léotard : faut être maso. Amis masos, au revoir.

LE LYS ET L'OGRE (franchement, un titre pareil !) de PLEYERS et MARTIN chez CASTERMAN, 35 sesterces.

LE LYS ET L'OGRE



VOICI



Voilà uné réédition d'un album de

Ceppi, dont vous avez une nouveauté quelque part ailleurs sur cette page. C'est, chronologiquement, le deuxième de la série. Parce qu'il faut vous dire que durant les trois premiers albums, le héros, Stéphane, fuit de pays en pays pour échapper aux flics, car il a commis une casse. Donc, là, il est en Turquie. Et tout à fait par hasard il se trouve pris dans une histoire rocambolesque que je vais pas vous raconter parce qu'après tout, vous n'avez qu'à vous payer toute la série, non mais. Bande de. Les dessins sont toujours aussi moches, mais c'est vrai qu'on a du mal à en imaginer d'autres sur un tel scénario. En gros, Ceppi est un bon et vous feriez bien de le lire.

A L'EST DE KARAKULAK de CEPPi chez CASTERMAN, 41 francs.

A L'EST DE KARAKULAK



BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14

FLEUR



Je sais que Bourgeon a eu un succès énorme avec "Les Passagers du vent". Déjà quatre tomes sont parus. Il s'en écarte le temps de deux tomes de la série "Les Compagnons du crépuscule", dont le deuxième vient de paraître, et que même que c'est celui que je vous

cause actuellement. Que puis-je en dire, chère baronne ? Bourgeon a ses fans, ils sont nombreux, ils lisent tout ce qu'il produit, ils ne veulent pas revenir sur leurs positions, donc, je n'ai rien à dire qui puisse influencer qui que ce soit sur ce sujet. Je me contenterai de signaler que Bourgeon vient de sortir un album, c'est tout.

LES YEUX D'ETAIN DE LA VILLE GLAUQUE de BOURGEON chez CASTERMAN, 64 balles.



SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 24

BONBON MARCEL



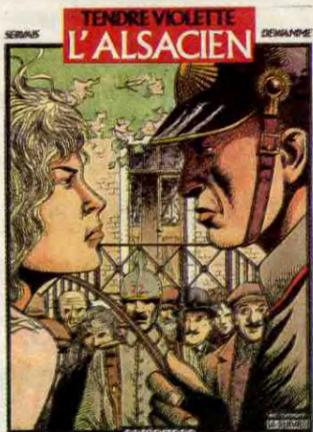
Ça, c'est chicos. Un album de bd qui se termine par la mort de son personnage, parce que celui qui l'a inspiré est vraiment mort. Le personnage, c'est Tonton Marcel, le sosie de Marcel Dassault, et l'auteur, c'est Régis Franc. Bon. Je vais vous redire que j'aime ça. Asseyez-vous. Je vais vous refaire exactement le même article que pour le Tonton Marcel précédent, car je suis très flemmard. Donc, avant, quand j'étais petit, j'aimais pas Régis Franc parce que je ne comprenais rien. Et puis un jour, j'ai découvert Tonton Marcel, cynique constructeur d'avions qui n'arrête pas de dire "hin hin", et qui passe son temps à se foutre de la gueule de la gauche, des pauvres, de sa femme, de son neveu babacool et du monde entier. Je me demande si Franc va continuer sa série, maintenant que le vrai Marcel est mort. S'il arrête, c'est dommage, je suis plié en quatre à chaque fois que je lis ses albums. C'est rare, croyez-moi. C'est un des quatre ou cinq



auteurs qui me font vraiment marrer. Ratez pas ça, vous le regretteriez.

LE GENIE DU SIECLE de FRANC chez CASTERMAN, 54 balles.

TRANCHE



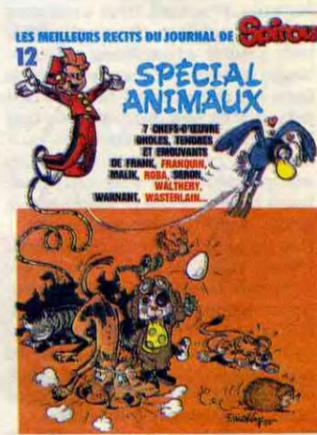
Ça pourrait s'appeler : "Tranches de vie pendant la guerre contre les Prussiens vues en noir et blanc, ou les histoires fades de rien du tout." Car c'est très ensommeillant, comme album. Déjà, bon, quand on a l'avis d'un éminent historien, qui dit que les uns étaient des salauds et les autres des bons, on peut réagir, être d'accord, s'insurger, mais là, c'est juste des histoires pas intéressantes et les auteurs ne semblent même pas avoir envie d'en parler. D'ailleurs, moi non plus.

L'ALSACIEN de SERVAIS et DEWAMME chez CASTERMAN, 54 balles.

ANIMALS



Voici (pardon, je voulais dire : voilà) un album constitué de sept mini-récits parus dans Spirou depuis 1959 (je dis pas ça pour étaler ma culture, mais c'est marqué dans la préface). C'est un spécial animaux, donc tous les récits ont un rapport avec les. Comme ça prend de la place et que je ne pense pas grand chose de cet album, je vais vous citer les coauteurs par ordre alphabétique : Bom, De Kuysche, Denis, Desberg, Frank, Franquin, Jidéhem, Malik, Mittéi, Roba, Seron, Walthery, Warnant, Wasterlain, et j'aurais bien aimé qu'il y en ait 150 de plus parce que ça m'aurait permis de finir mon article, mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut, et de toutes façons je m'en fous parce que j'ai trouvé un moyen de remplir : je cause du fait que je n'ai pas de noms d'auteurs à mettre. Subtil, hein ? Je parie que vous ne vous en seriez même pas aperçus. En tout cas, c'est parfait pour des enfants. Ou plutôt, pour respecter ma nou-



velle notation, dans la catégorie enfants, c'est chouettos. Voilà.

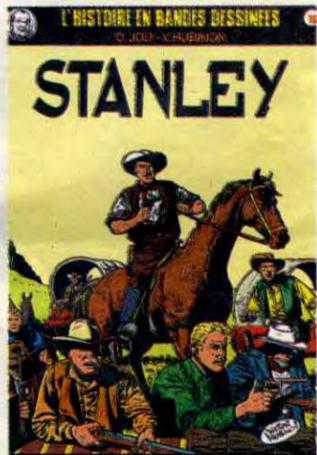
SPECIAL ANIMAUX de PLEIN DE GENS chez DUPUIS, 35 francs.



ROCK'N' COWBOY



Stanley est le premier volet des aventures de Georges. Ah non, pas du tout. Des aventures de Stanley, voulais-je dire. Sinon, je vois pas très bien ce qu'aurait voulu dire le titre. Je vais vous faire une confidence : la bd, c'est beaucoup plus facile d'en lire que d'en parler. Quand je pense aux pauvres dessinateurs qui eux, en plus, doivent la fabriquer, les pauvres ! Mais comment font-ils ? Bon, Stanley est un petit Anglais qui s'enfuit pour aller vivre en Amérique. Là-bas, il devient un cowboy d'enfer, genre Buffalo Bill. Mais il a des difficultés tout le temps, personne ne s'aperçoit que c'est un génie, tout le monde passe son temps à lui cogner sur la gueule, à lui claquer le museau, à lui flanquer des beignes, à lui filer deux tartes dans la tronche, à lui éclater les naseaux, à lui faire la tête au carré 40 sur 40 format normalisé, à lui aplatiser la cagoule, à lui mettre un slip sur la tête et à lui mettre des fessées, et à lui enfoncer des épingles dans les yeux. Ça, c'est du remplissage ou je ne m'y connais



pas. Tout ça a été dessiné en 1953, ça se voit, mais c'est acceptable parce que le scénario est sympa.

STANLEY de JOLY et HUBINON chez DUPUIS, 35 balles.

BETEL



Je trouve bizarre que dans une bd on parle au passé simple. Genre : "Nous nous assimes dans les grands fauteuils qui nous tendaient leurs accoudoirs d'un air amène." Pourtant, dans un roman, ça passe,

mais en bd, ça choque. Enfin, ça me choque. Je verrais bien ça à l'imparfait du subjonctif. "Dingo, eût-il fallu que tu tombes dans cette flaque de merde ?" (Note à la correctrice : laisse béton). Bref.

Je suis étonné par la richesse du scénario, par rapport à l'indigence du dessin. A mon avis, Ceppi aurait du laisser faire un dessinateur plus habile. L'histoire : quatre types profitent du début de la mousson pour cambrioler une banque en Inde. Rapidement, ils se réfugient dans une maison qui contient un couple, la mère de l'un d'eux et un médecin qui la soigne. Et pendant le restant du bouquin, ils restent seuls dans cette maison, bloqués par les trombes d'eau qui se déversent du ciel en furie démoniaque bleu douze. Pardon. Donc, c'est très extrêmement bien et je le recommande chaudement à tous ceux qui ont froid. PS : Milou Moulou aime aussi et il a toute la collec'.

CAPTIFS DU CHAOS de CEPPi chez CASTERMAN, 41 balles.

CAPTIFS DU CHAOS



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.



Salut la promo

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
CADAVRES EN SOLDE	42,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE + UN MAX DE MAD	49,00
SAMBRE	80,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2	59,00
LE REVE DU REQUIN	59,00
PRINCE VAILLANT	142,00
RHAPSODIE HONGROISE	49,50
MOUSTACHE ET TROTTINETTE	142,00
L'ALSACIEN	54,00
A L'EST DE KARAKULAK	41,00
LE LYS ET L'OGRE	35,00
CAPTIFS DU CHAOS	41,00
STANLEY	35,00
SPECIAL ANIMAUX	35,00
LE GENIE DU SIECLE	54,00
LES YEUX D'ETAIRN	64,00

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. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.
Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
 Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
 J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus
2) Philippe Bertr
 J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" le Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.
 J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
 J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'cie. Au choix : 1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
 J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Bon. Saisissez les accoudoirs du fauteuil où vous êtes en train de vous prélasser, et accrochez-vous. Vous qui avez l'habitude de la simplicité évangile des goto data print, vous allez avoir droit à l'un des problèmes les plus complexes qui soient, de ceux qui font hérisser les cheveux des mathématiciens et qui intriguent les philosophes depuis 3000 ans : les points-cadeaux.

Cette semaine, comme il y a plein de bonnes nouveautés, tout va être centré autour des points-cadeaux. Tous les albums vous en font gagner un, sauf le Calvo qui en vaut deux. Et si vous me commandez pour quatre points-cadeaux (ou si vous en avez déjà que vous avez gardés d'une dernière fois), je vous offre un tome (précisez lequel vous voulez, y en a deux) de Masse intitulé : l'Avalanche. Pour les deux, bien sûr, faut 8 points-cadeaux. Et en quoi c'est un cadeau, ça, tonton ? Ben dès la semaine prochaine, il faudra cinq points cadeaux pour avoir un tome. Donc, c'est une promo. D'où le nom. Merci au revoir.

Oui, je suis grand, je prends une feuille de papier et j'explique en clair ce que je veux, ce qui m'évite de cocher cette case à la con.

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

Nom : Code postal + Ville :
Prénom : Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du
Adresse : Colombier 95230 SOISY. N°152

LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

UNITÉ CENTRALE	
1040 STF	7980
520 STF	3990
130 XE	990
2600	
LECTEURS	
LECTEUR 360K DISK	2000
LECTEUR 720K DISK	2700
LECTEUR K7	450
DISQUE DUR SH204 20 Mo.	6990
IMPRIMANTES	
CITIZEN 120D	2990
EPSON LX80	2990
ATARI SMM804	2490
OKIMATR 20	2590
TATUNG TP100	2200
MONITEURS	
MONOCHROME BR	1100
MONOCHROME HR	1990
COULEUR THOMSON	3500
COULEUR ATARI SC1424	3990
COULEUR AMIC	2500
PÉRIPHÉRIQUE	
Digitalisateur d'image CICI	2490
MODEM (P18)	
Carte extension F.A.M. (P22)	
TUNER (T.V.) (nous consulter)	
ACCESSOIRES	
Bte rangement 10 Disks 5"1/4	25
Bte rangement 100 Disks 5"1/4	139
Bte rangement 10 Disks 3"1/2	25
Bte rangement 40 Disks 3"1/2	150
HOUSSE 520 ST	70
HOUSSE 1040 ST	70
HOUSSE 130 XE	70
HOUSSE Moniteur couleur	80
HOUSSE Moniteur mono	80
CONSOMMABLES	
K7 VIERGES C20 par 10	60
DISK 3"1/2 SFDD	25
DISK 3"1/2 DFDD	35
DISKS 5"1/4 SFDD par 10	70
Papier listing 11" (2000 feuilles)	200
RUBAN ENCREUR	
TOUS CORDONS À LA DEMANDE	

MANETTES	
Quick shot I	70
Quick shot II	90
Quick shot IX	180
Pro 5000	220
LOGICIELS ATARI	
130 XE	K7 D
ACTION BIKER	29,90
ARCADE CLASSIC	107,00
ARCHON 2	119
BEACH HEAD	125
BLUE MAX 2001	102,00 154
BOULDERDASH 2	102,00 154
BRUCE LEE	140,00 127
COLOSSUS CHESS 3.0	159,00 114
EIDOLON	164
ELECTRA GLIDE	135
FIGHTER PILOT	110
FLIGHT SIMULATOR 2	554
FLIP'N FLOP	147
GOONIES	154
HACKER	147
JUMP JET	135
KENNEDY APPROACH	174
LAST V8	49,90
MIG ALLEY ACE	154
MOVIE MAKER	172
ONE MAN DROID	29,90
PRINT SHOP	436
RACING DEST. SET	165
REALM OF IMPOSSIBLE	139
RESCUE ON FRACTALUS	89
SMASH HITS 1	107
SMASH HITS 2	107
SMASH HITS 3	107
SMASH HITS VOL. 4	107
SOLO FLIGHT	140,00
SPY VS SPY	147
SPY VS SPY 2	157
SUMMER GAMES	165
ULTIMA 3	189
VEGAS JACKPOT	29,90
ZORRO	107,00 125
ZAXXON	140,00

UTILITAIRES ST	D
ANIMATOR	279
CALENDAR	219
DATAMAT	450
DEGAS	439
DFT	335
HIPPO RAMDISK	274
K SEKA	435
K SPREAD	435
LATTICE C	1139
M. COPY	192
M. DISK	149
MACRO ASSEMBLEUR	543
MCC PASCAL	979
MI TERM	335
MODULA 2	1450
MUSIC STUDIO	329
PLUS PAINT	395
SHELL	335
TEXTOMAT	450
UTILITIES	449
JEUX ST	
BORROWED TIME	266
BRATACCAS	324
FAHRENHEIT	484
LANDS OF HAVOC	224
PAWN	245
SUNDOG	333
TIME BANDITS	316
TRANSYLVANIA	349
TREASURE ISLAND	349
ULTIMA II	266
LEADER BOARD	277
LIBRAIRIE	
Le ST	129
La Bible du ST	249
Trucs et Astuces	149
Le livre du GEM	249
Le BASIC du ST	149
Du BASIC au C	149
Le langage machine	149
Peeks et pokes	129
Bien débiter	129
Graphic et son	149

REMISES AUX COLLECTIVITÉS

SERVICE APRES-VENTE

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



PROMOTIONS

1040 STF + Moniteur mono	9990	520 STF + Moniteur couleur	6590
1040 STF + Moniteur couleur	11990	130 XE + Lecteur K7 XC12	1390
520 STF + Moniteur mono	4990	130 XE + Lecteur disks 1050	2290

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

NOM
ADRESSE
RÉFÉRENCES
TÉL
PRIX + 20 F

CATALOGUE SOFT : Participation aux frais d'envoi
Règlement : je joins F chèque bancaire CCP mandat-lettre

Matériel garanti 2 ans

DAMES

Appréciez qu'à votre instar, l'ami X-07 se découvre une véritable passion pour les DAMES...

André GENNESSEAU

Mode d'emploi :

Ce jeu nécessite au minimum la version 16 Ko (dans ce cas, ne pas taper les commentaires). Après la présentation, le programme demande si vous désirez débiter une partie normale, ou bien disposer les pions à votre guise sur le damier pour commencer d'un endroit quelconque. Choisissez ensuite votre camp et le niveau de la partie (touches de fonctions ou 1, 2, 3, 4). Pour jouer, patientez jusqu'à l'apparition du curseur clignotant et placez celui-ci sur le pion à jouer à l'aide des touches directionnelles. Validez par F6, puis amenez le curseur sur la case où vous désirez placer votre

pion et validez de nouveau par F6. L'ordinateur vérifie la validité du coup. Lorsqu'il joue à son tour, vous pouvez suivre le cheminement de sa pensée par l'affichage du nombre de coups jouables et du nombre de coups explorés. Les coups sont notés suivant la notation Manoury : le damier est numéroté de 1 à 50 et un coup est noté par les cases de départ et d'arrivée, séparées d'un tiret en cas de mouvement et d'une croix en cas de prise; exemple : 19-23.7*16. Un signal sonore indique la fin de réflexion de votre machine, appuyez alors sur F6 pour la voir effectivement jouer. La commande STOP, placée sur F1 ou F3 selon le cas, permet le retour à un menu proposant : le retour au Basic, l'ajournement d'une partie (pour sa reprise à la mise sous tension - fonction SLEEP), le changement du niveau de jeu ou la modification du jeu lui-même (poser ou supprimer des pions, ou changer de camp en cours de partie). Pour le reste, prenez connaissance des commentaires inclus dans les REM.

CANON X07

LA NUIT PORTE CONSEIL DE PORTER PRÉSERVATIF



DIRE QUE
JUSQU'À CE
JOUR, J'AI
AIMÉ LES
FEMMES SANS
LE SAVOIR!

QUELLE
DÉCOUVERTE
MIRIFIQUE!



SERVEUR
HEBDOMADIER
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
1 'Ce programme vous permet de jouer aux
dames francaises avec toutes les regles
2 'Voici le rappel de certaines :
3 ' * la prise est obligatoire
4 ' * si plusieurs coups s'offrent, on
doit choisir celui qui prend le plus
5 ' * s'il y a encore plusieurs coups,
jouer celui qui prend le plus de dames
6 ' * partie nulle si :
- un joueur n'a plus qu'une dame
7 ' - l'autre a au plus trois pieces,
dont au moins une dame
8 ' Les coups sont affichés suivant la
notation Manoury :
9 ' 1 pour la iere case des noirs:NV
50 pour la dernière des blancs:SE
11 ' Le jeu n'utilise que le curseur et
les touches de fonction
12 ' Déplacez votre pion sur le jeu puis
validez par la touche centrale (F6)
13 ' L'algorithme utilise est le Minimax
avec optimisation alpha-beta
14 ' Les sous-programmes utilisent la
recursivite
15 ' Temps de reflexion : une minute en
niveau 1, huit en niveau 2, plus apres
16 ' N'hésitez pas a augmenter le niveau
quand il reste peu de pions
17 ' Pour jouer, supprimez les commenta
ires (lignes non multiples de dix)
18 ' BONNE CHANCE !
19 '
20 GOT05000
30 CLS:PRINT "POSITION INITIALE", "F1:P
artie normale", "F2:Poser les pions";
40 ONVAL (INKEYS)GOTO70,120
50 GOT040
70 GOSUB5100
80 J=1:FORI=16TO42:IFJEU(I)=99THENNEXTEL
SEJEU(I)=J:PN(J)=I:J=J+1:NEXT
90 J=1:FORI=61TO87:IFJEU(I)=99THENNEXTEL
SEJEU(I)=J:PB(J)=I:J=J+1:NEXT
100 PN=20:NP=20:PB=20:BP=20:ND=0:DN=0:BD
=0:DB=0
110 GOSUB5200:TT=1:GOTO330
117 '
118 '**POSE DES PIONS SUR LE JEU**
119 '
120 GOSUB5100:GOSUB5200
130 PRINT"Posez les pions", "CASE :", " PB
PN DB DN";
140 XE=7:YE=1:CJ=16
150 LOCATE1,3:PRINTUSINGF#;BP;LOCATE5,3
:PRINTUSINGF#;NP;
160 LOCATE9,3:PRINTUSINGF#;BD;LOCATE13,3
:PRINTUSINGF#;ND;
170 GOSUB5500:IFA=0ORRE<1ORRE>4THENA=0:G
OTO220
180 IFA>0THENIFA>20THENBD=BD-1:DB(A-20)=
0:A=3ELSEBP=BP-1:PB(A)=0:A=1ELSE200
190 GOT0210
200 IFA<-20THENND=ND-1:DN(A-20)=0:A=4EL
SENP=NP-1:PN(A)=0:A=2
210 JEU(CJ)=0:GOSUB5700
220 IFRE=0GOTO170,ELSEIFA=RETHENGOSUB540
0:GOTO150
230 ONREGOTO250,260,270,280,290
240 GOT0170
250 IF CJ<21GOTO270ELSEBP=BP+1:BP=BP+1:PB
(PB)=CJ:JEU(CJ)=PB:GOSUB5420:GOTO150
260 IF CJ>82GOTO280ELSEPN=PN+1:NP=NP+1:PN
(PN)=CJ:JEU(CJ)=PN:GOSUB5440:GOTO150
270 DB=DB+1:BD=BD+1:DB(DB)=CJ:JEU(CJ)=20
+DB:GOSUB5410:GOTO150
280 DN=DN+1:ND=ND+1:DN(DN)=CJ:JEU(CJ)=-2
0-DN:GOSUB5430:GOTO150
287 '
288 '**TRAIT**
289 '
290 GOSUB5900:TT=CO:PRINT " Qui joue ?",
,, "Vous Moi";
300 ONVAL (INKEYS)GOTO320,300,330
310 GOT0300
320 TT=-TT
327 '
328 '**NIVEAU**
```

```
329 '
330 GOSUB5900
340 PRINT " Profondeur de", " recherche en
", " demi-coups", " 1 2 3 4";
350 NN=VAL (INKEYS):IFNM<10RNM>46GOTO350
500 IFFT=COGOTO700
507 '
508 '**VOUS JOUEZ**
509 '
510 GOSUB5900:PRINT "A vous :":IFCO=1THE
NPRINT " noirs"ELSEPRINT " blancs"
520 Z=0:GOSUB1000
530 IFNC=0THENLOCATE0,0:PRINT "Vous avez"
:GOTO980
540 ST=LC+1:IFNC<1ANDLC=0GOTO570
550 PRINT "Vous devez"
560 IFLC=0THENPRINT "Jouer : "ELSEPRINT "pr
endre":IFLC<1THENPRINTLC;"fois."
570 LOCATE8,3:PRINT "STOP":LOCATE2,3:IFL
C=0THENST=2:PRINT "-":ELSEPRINT "!"
590 CJ=NV(0):P=0:PP=IX-L:XE=0:YE=3:N=0
600 GOSUB5500:IFRE=5THENGOSUB6000ELSEIFR
E=3GOTO900ELSE600
610 IFRE=1GOTO630
620 LOCATE0,0:BEEP5,15:PRINT "Coup illi ga
1 ! ":BEEP0,1:LOCATE0,0:PRINTC:GOTO600
630 GOSUB6200:XE=3:IFN<LGOTO600
640 N=0:IS(0)=P:GOSUB3700:AC(0)=CJ:GOSUB
4000:GOSUB5700:TT=-TT
697 '
698 '**L'ORDINATEUR JOUE**
699 '
700 GOSUB5900:PRINT "Je reflechis.", "Nive
au :", "NM", "STOP";
710 GOSUB3000:GOSUB5900:IFIN=1GOTO900
720 BEEP5,5:BEEP15,5:BEEP10,5:IFNC(0)=0T
HENPRINT "J'ai":GOTO980
730 PRINT "Je joue :":LOCATE12,0:IFLC(0)=
0THENPRINT "-":L=0ELSEPRINT "X":L=LC(0)-1
740 P=JEU (NV(DG)):FORN=DGTODG+L
750 CJ=NV(N):GOSUB5350:LOCATE10,0:PRINTU
SINGF#;MY
760 IFN=DG+LTHENCJ=AGELSECJ=NV(N+1)
770 GOSUB5350:LOCATE13,0:PRINTUSINGF#;MY
:GOSUB5300
780 IFNKEYS<>"5"GOTO780
790 IFF>0THENIFF>20THENGOSUB5410ELSEGOSU
B5420
800 IFF<0THENIFF<-20THENGOSUB5430ELSEGOSU
B5440
810 CJ=NV(N):GOSUB5300:GOSUB5400
820 IFLC(0)=0THENCJ=PR(N+1):GOSUB5300:GOS
UB5400
830 NEXT:N=0:DC(0)=DB:AC(0)=AG:GOSUB4000
:GOSUB5700
840 IFABS (JEU (AG))>20THENCJ=AG:GOSUB5300
:IFFT=1THENGOSUB5410ELSEGOSUB5430
850 TT=-TT:GOSUB6400:GOTO510
897 '
898 '**INTERRUPTION**
899 '
900 CLS:PRINT "F1: BASIC", "F2: Ajourner"
910 PRINT "F3: Changer le niveauF4: Modifie
r le jeu":P=STICK(0)
920 ONVAL (INKEYS)GOTO940,960,970,120
930 GOT0920
940 CLS:BEEP20,20:LOCATE2,1:PRINT "Au rev
oir !...":BEEP25,10:BEEP0,0
950 CLS:CLEAR50:CONSOLE0,4,0,1,1:CONSOLE
0,0:END
960 CLS:SLEEP:GOSUB5200:GOTO500
970 GOSUB5200:GOTO330
980 PRINT " PERDU", "Autre partie ?"," OU
I NON";
990 P=VAL (INKEYS):IFP=1THENRUNELSEIFP=2G
OTO940ELSE990
997 '
998 '**GENERATEUR DES COUPS POSSIBLES**
999 '
1000 L=2:IX=Z:NC=0:LC=0:DP=0
1010 IFFT=1GOTO1140
1020 LB=1:LH=30:IFPN=0GOTO1060
1030 FORI=1TOPN
1040 P=PN(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1060
1050 GOSUB1300:JEU(P)=I:NEXT
1060 IFDN=0GOTO1100
```

```
1070 FORI=1TODM
1080 P=DN(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1100
1090 GOSUB1400:JEU(P)=20-I:NEXT
1100 IFPN=0ORLC>0THENRETURN
1110 FORI=1TOPN
1120 P=PN(I):IFP=0THENNEXT:RETURN
1130 AP=7:GOSUB1500:AP=8:GOSUB1500:NEXT:
RETURN
1140 LB=-30:LH=-1:IFPB=0GOTO1180
1150 FORI=1TOPB
1160 P=PB(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1180
1170 GOSUB1300:JEU(P)=I:NEXT
1180 IFDB=0GOTO1220
1190 FORI=1TODB
1200 P=DB(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1220
1210 GOSUB1400:JEU(P)=20+I:NEXT
1220 IFPB=0ORLC>0THENRETURN
1230 FORI=1TOPB
1240 P=PB(I):IFP=0THENNEXT:RETURN
1250 AP=-7:GOSUB1500:AP=-8:GOSUB1500:NEX
T:RETURN
1300 CC=0:CD=0:JEU(P)=0
1310 IN=1:PP=P-8:PF=PP-8:GOSUB1600:IN=2;
PP=P-7:PF=PP-7:GOSUB1600
1320 IN=3:PP=P+7:PF=PP+7:GOSUB1600:IN=4;
PP=P+8:PF=PP+8:GOSUB1600:RETURN
1400 JEU(P)=0:IN=1:D=-8:GOSUB2000:IN=2:D
=-7:GOSUB2000
1410 IN=3:D=7:GOSUB2000:IN=4:D=8:GOSUB20
00:RETURN
1500 IFJEU (P+AP)<>0THENRETURN
1510 NC=NC+1:NV (IX)=P+AP:PR (I
X)=0:IX=IX+2:RETURN
1597 '
1598 '**PRISES PAR LES PIONS**
1599 '
1600 A=JEU (PP)
1610 IFA<LBORA>LHORJEU (PF)<>0THENRETURN
1620 IFABS (A)>20THENC=CD+1
1630 JEU (PP)=A+100:CC=CC+1:CA (CC)=PF:CP (
CC)=PP
1640 ONINGOTO1650,1690,1730,1770
1650 PP=PP-16:PF=PP-8:GOSUB1600
1660 IN=2:PP=PP+1:PF=PP+7:GOSUB1600
1670 IN=3:PP=PP+14:PF=PP+7:GOSUB1600
1680 PP=PP+1:GOTO1810
1690 PP=PP-14:PF=PP-7:GOSUB1600
1700 IN=1:PP=PP-1:PF=PP-8:GOSUB1600
1710 IN=4:PP=PP+16:PF=PP+8:GOSUB1600
1720 PP=PP-1:GOTO1810
1730 PP=PP+14:PF=PP+7:GOSUB1600
1740 IN=1:PP=PP-15:PF=PP-8:GOSUB1600
1750 IN=4:PP=PP+16:PF=PP+8:GOSUB1600
1760 PP=PP-15:GOTO1810
1770 PP=PP+16:PF=PP+8:GOSUB1600
1780 IN=2:PP=PP-15:PF=PP-7:GOSUB1600
1790 IN=3:PP=PP+14:PF=PP+7:GOSUB1600
1800 PP=PP-15
1810 IFCC<LGOTO1860>
1820 IFCC<LCTHENIFCD<DPGOTO1860ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+1:GOTO1840
1830 NC=1:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
1840 FORJ=1TOCC:MV (IX+J)=CA (J):PR (IX+J)=
CP (J):NEXT
1850 NV (IX)=P:PR (IX)=0:IX=IX+L
1860 JEU (PP)=JEU (PP)-100:IFABS (JEU (PP))>
20THENC=CD-1
1870 CC=CC-1:RETURN
1997 '
1998 '**PRISES ET MOUVEMENTS DES DAMES**
1999 '
2000 PP=P:C=0
2010 PP=PP+D:IFJEU (PP)=0THENC=C+1:GOTO20
10ELSEA=JEU (PP)
2020 IFA<LBORA>LHORJEU (PP+D)<>0THENIFLC=
0ANDC>0GOTO2070ELSERETURN
2030 IFABS (A)>20THENC=1ELSECD=0
2040 JEU (PP)=A+100:CC=1:CA (CC)=PP+D:CP (
C)=PP:C=1
2050 ONINGOSUB2100,2250,2400,2550
2060 RETURN
2070 NV (IX)=P:MV (IX+1)=PP-D:PR (IX)=D:IX=
IX+2:NC=NC+C:RETURN
2100 GOSUB2700
2110 PP=CA (CC):IFJEU (PP-8)=0THENPP=PP-8:
CA (CC)=PP:C=C+1:GOTO2100
```

```
2120 A=JEU (PP-8):IFA<LBORA>LHORJEU (PP-16
)<>0GOTO2150
2130 IFABS (A)>20THENC=CD+1
2140 JEU (PP-8)=A+100:CC=CC+1:CA (CC)=PP-1
6:CP (CC)=PP-8:C=1:GOSUB2100
2150 IFCC<LGOTO2200
2160 IFCC<LCTHENIFCD<DPGOTO2200ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2180
2170 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2180 FORJ=1TOCC:MV (IX+J)=CA (J):PR (IX+J)=
CP (J):NEXT
2190 MV (IX)=P:PR (IX)=-8:IX=IX+L
2200 PP=CP (CC):JEU (PP)=JEU (PP)-100:IFABS
(JEU (PP))>20THENC=CD-1
2210 CC=CC-1:RETURN
2250 GOSUB2850
2260 PP=CA (CC):IFJEU (PP-7)=0THENPP=PP-7:
CA (CC)=PP:C=C+1:GOTO2250
2270 A=JEU (PP-7):IFA<LBORA>LHORJEU (PP-14
)<>0GOTO2300
2280 IFABS (A)>20THENC=CD+1
2290 JEU (PP-7)=A+100:CC=CC+1:CA (CC)=PP-1
4:CP (CC)=PP-7:C=1:GOSUB2250
2300 IFCC<LGOTO2350
2310 IFCC<LCTHENIFCD<DPGOTO2350ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2330
2320 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2330 FORJ=1TOCC:MV (IX+J)=CA (J):PR (IX+J)=
CP (J):NEXT
2340 MV (IX)=P:PR (IX)=-7:IX=IX+L
2350 PP=CP (CC):JEU (PP)=JEU (PP)-100:IFABS
(JEU (PP))>20THENC=CD-1
2360 CC=CC-1:RETURN
2400 GOSUB2850
2410 PP=CA (CC):IFJEU (PP+7)=0THENPP=PP+7:
CA (CC)=PP:C=C+1:GOTO2400
2420 A=JEU (PP+7):IFA<LBORA>LHORJEU (PP+14
)<>0GOTO2450
2430 IFABS (A)>20THENC=CD+1
2440 JEU (PP+7)=A+100:CC=CC+1:CA (CC)=PP+1
4:CP (CC)=PP+7:C=1:GOSUB2400
2450 IFCC<LGOTO2500
2460 IFCC<LCTHENIFCD<DPGOTO2500ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2480
2470 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2480 FORJ=1TOCC:MV (IX+J)=CA (J):PR (IX+J)=
CP (J):NEXT
2490 MV (IX)=P:PR (IX)=7:IX=IX+L
2500 PP=CP (CC):JEU (PP)=JEU (PP)-100:IFABS
(JEU (PP))>20THENC=CD-1
2510 CC=CC-1:RETURN
2550 GOSUB2700
2560 PP=CA (CC):IFJEU (PP+8)=0THENPP=PP+8:
CA (CC)=PP:C=C+1:GOTO2550
2570 A=JEU (PP+8):IFA<LBORA>LHORJEU (PP+16
)<>0GOTO2600
2580 IFABS (A)>20THENC=CD+1
2590 JEU (PP+8)=A+100:CC=CC+1:CA (CC)=PP+1
6:CP (CC)=PP+8:C=1:GOSUB2550
2600 IFCC<LGOTO2650
2610 IFCC<LCTHENIFCD<DPGOTO2650ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2630
2620 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2630 FORJ=1TOCC:MV (IX+J)=CA (J):PR (IX+J)=
CP (J):NEXT
2640 MV (IX)=P:PR (IX)=8:IX=IX+L
2650 PP=CA (CC):JEU (PP)=JEU (PP)-100:IFABS
(JEU (PP))>20THENC=CD-1
2660 CC=CC-1:RETURN
2700 PP=CA (CC)
2710 IFJEU (PP-7)=0THENPP=PP-7:GOTO2710
2720 A=JEU (PP-7):IFA<LBORA>LHORJEU (PP-14
)<>0GOTO2750
2730 IFABS (A)>20THENC=CD+1
2740 JEU (PP-7)=A+100:CC=CC+1:CA (CC)=PP-1
4:CP (CC)=PP-7:C=1:GOSUB2250
2750 PP=CA (CC)
```

A SUIVRE...

SPECTRUM

Suite de la page 8

52700	60	203	151	50	153	237
52705	58	137	237	254	6	56
52712	215	201	62	42	50	153
52718	237	62	48	50	95	234
52724	205	80	202	1	254	191
52730	237	120	31	56	245	58
52736	95	234	33	1	1	205
52742	98	200	6	3	197	33
52748	0	4	17	37	0	205
52754	181	3	193	118	16	242
52760	33	64	3	17	45	0
52766	205	181	3	118	6	2
52772	197	33	64	2	17	66
52778	0	205	181	3	193	118
52784	16	242	33	64	3	17
52790	45	0	205	181	3	42
52796	97	237	237	75	120	92
52802	9	34	97	237	62	0
52808	33	133	237	6	5	119
52814	35	16	252	50	138	237
52820	245	33	17	3	133	111
52826	62	123	205	98	200	241
52832	95	33	81	234	133	111
52838	126	2	123	60	254	5
52844	32	230	33	22	3	62
52850	44	205	98	200	62	41
52856	2	205	140	206	205	192
52862	205	58	95	234	60	50
52868	95	234	254	58	218	244
52874	205	201	30	1	83	213

52880	205	63	202	124	230	63
52886	254	39	48	246	198	6
52892	79	205	63	202	124	230
52898	31	254	26	48	246	198
52904	15	71	169	230	1	32
52910	238	209	33	131	237	213
52916	86	43	94	43	235	167
52922	237	66	235	209	40	206
52928	21	32	240	28	112	43
52934	113	123	254	16	32	194
52940	38	7	46	3	62	124
52946	229	205	93	200	225	62
52952	40	2	44	125	254	23
52958	56	240	36	124	254	21
52964	86	232	33	26	174	34
52970	109	200	205	245	212	203
52976	60	203	61	62	125	205
52982	98	200	58	153	237	2
52988	205	37	207	33	100	237
52994	14	3	6	0	94	35
53000	86	35	235	213	197	205
53006	244	202	193	225	4	120
53012	254	5	56	238	13	32
53018	233	205	37	207	33	126
53024	0	34	109	200	201	6
53030	40	33	48	231	17	224
53036	232	26	79	126	18	113
53042	19	35	16	247	201	6
53048	94	33	0	234	197	229
53054	126	50	154	237	1	201
53060	132	205	43	45	1	35
53066	4	205	43	45	1	98
53072	41	205	43	45	1	16
53078	39	205	43	45	239	5
53084	56	58	154	237	230	15
53090	805	40	45	239	6	9
53096	6	205	162	45	197	205

53102	43	45	239	5	56	58
53108	154	237	230	48	31	31
53114	31	31	205	40	45	239
53120	4	56	205	162	45	80
53126	89	225	205	181	3	58
53132	154	237	230	64	40	1
53138	118	225	209	1	254	191
53144	237	120	203	95	200	1
53150	254	251	237	120	230	3
53156	202	0	66	120	254	
53162	70	32	2	16	138	35
53168	16	138	22	0	1	254
53174	191	237	120	203	95	200
53180	1	254	251	237	120	230
53186	3	202	0	0	118	21
53192	32	234	195	58	207	62
53198	7	211	254	33	0	88
53204	17	1	88	1	192	2
53210	54	50	237	178	14	63
53216	54	40	237	178	33	193
53222	90	14	2	6	24	54
53228	104	4				

HELICO

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI

Aux commandes de votre hélicoptère, tentez courageusement de capturer les étranges fantômes verdâtres qui envahissent la région...

Frédéric CARBONERO



WOUA ! CE QU'ILS SONT RIDICULES
AVEC LEURS BÊTES HÉLICES SUR LA TÊTE !

AMSTRAD



QUI S'Y FROTTE, S'Y
PIQUE NIQUE TA
MÈRE.



```
10 REM *****
20 REM * CARBONERO Frederic *
30 REM * 11 Allée de la Sevre *
40 REM * 78310 MAUREPAS *
50 REM *****
60 REM * HEBDOGICIEL *
70 REM *****
80 REM * H E L I C O *
90 REM *****
100 REM * le 06/06/86 *
110 REM *****
120 REM
130 MODE 0:INK 0,26:PAPER 0:BOARD
8,1:INK 1,6:PEN 1:LOCATE 5,10:PR
INT "VERIFICATION":LOCATE 5,20:PRIN
T "DES DATAS !":LOCATE 1,25:FOR f=
38700 TO 39000:POKE f,0:NEXT
140 somme=0:RESTORE 940:FOR f=1 TO
100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11252 THEN PRINT "Erreur de
data ligne 930 a 1130 !":STOP
150 somme=0:RESTORE 1150:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>12240 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1140 a 1340 !":STOP
160 somme=0:RESTORE 1360:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11827 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1350 a 1550 !":STOP
170 somme=0:RESTORE 1570:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10623 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1560 a 1760 !":STOP
180 somme=0:RESTORE 1780:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10239 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1770 a 1970 !":STOP
190 somme=0:RESTORE 1990:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10866 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1980 a 2180 !":STOP
200 somme=0:RESTORE 2200:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10734 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2190 a 2390 !":STOP
210 somme=0:RESTORE 2410:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10779 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2400 a 2600 !":STOP
220 somme=0:RESTORE 2620:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10605 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2610 a 2810 !":STOP
230 somme=0:RESTORE 2830:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10720 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2820 a 3020 !":STOP
240 somme=0:RESTORE 3040:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11169 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3030 a 3230 !":STOP
250 somme=0:RESTORE 3250:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11025 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3240 a 3440 !":STOP
260 somme=0:RESTORE 3460:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10667 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3450 a 3650 !":STOP
270 somme=0:RESTORE 3670:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11240 THEN PRINT "Erreur d
```

```
e data ligne 3660 a 3860 !":STOP
280 somme=0:RESTORE 3880:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11081 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3870 a 4070 !":STOP
290 somme=0:RESTORE 4090:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10975 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4080 a 4280 !":STOP
300 somme=0:RESTORE 4300:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11554 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4290 a 4490 !":STOP
310 somme=0:RESTORE 4510:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>14049 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4500 a 4700 !":STOP
320 somme=0:RESTORE 4720:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11148 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4710 a 4910 !":STOP
330 somme=0:RESTORE 4930:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>12673 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4920 a 5120 !":STOP
340 somme=0:RESTORE 5140:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11704 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5130 a 5330 !":STOP
350 somme=0:RESTORE 5350:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10863 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5340 a 5540 !":STOP
360 somme=0:RESTORE 5560:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10233 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5550 a 5750 !":STOP
370 somme=0:RESTORE 5770:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>10794 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5760 a 5960 !":STOP
380 somme=0:RESTORE 5980:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>7925 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5970 a 6170 !":STOP
390 somme=0:RESTORE 6190:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>5868 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6180 a 6380 !":STOP
400 somme=0:RESTORE 6400:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>8049 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6390 a 6590 !":STOP
410 somme=0:RESTORE 6610:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>9141 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6600 a 6800 !":STOP
420 somme=0:RESTORE 6820:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11741 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6810 a 7010 !":STOP
430 somme=0:RESTORE 7030:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11366 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7020 a 7220 !":STOP
440 somme=0:RESTORE 7240:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>7623 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7230 a 7430 !":STOP
450 somme=0:RESTORE 7450:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>4946 THEN PRINT "Erreur d
```

```
data ligne 7440 a 7640 !":STOP
460 somme=0:RESTORE 7660:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>3898 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7650 a 7850 !":STOP
470 somme=0:RESTORE 7870:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>4060 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7860 a 8060 !":STOP
480 somme=0:RESTORE 8080:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>4235 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 8070 a 8270 !":STOP
490 somme=0:RESTORE 8290:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>4875 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 8280 a 8480 !":STOP
500 somme=0:RESTORE 8500:FOR f=1 T
O 101:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>2022 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 8490 a 8690 !":STOP
510 MODE 1:PAPER 0:PEN 2:INK 0,3:I
NK 1,26:INK 2,25:BOARD 0
520 REM * Lettre H *
530 MOVE 10,300:DRAW 30,300:DRAW 3
0,210:DRAW 85,210:DRAW 85,300:DRAW
105,300:DRAW 105,100:DRAW 85,100:
DRAW 85,190:DRAW 30,190:DRAW 30,10
0:DRAW 10,100:DRAW 10,300
540 REM * Lettre E *
550 MOVE 115,300:DRAW 210,300:DRAW
210,280:DRAW 135,280:DRAW 135,210
:DRAW 175,210:DRAW 175,190:DRAW 13
5,190:DRAW 135,120:DRAW 210,120:DR
AW 210,100:DRAW 115,100:DRAW 115,3
00
560 REM * Lettre L *
570 MOVE 220,300:DRAW 240,300:DRAW
240,120:DRAW 315,120:DRAW 315,100
:DRAW 220,100:DRAW 220,300
580 REM * Lettre I *
590 MOVE 325,300:DRAW 420,300:DRAW
420,280:DRAW 383,280:DRAW 383,120
:DRAW 420,120:DRAW 420,100:DRAW 32
5,100:DRAW 325,120:DRAW 363,120:DR
AW 363,280:DRAW 325,280:DRAW 325,3
00
600 REM * Lettre C *
610 MOVE 430,300:DRAW 525,300:DRAW
525,250:DRAW 505,250:DRAW 505,280
:DRAW 450,280:DRAW 450,120:DRAW 50
5,120:DRAW 505,150:DRAW 525,150:DR
AW 525,100:DRAW 430,100:DRAW 430,3
00
620 REM * Lettre O *
630 MOVE 535,300:DRAW 630,300:DRAW
630,100:DRAW 535,100:DRAW 535,300
:MOVE 555,280:DRAW 610,280:DRAW 61
0,120:DRAW 555,120:DRAW 555,280
640 LOCATE 8,24:PRINT "Propose par
Frederic CARBONERO.":CALL &BB18
650 MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:PEN 1
660 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Instruct
ions (O/N) ":a# IF UPPER$(a#)<>"O"
THEN 710
670 CLS:LOCATE 15,5:PRINT "Instruc
tions.":LOCATE 15,6:PRINT "-----
-----"
680 LOCATE 2,10:PRINT "C'est super
facile !":LOCATE 2,13:PRINT "Vous
etes aux commandes d'un helico !":
LOCATE 2,15:PRINT "Vous devez att
```

```
raPer les fantomes verts.":LOCATE
2,17:PRINT "tout en evitant les cr
oix rouges.":
690 LOCATE 2,20:PRINT "Pour abando
nner,tapez 'ESC' .":LOCATE 2,22:PR
INT "Pour arreter quelques instant
s 'DEL' .":LOCATE 2,24:PRINT "Pour
reprendre 'CLR' .":
700 FOR f=1 TO 25:a#=#INKEY#:NEXT:O
ALL &BB05
710 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Joystic
ou Clavier (J/K) ":a# IF UPPER$(a#
)="#J" THEN POKE 42500,1 ELSE POKE
42500,0
720 MODE 1:INK 0,1:INK 1,6:INK 2,1
8:INK 3,13:PEN 1:BOARD 13
730 LOCATE 1,25:PRINT "Points:0000
0 Helicos:3"
740 FOR f=16 TO 400 STEP 32:MOVE 0
,f:DRAW 640,f,3:NEXT
750 MEMORY 34999
760 RESTORE 940:LOCATE 5,13:PRINT
"VEUILLEZ PATIENTER S.V.P.":FOR f=
35000 TO 38700:READ a:POKE f,a:NEX
T:LOCATE 5,13:PRINT STRING$(30,128
):
770 CALL 35000
780 FOR f=1 TO 25:a#=#INKEY#:NEXT
790 FOR f=1 TO 24:LOCATE 1,f:PRINT
STRING$(40,128):NEXT
800 PEN 2:INK 2,24:a=#PEEK(42501):O
N a+1 GOTO 810,820,830,840,850,860
,870,880,890,900,910
810 LOCATE 5,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST LAMENTABLE !!!":LOCATE 2,15:PR
INT "VOUS AVEZ ENCORE BEAUCOUP DE
PROGRES":LOCATE 15,18:PRINT "A FAI
RE !!!":CALL &BB05:GOTO 920
820 LOCATE 5,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST PASSABLE !!!":LOCATE 6,15:PRIN
T "VOUS AVEZ ENCORE DES PROGRES":L
OCATE 15,18:PRINT "A FAIRE !!!":CA
LL &BB05:GOTO 920
830 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST MOYEN !!!":LOCATE 6,15:PRINT "
JE SUIS SUR QUE VOUS POUVEZ":LOCAT
E 12,18:PRINT "MIEUX FAIRE !!!":CA
LL &BB05:GOTO 920
840 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST ASSEZ BON !!!":LOCATE 6,15:PRIN
T "MAIS VOUS POUVEZ MIEUX FAIRE !
!!!":CALL &BB05:GOTO 920
850 LOCATE 10,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST BON !!!":LOCATE 2,15:PRINT "M
AIS VOUS POUVEZ ENCORE MIEUX FAIRE
!!!":CALL &BB05:GOTO 920
860 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST TRES BON !!!":LOCATE 6,15:PRIN
T "JE SUIS FIER DE VOUS,BIEN QUE":
LOCATE 7,18:PRINT "VOUS PUISSEZ L
E BATTRE !!!":CALL &BB05:GOTO 920
870 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST EXCELLENT !!!":LOCATE 3,15:PRIN
T "JE SUIS EMERVILLE PAR VOS REF
LEXES !!!":CALL &BB05:GOTO 920
```

Suite page 30

APPLE

Suite de la page 7

7A30- 5F 5F 08 08 08 59 59 59	7B30- 08 08 20 20 20 20 20	7C58- 2D 08 08 08 2D 2D 08	7D80- 58 58 58 58 58 4E 4E 4E	7EA8- 08 69 69 69 08 08 08 69
7A38- 08 08 08 59 59 59 59 59	7B38- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73	7C60- 08 08 2D 2D 2D 2D 2D	7D88- 4E 08 08 08 4E 4E 4E 08	7EB0- 69 69 69 69 69 74 74 74
7A40- 59 4C 4C 4C 4C 08 08 08	7B40- 73 73 08 08 08 73 73 73	7C68- 78 5F 5F 5F 08 08 08 78	7D90- 08 08 4E 4E 4E 4E 4E 4E	7EB8- 74 08 08 08 74 74 74 08
7A48- 4C 4C 4C 08 08 08 4C 4C	7B48- 73 73 78 78 78 78 08	7C70- 78 78 08 08 08 78 78	7D98- 4F 5F 5F 5F 08 08 08 4F	7EC0- 08 08 74 74 74 74 74 74
7A50- 4C 4C 4C 4C 55 5F 5F 5F	7B50- 08 08 78 78 78 08 08 08	7C78- 78 78 78 75 75 75 08	7DA0- 4F 4F 08 08 08 4F 4F	7EC8- 6E 5F 5F 5F 08 08 08 6E
7A58- 08 08 08 55 55 55 08 08	7B58- 78 78 78 78 78 67 5F	7C80- 08 08 75 75 75 08 08 08	7DA8- 4F 4F 4F 48 48 48 48 08	7ED0- 6E 6E 08 08 08 6E 6E 6E
7A60- 08 55 55 55 55 55 41	7B60- 5F 5F 08 08 08 67 67 67	7C88- 75 75 75 75 75 65 5F	7DB0- 08 08 48 48 48 08 08 08	7ED8- 6E 6E 6E 69 69 69 08 08
7A68- 41 41 08 08 08 41 41	7B68- 08 08 08 67 67 67 67	7C90- 5F 5F 08 08 08 65 65 65	7DB8- 48 48 48 48 48 20 5F	7EE0- 08 08 69 69 69 08 08 08
7A70- 41 08 08 08 41 41 41	7B70- 67 78 78 78 78 08 08 08	7C98- 08 08 08 65 65 65 65	7DC0- 5F 5F 08 08 08 20 20 20	7EE8- 69 69 69 69 69 69 63 5F
7A78- 41 41 4D 5F 5F 5F 08 08	7B78- 78 78 78 08 08 08 78 78	7CA0- 65 43 43 43 43 08 08 08	7DC8- 08 08 08 20 20 20 20	7EF0- 5F 5F 08 08 08 63 63 63
7A80- 08 4D 4D 4D 08 08 08 4D	7B80- 78 78 78 74 5F 5F 5F	7CA8- 43 43 43 08 08 08 43 43	7DD0- 20 73 73 73 73 08 08 08	7EF8- 08 08 08 63 63 63 63 63
7A88- 4D 4D 4D 4D 20 20 20	7B88- 08 08 08 74 74 74 08 08	7CB0- 43 43 43 20 5F 5F 5F	7DD8- 73 73 73 08 08 08 73 73	7F00- 63 73 73 73 73 08 08 08
7A90- 20 08 08 08 20 20 08	7B90- 08 74 74 74 74 74 6F	7CB8- 08 08 08 20 20 20 08 08	7DE0- 73 73 73 65 5F 5F 5F	7F08- 73 73 73 08 08 08 73 73
7A98- 08 08 20 20 20 20 20	7B98- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F	7CC0- 08 20 20 20 20 20 2E	7DE8- 08 08 08 65 65 65 08 08	7F10- 73 73 73 20 5F 5F 5F
7AA0- 73 5F 5F 5F 08 08 73	7BA0- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 6F	7CC8- 2E 2E 2E 08 08 08 2E 2E	7DF0- 08 65 65 65 65 65 6C	7F18- 08 08 08 20 20 20 08 08
7AA8- 73 73 08 08 08 73 73 73	7BA8- 6F 6F 72 5F 5F 5F 08 08	7CD0- 2E 08 08 08 2E 2E 2E 2E	7DF8- 6C 6C 6C 08 08 6C 6C	7F20- 08 20 20 08 20 20 20 73
7AB0- 73 73 73 65 65 65 65 08	7BB0- 08 72 72 72 08 08 08 72	7CD8- 2E 2E 29 5F 5F 08 08	7E00- 6C 08 08 08 6C 6C 6C 6C	7F28- 73 73 73 08 08 08 73 73
7AB8- 08 08 65 65 65 08 08 08	7BB8- 72 72 72 72 72 70 70	7CE0- 08 29 29 08 08 08 29	7E08- 6C 6C 28 5F 5F 08 08	7F30- 73 08 08 08 73 73 73 73
7AC0- 65 65 65 65 65 64 5F	7BC0- 70 08 08 08 70 70 70 08	7CE8- 29 29 29 29 53 53 53	7E10- 08 28 28 28 08 08 08 28	7F38- 73 73 74 5F 5F 5F 08 08
7AC8- 5F 5F 08 08 08 64 64 64	7BC8- 08 08 70 70 70 70 70	7CF0- 53 08 08 08 53 53 53 08	7E18- 28 28 28 28 20 20 20	7F40- 08 74 74 74 08 08 08 74
7AD0- 08 08 08 64 64 64 64 64	7BD0- 74 5F 5F 08 08 08 74	7CF8- 08 08 53 53 53 53 53	7E20- 20 08 08 08 20 20 20 20	7F48- 74 74 74 74 74 65 65 65
7AD8- 64 20 20 20 20 08 08 08	7BD8- 74 74 08 08 08 74 74 74	7D00- 45 5F 5F 5F 08 08 08 45	7E28- 08 08 20 20 20 20 20	7F50- 65 08 08 08 65 65 65 08
7AE0- 20 20 20 08 08 08 20 20	7BE0- 74 74 74 6E 6E 6E 6E 08	7D08- 45 45 08 08 45 45 45	7E30- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73	7F58- 08 08 65 65 65 65 65 65
7AE8- 20 20 20 72 5F 5F 5F	7BE8- 08 08 6E 6E 6E 08 08 08	7D10- 45 45 4E 4E 4E 4E 08	7E38- 73 73 08 08 08 73 73 73	7F60- 6A 5F 5F 5F 08 08 08 6A
7AF0- 08 08 08 72 72 72 08 08	7BF0- 6E 6E 6E 6E 6E 6F 5F	7D18- 08 08 4E 4E 4E 08 08 08	7E40- 73 73 73 74 74 74 74 08	7F68- 6A 6A 08 08 08 6A 6A 6A
7AF8- 08 72 72 72 72 72 61	7BF8- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F	7D20- 4E 4E 4E 4E 4E 4F 5F	7E48- 08 08 74 74 74 08 08 08	7F70- 6A 6A 6A 62 62 62 62 08
7B00- 61 61 61 08 08 08 61 61	7C00- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F	7D28- 5F 5F 08 08 08 4F 4F 4F	7E50- 74 74 74 74 74 6E 5F	7F78- 08 08 62 62 62 08 08 08
7B08- 61 08 08 08 61 61 61	7C08- 6F 73 73 73 73 08 08 08	7D30- 08 08 08 4F 4F 4F 4F	7E58- 5F 5F 08 08 08 6E 6E 6E	7F80- 62 62 62 62 62 6F 5F
7B10- 61 61 70 5F 5F 5F 08 08	7C10- 73 73 73 08 08 08 73 73	7D38- 4F 52 52 52 08 08 08	7E60- 08 08 08 6E 6E 6E 6E 6E	7F88- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
7B18- 08 70 70 08 08 08 70 70	7C18- 73 73 73 20 5F 5F 5F	7D40- 52 52 52 08 08 08 52 52	7E68- 6E 61 61 61 61 08 08 08	7F90- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F
7B20- 70 70 70 70 20 20 20	7C20- 08 08 08 20 20 20 08 08	7D48- 52 52 52 52 44 5F 5F 5F	7E70- 61 61 61 08 08 08 61 61	7F98- 6F 27 27 27 27 08 08 08
7B28- 20 08 08 08 20 20 08	7C28- 08 20 20 20 20 20 69	7D50- 08 08 08 44 44 44 08 08	7E78- 61 61 61 61 6C 5F 5F 5F	7FA0- 27 27 27 27 64 5F 5F 5F
	7C30- 69 69 08 08 08 69 69 69	7D58- 08 44 44 44 44 44 49	7E80- 08 08 6C 6C 6C 6C 08 08	7FAB- 27 27 27 27 64 5F 5F 5F
	7C38- 69 08 08 08 69 69 69 69	7D60- 49 49 49 08 08 08 49 49	7E88- 08 6C 6C 6C 6C 6C 6C	7FB0- 08 08 08 64 64 64 08 08
	7C40- 69 69 63 5F 5F 5F 08 08	7D68- 49 08 08 08 49 49 49 49	7E90- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C	
	7C48- 08 63 63 63 08 08 08 63	7D70- 49 49 58 5F 5F 5F 08 08	7E98- 6C 08 08 08 6C 6C 6C 6C	
	7C50- 63 63 63 63 20 20 20	7D78- 08 58 58 58 08 08 08 58	7EA0- 6C 6C 69 5F 5F 08 08	

A SUIVRE...

THETIS

TI 99/4A BASIC ETENDU

LES LOUPS NE SE MANGENT PAS ENTRE EUX, ILS SE GRIËNOTENT



Vous voilà au XVII^{ème} siècle, chargé par ordre du roi d'aller quérir le bois d'acajou alors indispensable à la construction des navires. Malheureusement, le cap est assez vague et la Méditerranée infestée de pirates...

Frédéric LAVARDE

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans la présentation (listing 1).

LISTING 1

```

100 REM *****
110 REM **FREDERIC.LAVARDE**
120 REM *****
130 REM *****THEIIS*****
140 REM *****
150 REM *****PARTIE I*****
160 REM *****
170 CALL COLOR(14,11,1):: CALL CHAR(136,
"FFB1BDA5A5BDB1FF")
180 CALL HCHAR(1,1,136,788)
190 FOR I=1 TO 13
200 CALL COLOR(I,1,1)
210 NEXT I
220 CALL SCREEN(5)
230 DATA 70,82,69,68,69,82,73,67,32,76,6
5,86,65,82,68,69
240 CALL VCHAR(1,1,32,24):: FOR I=2 TO 2
3 :: CALL HCHAR(I,3,32,29):: NEXT I
250 FOR I=1 TO 16
260 READ A :: CALL HCHAR(5,8+I,A)
270 NEXT I
280 DATA 0000010303070F1F,3F7FFFFFFF
FF,EOFBFFFFFFF,0000000C0FB1E1E,1F3
F3F7F7E7C3C3C
290 DATA FFFFE0B,FFFFFFE0B,0F0F07070703
0301,3C3C3C1C0C0C04,0000000F70000A0E,000
000C1E3
300 DATA 030303E31B02A0E0,4040200B080002
,0,0004000200000062,00000202000004,0,0
00001874F1F1F1F
310 DATA 003CFE1001E00E,0000B0C0E070707
0E,0,0F0701,FFFFFFF3C,C0B0B
320 A=10 :: B=14
330 FOR I=1 TO 24
340 READ A :: X=95+I :: CALL CHAR(X,A)
350 IF B=18 THEN B=14 :: A=A+1
360 CALL HCHAR(A,B,X):: B=B+1
370 NEXT I
380 DISPLAY AT(22,10):"PRESENTE"
390 CALL COLOR(5,15,1,6,15,1,7,15,1):: F
OR I=9 TO 12 :: CALL COLOR(I,2,1):: NEXT
I
400 ! PRESENTATION
410 X=33
420 CALL CHAR(33,RPT$("F",16))
430 A=RPT$("F",10)
440 DATA 0F3F7F,01B7EF,E0F0FD,3CFEFF,071
FBF,80C3F7,F0FBFE,1E7FFF,030FDF,COE1FB,7
BFCFF,00
450 FOR I=1 TO 12
460 READ B#
470 C=B#&A#
480 CALL CHAR(I+33,C#)
490 NEXT I
500 FOR I=1 TO 800 :: NEXT I :: CALL CLE
AR
510 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500,80
0,I):: NEXT I
520 FOR I=21 TO 24 :: CALL HCHAR(I,1,33,
32):: NEXT I
530 CALL CHAR(48,"03071F3F7FFFFFFF7F3F
1F0F0703E0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0")
540 CALL MAGNIFY(4)
550 REM THETIS
560 DATA FFFFFFFF000000000000000000000000
FF,000000000000000000000000000000000000
B,000000000000000000000000000000000000
8,000000000000000000000000000000000000
0000B0D0E0,C0B,7F3F1F0E04,00000000001F1F
1F,000000000000000000000000000000000000
580 DATA 010204
590 DATA 00000000000000000000000000000000
0F03,000000000000000000000000000000000000
BF0E0C0B0
600 DATA 303B3E7FFF7F3F1F,0703,000000B0C
0F0F0F0F,FFFF7F3F0F070301,000102B4CBFB0F
,EOC0B
610 DATA 0F070301020A0B1,2020787EFFFFFFF7
F,000000000000000000000000000000000000
0F0F0F0F0F0F0F0
620 DATA C7E7F6FCFB0E0C0B,07070707070707
7,070301,FFFFFF3C1B0B1020,40B0E0F0CFE
FF,0000000103070F1F
630 DATA 7F3F1F0F070301,2040B,00
640 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500,44
0,I):: NEXT I
650 FOR I=1 TO 40
660 READ A :: CALL CHAR(63+I,A#)

```

```

670 NEXT I
680 A=RPT$("F",64)
690 CALL CHAR(104,A#,108,A#,112,A#)
700 CALL CHAR(113,"000000000001030F")
710 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500,22
0,I):: NEXT I
720 A#="" A A " "
730 B#="" @ @ @ @ GN "
740 C#="" K@L @ K@L JI "
750 D#="" @ @ GD ATV @ GH ATX "
760 E#="" @ @E@ @UW @ M@I @ZY "
770 F#="" @ @ @ @E@ @ @ @ @ q@I\ "
780 G#="" @ @ @ @ @ @ @ @ bcI^ "
790 H#="" @H@D@B@D @OR @H @Heda^ "
800 I#="" MJI C C MOPS MJIMJigf "
810 FOR I=5 TO 11 :: CALL COLOR(I,9,1)::
NEXT I
820 Y=X
830 FOR I=1 TO 32
840 Y=Y+1 :: IF Y>44 THEN Y=34
850 CALL HCHAR(20,I,Y)
860 NEXT I
870 CALL COLOR(1,5,1,2,5,1)
880 CALL SCREEN(6)
890 X=X+1 :: IF X>44 THEN X=34
900 FOR I=1 TO 32
910 Y=Y+1 :: IF Y>44 THEN Y=34
920 CALL HCHAR(20,I,Y)
930 NEXT I
940 C=C+1 :: IF C>10 THEN 1100
950 ON C GOTO 960,970,980,990,1000,1010,
1020,1030,1040,1050
960 DISPLAY AT(18,5):A# :: GOTO 890
970 DISPLAY AT(17,5):A#B# :: GOTO 890
980 DISPLAY AT(16,5):A#B#C# :: GOTO 890
990 DISPLAY AT(15,5):A#B#C#D# :: GOTO
890
1000 DISPLAY AT(14,5):A#B#C#D#E# ::
GOTO 890
1010 DISPLAY AT(13,5):A#B#C#D#E#F#
:: GOTO 890
1020 DISPLAY AT(12,5):A#B#C#D#E#F#G#
:: GOTO 890
1030 DISPLAY AT(11,5):A#B#C#D#E#F#G#H#
:: GOTO 890
1040 DISPLAY AT(10,5):A#B#C#D#E#F#G#H#I#
:: GOTO 890
1050 DISPLAY AT(9,5):A#B#C#D#E#F#G#H#I#J#
:: GOTO 890
1060 CALL HCHAR(19,1,32,32)
1070 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500,-
5,I,110,I):: NEXT I
1080 REM
1090 GOTO 890
1100 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 890
1110 CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR :: CALL
CHARSET
1120 FOR I=2 TO 14 :: CALL COLOR(I,15,1)
:: NEXT I
1130 PRINT " PAR ORDRE DU ROI" :: PRI
NT :: PRINT
1140 PRINT " VOUS,JEAN SEBASTIEN BART,"
:: PRINT
1150 PRINT "ETES CHARGE D'ALLER AU PAYS"
:: PRINT
1160 PRINT "DU SOLEIL LEVANT POUR Y" ::
PRINT
1170 PRINT "QUERIR DU BOIS D'ACAJOU." ::
PRINT
1180 PRINT "POUR CELA VOUS NE DISPOSEZ"
:: PRINT
1190 PRINT "QUE D'UN SEUL VAISSEAU." ::
PRINT
1200 PRINT "CETTE DECISION EST SANS" ::
PRINT
1210 PRINT "APPEL" :: PRINT :: PRINT
1220 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 1220
1230 DISPLAY AT(12,1)ERASE ALL BEEP:"CON
NAISSEZ VOUS LES REGLES"
1240 ACCEPT AT(12,2B)VALIDATE("DnN")SIZ
E(1):A#
1250 IF A#="D" OR A#="o" THEN 1560 ELSE
CALL CLEAR
1260 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ EN CE" ::
PRINT "MOMENT SUR VOTRE BATEAU." :: PRIN
T "EN PLEIN DANS LA MER"
1270 PRINT "MEDITERRANEE." :: PRINT "VOU
S VENEZ DE SORTIR DE" :: PRINT "MARSEIL
LE ET DEVEZ VOUS"
1280 PRINT "DIRIGER VERS L'EST(A DROITE)"
"
1290 PRINT "MAIS ATTENTION LA ROUTE NE"
:: PRINT "SERA PAS DENUEE D'EMBUCHES"

```

```

1300 PRINT "QUAND VOUS ARRIVEZ PRES DES
COTES VOUS RALENTISSEZ A CAUSE DU VEN
T"
1310 PRINT "VOUS N'AVANCEZ QUE SI LA
MANETTE EST ENLACHEE"
1320 PRINT "NE SUIVEZ PAS LES COTES LE
VOYAGE VOUS PARAITRAIT LONG"
1330 FOR I=1 TO 5 :: PRINT :: NEXT I
1340 PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1350 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 1350
ELSE CALL CLEAR
1360 PRINT "SUR VOTRE ROUTE VOUS ALLEZ"
:: PRINT "DEVOIR AFFRONTER D'AUTRES" ::
PRINT "CONCURRENTS,"
1370 PRINT "ILS ESSAYERONT DE VOUS" ::
PRINT "ABORDER,MAIS VOUS POUVEZ" :: PRIN
T "REPLIQUER GRACE A VOS CANNONS"
1380 PRINT "SI IL Y A ABORDAGE,VOUS" ::
PRINT "FINIREZ LE COMBAT A L'EPEE"
1390 FOR I=1 TO 7 :: PRINT :: NEXT I
1400 PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1410 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 1410
ELSE CALL CLEAR
1420 PRINT "POUR SE BATTRE A L'EPEE LA"
:: PRINT "METHODE EST LA SUIVANTE"
1430 PRINT "VOUS DIRIGEZ VOTRE EPEE AVEC
" :: PRINT "LA POIGNEE DE JEU" :: PRINT
"POUR TOUCHER VOTRE" :: PRINT "ADVERSAI
RE IL SUFFIT"
1440 PRINT "D'APPUYER SUR LE BOUTON ET"
:: PRINT "DE REUSSIR A MAINTENIR VOTRE"
:: PRINT "EPEE DROITE."
1450 PRINT "MAIS ATTENTION SI L'EPEE DE
VOTRE ADVERSAIRE EST A L'HORIZONTAL
E"
1460 PRINT "VOUS NE POUVEZ LE TOUCHER
IL FAUT VITE MANIER L'EPEE VERS LE HAUT
PUIS VERS LE BAS SINON VOUS SEREZ TOU
CHE."
1470 PRINT "AU BOUT DE 5 COUPS VOUS ETES
MORT"
1480 PRINT :: PRINT :: PRINT "APPUYER SU
R UNE TOUCHE"
1490 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 1490
ELSE CALL CLEAR
1500 PRINT "SI UN DES ADVERSAIRE EST
TOUCHE,UN POINT CLIGNOTE AU DESSUS DE LU
I" :: PRINT :: PRINT "PRINT"
1510 PRINT "DANS UN PORT IL FAUT ALLER
JUSQU'A LA BANDE DE TERRE POUR SAVOIR
DE QUEL PORT IL S'AGIT."
1520 PRINT "UNE FOIS CETTE OPERATION
TERMINEE IL FAUT RETOURNER SUR SES PAS"
1530 FOR I=1 TO 8 :: PRINT :: NEXT I
1540 PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1550 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 1550
ELSE CALL CLEAR
1560 DISPLAY AT(12,1):"PATIENTE S V P"
1570 CALL CHAR(36,"0000010303070F00071F0
0070F000301B0B0C0E0E0F0B00F0C00F0B00E
0C0")
1580 CALL CHAR(56,"0307001F0F003F0F001F0
F0707030101B0C000F0E000F0E000F0E0C0C0B00
000")
1590 CALL CHAR(60,"00000002061E3E3E3E1E00
60200000000000004048BDBDBDBDAD84B40000
000")
1600 CALL CHAR(48,"0000000212B5BDBDBDB5
B1B1202000000000000040607B7C7F7C7B6040000
000")
1610 CALL CHAR(96,"1C3E141E1C0B1C3C",97,
"5E5C3C12226141B1",98,"3B7C2B7B3B103B3C",
99,"7AB3C28448682B1")
1620 CALL CHAR(40,"0",41,"FFFFFFFFFFFF
FF",42,"0000003CBFFFFFFF",43,"FFFFFFFC34
000000")
1630 CALL CHAR(46,"FBFCFCFBFBFBFB",47,
"0703070707070707")
1640 A#="1C3E000000000040B0B101C00000000B
1000000")
1650 CALL CHAR(116,A#,"040B102040B0"&RPT
$("0",14))
1660 CALL CHAR(100,A#&RPT$("0",12)&"FF"&
RPT$("0",12))
1670 CALL CHAR(104,A#&RPT$("0",12)&"C070
1C0700000000")
1680 CALL CHAR(108,A#&RPT$("0",14)&"B040
20100B04")
1690 CALL CHAR(112,A#,"000000071C70C0000
000000000")
1700 A#="3B7C000000002010100B3B"
1710 CALL CHAR(120,RPT$("00",10)&"FF0000
000000"&A#)
1720 CALL CHAR(124,RPT$("00",10)&"030E3B

```

```

E00000"&A#)
1730 CALL CHAR(128,RPT$("00",10)&"010204
0B1020"&A#)
1740 CALL CHAR(132,RPT$("00",7)&"E03B0E0
3"&RPT$("0",10)&A#)
1750 CALL CHAR(140,"FFB1BDA5A5BDB1FF")
1760 CALL CHAR(141,"3C7EFFFFFFF7E3C")
1770 CALL CHAR(136,"0000000020100B040201
"&RPT$("0",12)&A#)
1780 CALL COLOR(14,12,1)
1790 CALL COLOR(2,7,5)
1800 CALL COLOR(4,4,5)
1810 CALL CHAR(44,"007E7E7E7E7E00",45,
"0")
1820 CALL MAGNIFY(3)
1830 CALL COLOR(9,13,1)
1840 CALL CLEAR
1850 RUN "CS1"
1860 STOP

```

LISTING 2

```

100 REM *****
110 REM *****THETIS N2*****
120 REM *****
130 DIM Q$(20)
140 Q$(1)="IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
I"
150 Q$(2)="IIIIIIIDHDDDDDBICDDDBIIIIIIII
I"
160 Q$(3)="IIIIIIICAAAAAAAABICAAABIIIIII
I"
170 Q$(4)="IIIIIIICAAAAAAAABICAAABIIIIII
I"
180 Q$(5)="IIIIIIICAAAAAAAABICAAABIDDDDI
I"
190 Q$(6)="IIIIIIICAAAAAAAABICAAABAAAAAB
I"
200 Q$(7)="IIIIIIICAAAAAAAABICAAABAAAAAB
I"
210 Q$(8)="IIIIIIICAAAAAAAABIDDAFCAAAAAB
I"
220 Q$(9)="IIIFAAAAAAAABAAAAAAAABCEEAAB
I"
230 Q$(10)="IIIIIIICAAAAAAAABAAAAAAAADDDADD
I"
240 Q$(11)="IIIIIIICAAAAAAAABAAAAAAAFAAAAFA
I"
250 Q$(12)="IIIFAAAAAAAABAAAAAAAABAAAAAAAAB
I"
260 Q$(13)="IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
I"
270 Q$(14)="IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
I"
280 Q$(15)="IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
I"
290 RANDOMIZE
300 DX=3 :: DY=9
310 CALL MAGNIFY(3)
320 CALL CLEAR
330 REM PRESENTATIO
340 REM *****
350 CALL HCHAR(5,25,96):: CALL HCHAR(6,2
5,97):: CALL HCHAR(5,27,98):: CALL HCHAR
(6,27,99)
360 CALL HCHAR(1,3,140,16):: CALL HCHAR(
24,3,140,16):: CALL HCHAR(1,20,140,13)::
CALL HCHAR(11,20,140,13)
370 CALL HCHAR(13,20,140,13):: CALL HCHA
R(20,20,140,13)
380 CALL VCHAR(1,3,140,24):: CALL VCHAR(
1,20,140,24):: CALL VCHAR(1,18,140,24)::
CALL VCHAR(1,32,140,24)
390 CALL SPRITE(1,36,4,90,74)
400 CALL HCHAR(12,20,32,14)
410 FOR I=2 TO 23 :: CALL HCHAR(I,4,40,1
4):: NEXT I
420 CALL JOYST(1,X,Y)
430 DX=DX-Y/4
440 DY=DY+X/4
450 IF DY<1 THEN DX=1
460 IF DX<1 THEN DY=1
470 GR#=(GR#*(DX)+DY,1)
480 ON ASC(GR#)-64 GOTO 500,520,520,520,
520,550,550,550,660
490 GOTO 420
500 CALL MER

```

A SUIVRE...

THOMSON T07,T07 70

Suite de la page 5

DBF5	27	1F	BD	E8	03	C1	08	27	02DE
DBFD	06	C1	0A	27	08	20	ED	85	0295
DC05	02	27	E9	BD	E8	03	20	E4	03BE
DC08	85	01	27	E0	BD	E8	03	20	0355
DC15	DB	AE	8D	FF	6C	BF	6D	2D	04CD
DC1D	35	76	39	4D	4D	4E	4F	00	021A
DC25	4E	FF	FF	FF	FF	FE	FE	FC	0743
DC2D	E0	DF	BE	B8	80	00	00	00	03B5
DC35	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
DC3D	00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	06F9
DC45	FF	FC	FB	FB	F7	EF	EF	07BD	
DC4D	DF	FF	FE	FE	FC	F8	F0	07BC	
DC55	00	FF	FF	FE	FE	FD	F3	0747	
DC5D	0F	07	7F	FF	FF	FF	FF	0590	
DC65	FF	FF	FF	FE	FE	FD	E7	07D8	
DC6D	1F	FF	FF	FE	FE	FD	0713		
DC75	FB	00	40	60	F0	FC	FE	0583	
DC7D	FF	7D	1D	01	00	00	00	0295	
DC85	00	FF	FF	FF	FF	7F	0F	05B9	
DC8D	07	7F	7F	7F	3F	1F	0F	02F0	
DC95	03	3F	DF	DF	EF	DF	F7	05CC	
DC9D	0B	FF	FF	7F	7F	E7	E7	067C	
DCA5	F8	E0	FE	FF	FF	FF	FF	07D1	

DCAD	FF	FF	FF	7F	7F	BF	BF	CF	0648
DCB5	F0	7E	FF	FF	FF	1E	0C	00	0496
DCBD	00	7E	BF	DF	1E	04	00	00	023E
DCC5	00	DF	3F	FF	FF	7F	7B	7D	0493
DCDD	7E	FB	FC	EF	F7	FB	FB	F0	074E
DCD5	FE	FF	FF	FF	FF	FE	FE	FC	07F2
DCDD	F8	FF	FF	FF	FF	FE	F9	07EA	
DCE5	07	80	80	40	78	7E	FF	FF	043B
DCED	FF	15	F0	F8	FC	FE	FE	FF	075E
DCF5	FF	15	0A	05	02	01	01	01	013C
DCFD	02	50	50	40	40	80	00	00	0202
DD05	80	FC	BC	AC	4C	54	57	2F	040A
DD0D	2A	7F	7D	72	6A	54	D4	E8	0412
DD15	A8	00	02	06	0F	3F	7F	7F	01FC
DD1D	FF	FF	FF	FF	7F	7F	BF	BF	0638
DD25	DF	FF	FF	FF	FF	7F	7F	3F	0618
DD2D	1F	01	01	02	1E	7E	FF	FF	02BD
DD35	FF	FF	FF	FF	FF	7F	9F	0718	
DD3D	E0	01	0F	1F	3F	7F	7F	FF	0348
DD45	FF	FB	FD	FF	FF	F7	F7	EF	07D2
DD4D	CE	00	31	31	31	31	31	31	01F4
DD55	00	00	8C	8C	8C	8C	8C	8C	0348
DD5D	00	60	1F	1E	3F	3F	3D	1E	0176
DD65	0C	E2	42	02	00	80	00	00	01B2
DD6D	00	F3	0F	F0	FF	FF	FF	FC	05EB
DD75	F1	F7	C9	3E	BF	BF	F7	F8	05E4
DD7D	C0	F0	C8	38	F0	C0	00	00	0460
DD85	00	FF	FB	FB	F7	CF	FF	FF	06B9
DD8D	FC	DF	DE	BE	BE	BD	7D	064E	
DD95	FB	7E	7D	FD	FE	FE	FC	06E7	
DD9D	F8	E3	FC	FF	BF	DF	EF	0752	
DDA5	FF	F3	FD	7E	7E	BF	BE	BD	0625
DDAD	DE	C0	E0	F8	78	7C	FC	FE	0664
DDB5	7E	C3	C3	DB	DB	DB	DB	DB	0648
DDBD	DB	00	06	06	06	36	36	36	018F
DDC5	36	80	C0	E0	E0	F0	FC	FE	0620

DDCD	FF	C0	C0	C0	C0	C3	C3	0645	
DDD5	C3	60	1F	11	1B	15	7F	15	0217
DDDD	25	E2	44	04	14	0C	15	84	020E
DDE5	40	8E	DF	DF	DF	DF	DF	0628	
DDED	FF	1A	1E	36	32	32	72	02B5	
DDF5	F2	39	39	39	3B	1F	DF	030F	
DDFD	DF	E2	C2	C2	C2	C2	82	060D	
DE05	82	00	1C	38	30	71	71	0260	
DE0D	38	00	72	E2	C2	E2	E2	04F4	
DE15	E2	0F	13	1C	0F	03	00	0132	
DE1D	00	EF	93	70	FD	FE	1F	0515	
DE25	03	CF	F0	0F	FF	FF	3F	050D	
DE2D	8F	7E	BE	BF	7F	7F	BF	0486	
DE35	1F	FB	FB	7B	7D	7D	BD	0505	
DE3D	DF	FF	DF	DF	F3	FF	FF	077C	
DE45	3F	03	07	1F	1E	3E	7F	01C2	
DE4D	7E	CF	BF	7E	7E	FD	7D	053F	
DE55	7B	C7	3F	FF	FD	FB	F7		

BORIS

Vivez le quotidien passionnant des camarades travailleurs au paradis des prolétaires...

Patrick LHOTELLIER

Mode d'emploi :
Deux manutentionnaires doivent s'efforcer tant bien que mal de récupérer les caisses arrivant au bout des tapis roulants. Sachez que l'austérité du décor, la rigidité des personnages et la cruauté des sanctions ont un rapport certain avec la consonance du titre...

ORIC

FRANÇAISES, FRANÇAIS...
CAMARADES, CAMARADES...



SERVEUR
HEBDOMADAIRE
3615 + HG
PUIS ENVOI

```

10 TEXT:CALL#E76A:PLAY0,0,0:HIM
EM#7000:B#=" "GOTO7050
3489 IF PEEK(434)=1THEN42000
3490 IF PEEK(434)=3THEN46015
3500 PLAY0,0,0,0:TE=1:GOTO25000
7050 POKE#444,1:SE=60:POKE#43A,1:
V=8:POKE#445,85
7060 GOSUB 20005 ' Appel Presenta
tion
7075 'Code machine Pour les roues
des tapis
7080 FORI=#96BATO#96EF
7090 READCO:POKEI,CO
8000 NEXT
8005 DATA#D8,#A2,#12,#18,#90,#04
8010 DATA#EA,#D8,#A2,#13,#CA,#8E,
#C0,#97,#A9,#07,#8D,#E1
8020 DATA#02,#A9,#00,#3D,#E3,#02
8030 DATA#3D,#E5,#02,#20,#FD,#F0
8040 DATA#A9,#60,#8D,#E1,#02,#A9,
#01
8050 DATA#3D,#E3,#02,#3D,#E5,#02
8060 DATA#20,#2D,#F1,#AE,#C0,#97,
#E0,#00,#D0
8070 DATA#D5,#60
8100 'Code machine Pour addition
sur 2 octets
8120 FORX=#0TO#F
8130 READB:POKE#96A7+X,B:NEXT
8140 DATA#18,#6D,#A1,#96,#8D
8150 DATA#A1,#96,#A9,#00,#6D
8160 DATA#A2,#96,#8D,#A2,#96,#6D
8180 'Code machine Pour "POKE"
8190 FORX=#0TO#3
8200 READB:POKE#96A0+X,B:NEXT
8210 DATA#2C,#53,#A6,#60
8230 'Code machine Pour barrettes
bleues des armatures
8240 FORX=#0TO#23
8250 READB:POKE#967C+X,B:NEXT
8260 DATA#D8,#A2,#40,#A0,#14
8270 DATA#20,#A0,#96,#A9,#01
8271 DATA#20,#A7,#96,#20,#71
8290 DATA#90,#A9,#4C,#20,#A7
8300 DATA#96,#20,#5F,#96,#CA,#E0,
#00,#F0
8310 DATA#03,#4C,#81,#96,#20,#15,
#96,#60
8330 'Code machine Pour controle
"PEEK"
8340 FORX=#0TO#1B
8350 READB:POKE#965F+X,B:NEXT
8360 DATA#A9,#AD,#8D,#A0,#96
8370 DATA#20,#A0,#96,#C9,#10
8380 DATA#F0,#0A,#A9,#41,#20
8390 DATA#A7,#96,#A9,#FF,#20
8400 DATA#A7,#96,#A9,#2C,#8D
8410 DATA#A0,#96,#60
8420 'Retablissement arm
8440 FORX=#0TO#A:READB:POKE#9615+
X,B:NEXT
8450 DATA#A9,#53,#8D,#A1,#96,#A9,
#A6,#3D,#A2,#96,#60
8460 'Code machine commande CHAR
8463 FORX=#0TO#F
8465 READB:POKE#9640+X,B:NEXT
8467 DATA#3E,#E1,#02,#8C,#E3,#02,
#8D,#E5,#02,#20,#72,#F1,#20,#9B,#F
1,#60
8470 'Code machine commande CURMO
V
8473 FORX=#0TO#14:READB:POKE#9600
+X,B:NEXT
8477 DATA#3E,#E1,#02,#8C,#E3,#02,
#8D,#E5,#02,#A9,#00,#8D,#E2,#02,#8
D,#E4,#02
8478 DATA#20,#FD,#F0,#60
8480 'Code machine commande CURSE
T
8490 FORX=#0TO#9
8500 READB:POKE#9622+X,B:NEXT
8510 DATA#8E,#19,2,#2C,#1A,2,#20,
#49,#F0,#60
8540 'Code machine CURMOV 0,8,3
8550 FORX=#0TO#9
8560 READB:POKE#9650+X,B:NEXT
8570 DATA#A2,#0,#A0,#8,#A9
8580 DATA#3,#20,#00,#96,#60
8590 'Code machine 4 CHAR
8600 FORX=#0TO#21:READB:POKE#95DA
+X,B:NEXT
8601 DATA#D8,#A9,#04,#8D,#23
8602 DATA#04,#AC,#12,#04,#BE
8603 DATA#13,#04,#EE,#12,#04
8604 DATA#A0,#01,#A9,#02,#20
8605 DATA#40,#96,#CE,#23,#04
8606 DATA#D0,#01,#60,#20,#50
8607 DATA#96,#4C,#E0,#95
8610 'Code bonhomme de droite c.
a.g.
8611 FORX=#0TO#25:READB:POKE#95B4
+X,B:NEXT
8612 DATA#A9,#00,#8D,#12,#04,#AE,
#10,#04,#AC,#11
8613 DATA#04,#A9,#03,#20,#22
8614 DATA#96,#20,#DB,#95,#AD,#10
8615 DATA#04,#18,#69,#06,#AA
8616 DATA#AC,#11,#04,#A9,#00
8617 DATA#20,#22,#96,#20,#DB,#95,
#60
8620 ' Caracteres bonshommes
8621 FORX=#0TO#F:READB:POKE#413+X,
B:NEXT
8622 DATA#61,#62,#63,#64,#65,#66,
#67,#68,#6A,#6B,#6D,#64,#65,#69,#6
7,#68
8626 'Code bonhomme de droite c.

```

```

a.d.
8627 FORX=#0TO#4:READB:POKE#95AF+
X,B:NEXT
8628 DATA#A9,#00,#4C,#86,#95
8630 'Code bonhomme de gauche
8631 FORX=#0TO#25:READB:POKE#9589
+X,B:NEXT
8632 DATA#A9,#08,#8D,#12,#04,#AE,
#24,#04,#AC,#25
8633 DATA#04,#A9,#03,#20,#22
8634 DATA#96,#20,#DB,#95,#AD,#24
8635 DATA#04,#18,#69,#06,#AA
8636 DATA#AC,#25,#04,#A9,#00
8637 DATA#20,#22,#96,#20,#DB,#95,
#60
8640 'Module de controle
8641 FORX=#0TO#23:READB:POKE#949D+
X,B:NEXT
8642 DATA#20,#95,#F4,#AE,#26,#4,#
E0,#1,#F0,#8,#90,#1A,#CE,#26,#4,#4
C,#0,#95
8643 DATA#A9,#0,#8D,#26,#4,#20,#8
9,#95,#AD,#25,#4,#18,#69,#20,#8D,#
25,#04,#20
8644 DATA#89,#95,#AD,#9,#2,#C9,#A
2,#D0,#19,#AD,#25,#04,#C9,#38,#90,
#2F
8645 DATA#20,#89,#95,#AD,#25,#04,
#38,#E9,#40,#8D,#25,#4,#20,#89,#95,
#4C,#0,#95
8646 DATA#AD,#9,#2,#C9,#A4,#D0,#1
6,#AD,#25,#04,#C9,#73,#B0,#F
8647 DATA#20,#89,#95,#AD,#25,#04,
#18,#69,#40,#8D,#25,#04,#20,#89,#9
5
8648 DATA#AE,#27,#04,#E0,#01,#F0,
#7,#90,#1A,#CA,#8E,#27,#04,#60
8649 DATA#A9,#0,#8D,#27,#04,#20,#
B4,#95
8650 DATA#AD,#11,#04,#18,#69,#20,
#8D,#11,#04,#20,#B4,#95,#60
8651 DATA#AD,#8,#2,#C9,#BB,#D0,#2
B
8652 DATA#AD,#11,#04,#C9,#A8,#D0,
#0C
8653 DATA#20,#AF,#95,#A9,#73,#8D,
#11,#04,#20,#B4,#95,#60
8654 DATA#AD,#11,#04,#C9,#3C,#B0,
#01,#60
8655 DATA#20,#B4,#95,#AD,#11,#04,
#38,#E9,#40,#8D,#11,#04,#20,#B4,#9
5,#60
8656 DATA#AD,#08,#02,#C9,#9F,#F0,
#01,#60
8657 DATA#AD,#11,#04,#C9,#73,#D0,
#0C
8658 DATA#20,#B4,#95,#A9,#A8,#8D,
#11,#04,#20,#AF,#95,#60
8659 DATA#AD,#11,#04,#C9,#73,#90,
#01,#60
8660 DATA#20,#B4,#95,#AD,#11,#04,
#18,#69,#40,#8D,#11,#04,#20,#B4,#9
5,#60
8662 'Dessin caisse
8663 FORX=#0TO#14:READB:POKE#9488+
X,B:NEXT
8664 DATA#EA,#EA,#A9,3,#A4,1,#A6,
#0,#20,#22,#96,#A2,#5F,#A0,#1,#A9,
#2
8665 DATA#20,#40,#96,#60
8667 'Module afficheage score (co
de en ASCII sur octets #42D a #433)
8668 FORX=#0TO#10:READB:POKE#9476+
X,B:NEXT
8669 DATA#A2,#0,#E0,#6,#D0,#1,#60,
#BD,#2E,#4,#9D,#AD,#BF,#E8,#4C,#7
8,#94
8671 'Module increm. score (code
en ASCII sur octets #42D a #433)
8672 FORX=#0TO#20:READB:POKE#9454+
X,B:NEXT
8673 DATA#A2,#06,#BD,#2D,#04,#C9,
#20,#D0
8674 DATA#02,#A9,#30,#C9,#39,#F0,
#09,#12
8675 DATA#69,#01,#9D,#3D,#04,#4C,
#76,#94
8676 DATA#A9,#30,#9D,#2D,#04,#CA,
#4C,#56,#94
8678 'Deter place caisse camion
8679 FORX=#0TO#2F:READB:POKE#9420+
X,B:NEXT
8681 DATA#A9,#28,#AE,#35,#04,#E0,
#04,#B0
8682 DATA#03,#4C,#35,#94,#38,#E9,
#09,#CA
8683 DATA#CA,#CA,#4C,#25,#94,#A8,
#A9,#E
8684 DATA#E0,#02,#B0,#03,#4C,#46,
#94,#18
8685 DATA#69,#07,#CA,#4C,#38,#94,
#AA,#A9
8686 DATA#00,#20,#22,#96,#20,#93,
#94,#60
8687 'SEI-CLI
8688 FORX=#0TO#3:READB:POKE#9410+X,
B:NEXT
8689 DATA#78,#60,#58,#60
8690 'Module gestion caisses
8691 FORX=#0TO#192:READB:POKE#927A
+X,B:NEXT
8701 DATA#A5,0,#D0,6,#A9,2,#8D,#3
4,4,#60
8702 DATA#A5,1,#C9,#38,#F0,4,#C9,
#78,#D0,3,#4C,#9D,#93

```

```

8703 DATA#A5,0,#C9,#BF,#B0,#1B,#
38,#E9,#3F,#CD,#39,4,#90,#13
8704 DATA#20,#6A,#91,#A5,0,#38,#E
D,#39,4,#85,0,#20,#83,#91,#60,#EA,
#EA,#EA,#EA
8705 DATA#A5,0,#C9,#3F,#D0,#18
8706 DATA#AD,#25,4,#18,#69,5,#C5,
1,#F0,8,#A9,1,#8D,#34,4,#60,#EA,#E
A
8707 DATA#20,#54,#94,#4C,#44,#93
8708 DATA#A5,0,#38,#E9,#40,#CD,#3
9,4,#90,#5E,#A5,0,#C9,#CF,#F0,#2B
8709 DATA#A5,0,#38,#ED,#3A,4,#C9,
#CF,#B0,8,#A9,1,#8D,#38,4,#4C,#20,
#93
8710 DATA#A9,1,#8D,#38,4,#20,#52,
#91,#A5,0,#38,#ED,#3A,4,#85,0
8711 DATA#20,#83,#91,#60,#EA,#EA,
#EA,#EA,#EA
8712 DATA#AD,#11,4,#C9,#A8,#F0,#6
,A9,#1,#8D,#34,4,#60,#20,#54,#94
8713 DATA#20,#88,#94,#A9,#B7,#85,
0,#A9,#98,#85,1,#20,#88,#94,#60,#E
A,#EA
8714 DATA#20,#88,#94,#A9,#CF,#85,
0,#20,#38,#94,#60,#EA
8715 DATA#20,#88,#94,#A9,#3F,#85,0,
#32,#88,#94,#60,#EA,#A5,1,#C9,#18,
#F0,#24
8716 DATA#20,#88,#94,#A5,1,#38,#E
9,#20,#85,1,#20,#89,#95,#AD,#25,4,
#38
8717 DATA#E9,#20,#8D,#25,4,#20,#8
9,#95,#20,#88,#94,#A9,3,#8D,#26,4,
#60,#EA,#EA
8718 DATA#A2,#5,#20,#56,#94,#AE,#
2B,4,#E0,#E,#D0,2,#A2,#FE,#E9,#E8,
#8E,#2B,#4
8719 DATA#20,#88,#94,#A9,#0,#85,0,
#20,#20,#94
8720 DATA#AE,#35,#4,#E0,#9,#90,#6
#A9,3,#8D,#34,4,#60,#E8,#8E,#35,
#4,#60
8721 DATA#A9,#BC,#38,#ED,#39,4,#
C5,0,#90,#20
8722 DATA#20,#9B,#91,#A5,0,#18,#6
D,#39,4,#85,0,#20,#83,#91
8723 DATA#A5,0,#CD,#36,#4,#90,#A,
#C0,#37,4,#B0,#5,#A9,#1,#8D,#38,#
4,#60
8724 DATA#A5,0,#C9,#BD,#F0,#B
8725 DATA#20,#88,#94,#A9,#BD,#85,
#0,#20,#38,#94,#60
8726 DATA#AD,#11,#4,18,#69,#5,#C
5,1,#F0,#6,#A9,#1,#8D,#34,4,#60
8727 DATA#20,#88,#94,#20,#B4,#95,
#AD,#11,#4,38,#E9,#20,#8D,#11,#4
8728 DATA#20,#B4,#95,#A5,1,#38,#E
9,#20,#35,#1
8729 DATA#20,#88,#94,#20,#54,#94,
#A9,3,#8D,#27,#4,#60
8745 'Lancement caisses
8756 FORX=#0TO#55:READB:POKE#921A
+X,B:NEXT
8764 DATA#AD,#38,4,#C9,1,#F0,#14,
#AD,#3B,4,#A,#A,#A
8765 DATA#18,#60,#3B,#4,#AA,#E8,#
8E,#3B,4,#E0,#3C,4,#90,#E
8766 DATA#AD,#2B,4,#8D,#2A,4,#A9,
0,#8D,#39,4,#4C,5,#92
8767 DATA#A9,#EA,#AE,#2A,4,#9D,0,
4,#A9,#AC,#9D,1,4
8768 DATA#AD,#2B,4,#8D,#2A,4,#A9,
1,#8D,#38,4,#A2,#EA,#A0,#AC,#A9,3,
#20,#22,#96
8769 DATA#A2,#5F,#A0,1,#A9,2,#20,
#40,#96,#4C,5,#92
8770 'Passage - Recup coordonnees
8771 FORX=#0TO#2E:READB:POKE#91E6
+X,B:NEXT
8773 DATA#EA,#EA,#AE,#2A,4,#A5,0,
#9D,0,4,#A5,1,#9D,1,4
8774 DATA#0E,#E,#D0,5,#A9,0,#4C,2,
#92,#8A,#18,#69,#2,#8D,#2A,4
8775 DATA#AE,#2A,4,#BD,0,4,#85,0,
#BD,1,4,#85,1,#4C,#B0,#91
8780 'M O D U L E P R I N C I P A L
8782 FORX=#0TO#34:READB:POKE#91B0
+X,B:NEXT
8789 DATA#AD,#3D,4,#D0,#13,#20,#9
D,#94,#AD,#8,#2,#C9,#A9,#D0,#1,#60
8790 DATA#20,#3F,#91,#A9,6,#8D,#3
D,4,#CE,#3D,4
8791 DATA#A9,0,#8D,#34,4,#20,#7A,
#92,#AD,#34,4,#C9,0,#D0,3
8792 DATA#4C,#E8,#91,#C9,2,#D0,#3,
#4C,#1A,#92,#60
8802 'Dessin caisse SPE1 P -->
8803 FORX=#0TO#10:READB:POKE#919B+
X,B:NEXT
8804 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#96,
#A2,#70,#A0,#1,#A9,#0
8805 DATA#20,#40,#96,#60
8812 'Dessin caisse SPE2
8813 FORX=#0TO#10:READB:POKE#9183+
X,B:NEXT
8814 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#9
6,#A2,#5F,#A0,#1,#A9,#1
8815 DATA#20,#40,#96,#60
8822 'Dessin caisse SPE3 P <--
8823 FORX=#0TO#10:READB:POKE#916A+
X,B:NEXT
8824 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#9
6,#A2,#71,#A0,#1,#A9,#0
8825 DATA#20,#40,#96,#60
8832 'Dessin caisse SPE4 PP <--
8833 FORX=#0TO#10:READB:POKE#9152+

```

```

X,B:NEXT
8834 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#9
6,#A2,#72,#A0,#1,#A9,#0
8835 DATA#20,#40,#96,#60
8842 'Tempo - Ret adr. dyn.
8843 FORX=#0TO#12:READB:POKE#913F+
X,B:NEXT
8845 DATA#A9,#38,#8D,#8,#2,#8D,#9,
#2
8846 DATA#A2,#01,#A0,#17,#88,#D0,
#FD,#CA,#D0,#F8,#60
8850 ' Ascenseur
8860 FORX=#0TO#62:READB:POKE#90DB
+X,B:NEXT
8865 DATA#A9,#2F,#8D,#46,#04,#A0,
#00,#A2
8870 DATA#04,#BD,#52,#A0,#9D,#2A,
#A0,#E0
8875 DATA#00,#F0,#04,#CA,#4C,#E4,
#30,#AD
8880 DATA#E5,#90,#18,#69,#28,#8D,
#E5,#90
8890 DATA#AD,#E6,#90,#69,#00,#8D,
#E6,#90
8895 DATA#AD,#E8,#90,#18,#69,#28,
#8D,#E8
8900 DATA#90,#AD,#E9,#90,#69,#00,
#8D,#E9,#90
8902 DATA#20,#D0,#90
8905 DATA#CC,#46,#04,#F0,#04,#C8,
#4C
8910 DATA#E2,#90,#A9,#2A,#8D,#E8,
#90,#A9
8915 DATA#A0,#8D,#E9,#90,#8D,#E6,
#90,#A9
8920 DATA#52,#8D,#E5,#90,#AD,#46,
#04,#D0
8925 DATA#01,#60,#CE,#46,#04,#4C,
#E0,#90
8930 ' Tempo ascenseur
8940 FORX=#0TO#9:READB:POKE#90D0+X,
B:NEXT
8945 DATA#98,#48,#A0,#FF,#88,#D0,
#FD,#68,#A8,#60
8950 ' Inc sco 100
8960 FORX=#0TO#4:READB:POKE#9270+X,
B:NEXT
8970 DATA#A2,4,#4C,#56,#94
8971 'Dessin armatures
8975 FORX=#0TO#37:READB:POKE#904D+
X,B:NEXT
8976 DATA#AD,#DF,#8F,#8D,#DF,#BF,
#EE,#4E
8977 DATA#90,#D0,#06,#EE,#4F,#90,
#EE,#52
8978 DATA#90,#EE,#51,#90,#AD,#51,
#90,#C9
8979 DATA#DF,#D0,#E5,#AD,#52,#90,
#C9,#BF
8980 DATA#D0,#DE,#60
8981 ' Transfert ecran HIRES (CF
lignes 9050 et 12410)
8982 DATA#EA,#20,#A0,#96,#A9,#2,#
20,#A7,#96,#20,#A0,#96,#A9,#1,#20,
#A7,#96
8983 DATA#20,#A0,#96,#60
8990 ' Music
8992 FORX=#0TO#23:READB:POKE#90B7+X,
B:NEXT
8993 DATA#9,8,6,4,4,9,11,8,9,8,6,4,
4,9,11,8,1,1,1,4,4,4,4,4
8994 FORX=#0TO#23:READB:POKE#909E+X,
B:NEXT
8995 DATA#1,1,1,1,1,99,1,1,1,1,1,1,1,
1,99,1,1,1,1,1,1,30,1,30,99
8996 FORX=#0TO#23:READB:POKE#9085+X,
B:NEXT
8997 DATA#1,1,1,20,1,1,1,25,1,1,1,
20,1,1,1,50,1,1,30,1,30,1,70,1
9009 CALL#E93D:PLAY2,6,0,0:PRINT@
7,8:B#;B#;B#;B#;B#;B#;B#;B#;GOSUB2017
0
9010 GOTO 25000
9044 CALL#E76A:PAPER1:INK3:HIRES:
PRINTCHR(17):IFTE=0GOTO9075
9050 DOKE#904E,#7000:DOKE#9051,#A
00:POKE#906C,#BF:CALL#904D
9060 GOTO13341
9075 FORX=#0TO#7:READB:POKE#9F00+X,
B:NEXT
9076 DATA#C,#12,#21,#21,#12,#C,#0
#0
9080 POKE#A033,#13
9085 POKE#A034,#10
10100 POKE#A03A,#13
10110 POKE#A03B,#10
10140 POKE#A041,#13
10150 POKE#A042,#10
10160 POKE#A048,#13
10170 POKE#A049,#10
10200 POKE#A05B,#13
10210 POKE#A05C,#10
10220 POKE#A062,#13
10230 POKE#A063,#10
10240 POKE#A069,#13

```

A SUIVRE...

CREASY MINER

ON ENGAGE UN
DEMINEUR

RACISTE!

MSX

LOIN DES YEUX,
LOIN DE
L'ECOEUREMENT.

Voulant s'approprier les multiples richesses d'une ancienne mine abandonnée, ce pauvre bougre de Renzo découvrit avec effroi la vivante et redoutable hostilité de ce lieu oublié...

André TIMMERMANS

NON, DESOLE,
VOUS NE FAITES
PAS L'AFFAIRE



SUITE DU N°151

```

2960 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(L1,68),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(L1,68),15,18
2970 IFL1=216THENS1=1ELSEIFL1=104THEN S1=0
2980 IFL2=162THENL2=6:I2=INT(RND(1)*39)+52
2990 L2=L2+6:PUTSPRITE3,(I2,L2),3,20
3000 I3=I3+1:IFI3=10THENA3=RND(1)*64+96:A2=RND(1)*32+160:PUTSPRITE4,(A2,A3),2,21
3010 IFI3=11THENPUTSPRITE4,,,22ELSEIFI3=12THENPUTSPRITE4,,,23ELSEIFI3=13THENPUTSPRITE4,,,24ELSEIFI3=14THENPUTSPRITE4,,,25ELSEIFI3=15THENI3=0:PUTSPRITE4,(0,209)
3020 GOTO2910
3030 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3040 IFX=76ANDY=24ANDA=8THENX=68:Y=15:NI=4:GOSUB4340:GOTO950
3050 IF(X=164ORX=168)ANDY=32ANDA=1THE NY=160:NI=4:GOSUB4340:GOTO950
3060 IFX=16THENX=240:NI=2:GOSUB4340:GOTO950
3070 IFY=160ANDA=5AND(X=60ORX=64)THEN Y=24:NI=6:GOSUB4340:GOTO950
3080 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*39)+52
3090 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3100 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2,112),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,112),15,18
3110 IFL2=184THENS2=1ELSEIFL2=104THENS2=0
3120 GOTO3030
3130 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3140 IFY<32ANDA=1AND(X=60ORX=64)THENY=160:NI=5:GOSUB4340:GOTO950
3150 IFX>240THENX=16:NI=10:GOSUB4340:S2=1:L2=248:GOTO950
3160 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(L1,48),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(L1,48),15,18
3170 IFL1=208THENS1=1ELSEIFL1=80THENS1=0
3180 IFI2MOD2=1THEN3220
3190 PUTSPRITE3,(L2,160),10,26:IFS2=0THENL2=L2+4ELSEL2=L2-4
3200 IFL2=252THENS2=1:I2=12+1ELSEIFL2=56THENS2=0
3210 GOTO3130
3220 PUTSPRITE3,(0,209):I3=I3+1:IFI3=8THENI3=0:I2=I2+1
3230 GOTO3130
3240 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3250 IFX=132ANDY=144ANDA=6THENX=124:Y=24:NI=8:GOSUB4340:GOTO950
3260 IFX>240THENX=16:NI=11:GOSUB4340:GOTO950
3270 IFX<16THENX=240:NI=3:GOSUB4340:GOTO950
3280 I1=I1+1:IFI1=16THENA1=RND(1)*250:PUTSPRITE2,(A1,24),2,21
3290 IFI1=17THENPUTSPRITE2,,,22ELSEIFI1=18THENPUTSPRITE2,,,23ELSEIFI1=19THENPUTSPRITE2,,,24ELSEIFI1=20THENPUTSPRITE2,,,25ELSEIFI1=21THENI1=0:PUTSPRITE2,(0,209)
3300 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2,72),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,72),15,18
3310 IFL2=120THENS2=1ELSEIFL2=24THENS2=0
3320 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3,144),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3,144),15,18
3330 IFL3=232THENS3=1ELSEIFL3=132THENS3=0
3340 GOTO3240
3350 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3360 IFX=124ANDY=24ANDA=2THENX=132:Y=144:NI=7:GOSUB4340:GOTO950
3370 IFX=124ANDY=152ANDA=4THENX=132:Y=24:NI=9:GOSUB4340:GOTO950
3380 IFY=160ANDA=5AND(X=220ORX=224)THENY=24:NI=9:GOSUB4340:GOTO950
3390 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*39)+108
3400 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3410 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2,56),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,56),15,18
3420 IFL2=96THENS2=1ELSEIFL2=24THENS2=0
3430 GOTO3350
3440 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3450 IFY=160ANDA=5AND(X=116ORX=120)THENY=24:NI=10:GOSUB4340:GOTO950
3460 IFX>240THENX=16:NI=13:GOSUB4340:GOTO950
3470 IFX=132ANDY=24ANDA=8THENX=124:Y=152:NI=8:GOSUB4340:GOTO950
3480 IFY<32ANDA=1AND(X=220ORX=224)THENY=160:NI=8:GOSUB4340:GOTO950
3490 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*39)+108
3500 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3510 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2,96),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,96),15,18
3520 IFL2=96THENS2=1ELSEIFL2=24THENS2=0
3530 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3,72),8,28ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3,72),8,27
3540 IFL3=232THENS3=1ELSEIFL3=160THENS3=0
3550 GOTO3440
3560 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3570 IFX<16THENX=240:NI=6:GOSUB4340:GOTO950
3580 IFX>240THENX=16:NI=14:GOSUB4340:GOTO950
3590 IFY<32ANDA=1AND(X=116ORX=120)THENY=160:NI=9:GOSUB4340:GOTO950
3600 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(L1,96),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(L1,96),15,18
3610 IFL1=96THENS1=1ELSEIFL1=24THENS1=0
3620 IFI2MOD2=1THEN3660
3630 PUTSPRITE3,(L2,160),10,26:IFS2=0THENL2=L2+4ELSEL2=L2-4
3640 IFL2=252ORL2=-8THENI2=I2+1
3650 GOTO3560
3660 PUTSPRITE3,(0,209):I3=I3+1:IFI3=12THENI3=0:I2=I2+1:IFS2=0THENL2=0ELSEL2=248
3670 GOTO3560
3680 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3690 IFX<16THENX=240:NI=7:GOSUB4340:GOTO950
3700 IFY=160ANDA=5AND(X=164ORX=168)THENY=24:NI=12:GOSUB4340:GOTO950
3710 I1=I1+1:IFI1=16THENA1=RND(1)*180:PUTSPRITE2,(A1,24),2,21
3720 IFI1=17THENPUTSPRITE2,,,22ELSEIFI1=18THENPUTSPRITE2,,,23ELSEIFI1=19THENPUTSPRITE2,,,24ELSEIFI1=20THENPUTSPRITE2,,,25ELSEIFI1=21THENI1=0:PUTSPRITE2,(0,209)
3730 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2,15),19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,15),18
3740 IFL2=152THENS2=1ELSEIFL2=56THENS2=0
3750 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3,15),18
3760 IFL3=152THENS3=1ELSEIFL3=56THENS3=0
3770 GOTO3680
3780 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3790 IFY<32ANDA=1AND(X=164ORX=168)THENY=160:NI=11:GOSUB4340:GOTO950
3800 IFY=152ANDX=172ANDA=4THENX=180:Y=24:NI=13:GOSUB4340:GOTO950
3810 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*39)+156
3820 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3830 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2,104),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,104),15,18
3840 IFL2=144THENS2=1ELSEIFL2=64THENS2=0
3850 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3,56),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3,56),15,18
3860 IFL3=120THENS3=1ELSEIFL3=48THENS3=0
3870 GOTO3780
3880 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
3890 IFY=160ANDA=5AND(X=188ORX=192)THENY=24:NI=14:GOSUB4340:GOTO950
3900 IFY=160ANDA=5AND(X=92ORX=96)THENY=24:NI=14:GOSUB4340:GOTO950
3910 IFX<16THENX=240:NI=9:GOSUB4340:GOTO950
3920 IFY<32ANDX=180ANDA=8THENX=172:Y=152:NI=12:GOSUB4340:GOTO950
3930 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*39)+156
3940 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3950 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2,80),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,80),15,18
3960 IFL2=144THENS2=1ELSEIFL2=80THENS2=0
3970 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3,128),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3,128),15,18
3980 IFL3=120THENS3=1ELSEIFL3=48THENS3=0
3990 GOTO3880
4000 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15:NEXT:SPRITEON
4010 IFX<16THENX=240:NI=10:GOSUB4340:S2=0:I2=0:GOTO950
4020 IFY<32ANDA=1AND(X=188ORX=192)THENY=160:NI=13:GOSUB4340:GOTO950
4030 IFY<32ANDA=1AND(X=92ORX=96)THENY=160:NI=13:GOSUB4340:GOTO950
4040 IFI2MOD2=1THEN4080
4050 PUTSPRITE3,(L2,160),10,26:IFS2=0THENL2=L2+4ELSEL2=L2-4
4060 IFL2=-8THENS2=0:I2=I2+1ELSEIFL2=192THENS2=1
4070 GOTO4090
4080 PUTSPRITE3,(0,209):I3=I3+1:IFI3=8THENI3=0:I2=I2+1
4090 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3,4),L3,15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3,4),L3,15,18
4100 IFL3=112THENS3=1ELSEIFL3=16THENS3=0
4110 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(80,L1),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(80,L1),15,18
4120 IFL1=112THENS1=1ELSEIFL1=16THENS1=0
4130 GOTO4080
4140 CLS:PRINT"

```

```

4150 LOCATE0,10:PRINT"
4160 PRINT"
4170 A$="
4180 FORI=1TO110:LOCATE0,8:PRINTMID$(A$,I,30):;IFINKEY$=""THENGOTO940
4190 FORJ=8200TO8203:VPOKEJ,128:NEXT:FORJ=1TO20:NEXT
4200 FORJ=8200TO8203:VPOKEJ,48:NEXT:FORJ=1TO20:NEXT
4210 FORJ=8200TO8203:VPOKEJ,96:NEXT:FORJ=1TO20:NEXT
4220 NEXT
4230 CLS
4240 CLS:LOCATE6,7:PRINT"
4250 LOCATE6,10:PRINT"A SAPHIR 30 PTS"
4260 LOCATE6,13:PRINT"EMERAUDE 40 PTS"
4270 LOCATE6,16:PRINT"
4280 FORI=1TO12000:NEXT
4290 GOTO4140
4300 FORI=0TO6:IFAA(NI,I)=1THENVPOKEA(NI,I),32
4310 NEXT:RETURN
4320 PLAY"
4330 VPOKEA(100,1)+SC+BO,4)+"0":LOCATE7,0:PRINTSC$:RETURN
4340 VPOKEA(100,1)+VI,2):LOCATE7,0:PRINTVI$:RETURN
4350 PUTSPRITE1,(0,209)
4360 NEXT
4370 I1=0:I2=0:I3=0
4380 PLAY"
4390 RETURN
4400 STRIG(ST)OFF:SPRITEOFF:SOUND0,10:FORI=1TO200:SOUND0,I
4410 PUTSPRITE0,(X,I),0:PUTSPRITE1,(X,I-16),,3
4420 NEXT:NN=0:MM=3:K=0:Q=1
4430 SOUND0,0:GOUND0,0
4440 GOSUB4340
4450 VI=VI-1:GOSUB4330
4460 NI=0:IFVI=0THEN4480
4470 X=0:Y=152:GOTO950
4480 LOCATE10,11:PRINT"
4490 LOCATE10,12:PRINT"
4500 LOCATE10,13:PRINT"
4510 IF(SC+BO)>HSTHENHS=SC+BO:HS=SC:LOCATE16,0:PRINTHS$
4520 FORI=0TO15:FORJ=0TO6:AA(I,J)=0:NEXT:NEXT
4530 FORI=1TO3000:NEXT
4540 GOTO940

```

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

AMSTRAD

Suite de la page 27

```

880 LOCATE 4,5:PRINT "VOTRE SCORE EST IMPRESSIONNANT !!!":LOCATE 3,15:PRINT "JE SUIS EMERVELLE PAR VOUS REFLEXES !!!":LOCATE 16,20:PRINT "BRAVO !!!":CALL &BB05:GOTO 920
890 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE EST ETONNANT !!!":LOCATE 1,15:PRINT "JE NE COMPRENDS PAS COMMENT VOUS FAITES !!!":LOCATE 16,20:PRINT "BRAVO !!!":CALL &BB05:GOTO 920
900 LOCATE 5,5:PRINT "VOTRE SCORE EST IMBATTABLE !!!":LOCATE 1,15:PRINT "JE NE COMPRENDS PAS COMMENT VOUS FAITES !!!":LOCATE 16,20:PRINT "BRAVO !!!":CALL &BB05:GOTO 920
910 CLS:LOCATE 4,5:PRINT "VOUS ETE S BEAUCCUP TROP FORT !!!":LOCATE 1,15:PRINT "JE PREFERE ABANDONNER P LUTOT QUE D'ETRE":LOCATE 6,20:PRINT "RIDICULISE !!!":CALL &BB05:GOTO 920
920 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Voulez-vous rejouer (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN RUN 510 ELSE MODE 1:END
930 REM * MEM 35000-35099 *
940 DATA 62,3,50,171,148
950 DATA 33,137,19,34,155
960 DATA 148,62,1,50,185

```

```

970 DATA 148,50,187,148,50
980 DATA 189,148,50,191,148
990 DATA 50,193,148,50,195
1000 DATA 148,62,0,50,184
1010 DATA 148,50,186,148,50
1020 DATA 188,148,50,190,148
1030 DATA 50,192,148,50,194
1040 DATA 148,33,13,19,205
1050 DATA 117,187,33,78,146
1060 DATA 6,4,126,205,90
1070 DATA 187,35,16,249,205
1080 DATA 121,148,221,33,154
1090 DATA 149,253,33,114,149
1100 DATA 33,228,195,34,164
1110 DATA 148,205,5,147,1
1120 DATA 7,37,237,67,169
1130 DATA 148,62,66,205,30
1140 REM * MEM 35100-35199 *
1150 DATA 187,192,62,79,205
1160 DATA 30,187,196,69,144
1170 DATA 58,199,148,50,5
1180 DATA 166,254,10,200,205
1190 DATA 140,148,33,4,166
1200 DATA 126,254,0,48,45
1210 DATA 205,36,187,34,166
1220 DATA 148,124,254,0,40
1230 DATA 66,124,230,1,254
1240 DATA 1,204,157,147,124
1250 DATA 230,2,254,2,204
1260 DATA 224,147,124,230,4
1270 DATA 254,4,204,31,148
1280 DATA 124,230,8,254,8
1290 DATA 204,76,148,24,32
1300 DATA 62,0,205,30,187
1310 DATA 196,157,147,62,2
1320 DATA 205,30,187,196,224

```

```

1330 DATA 147,62,8,205,30
1340 DATA 187,196,31,148,62
1350 REM * MEM 35200-35299 *
1360 DATA 1,205,30,187,196
1370 DATA 76,148,58,163,148
1380 DATA 254,0,202,17,138
1390 DATA 221,33,240,148,58
1400 DATA 168,148,254,0,32
1410 DATA 12,62,1,50,168
1420 DATA 148,253,33,200,148
1430 DATA 195,139,138,254,1
1440 DATA 32,12,62,2,50
1450 DATA 168,148,253,33,208
1460 DATA 148,195,139,138,254
1470 DATA 2,32,12,62,3
1480 DATA 50,168,148,253,33
1490 DATA 216,148,195,139,138
1500 DATA 254,3,32,12,62
1510 DATA 4,50,168,148,253
1520 DATA 33,224,148,195,139
1530 DATA 138,254,4,32,12
1540 DATA 62,5,50,168,148
1550 DATA 253,33,232,148,195
1560 REM * MEM 35300-35399 *
1570 DATA 139,138,254,5,32
1580 DATA 12,62,6,50,168
1590 DATA 148,253,33,224,148
1600 DATA 195,139,138,254,6
1610 DATA 32,12,62,7,50
1620 DATA 168,148,253,33,216
1630 DATA 148,195,139,138,62
1640 DATA 0,50,168,148,253
1650 DATA 33,208,148,24,122
1660 DATA 221,33,154,149,58
1670 DATA 168,148,254,0,32
1680 DATA 11,62,1,50,168

```

```

1690 DATA 148,253,33,114,149
1700 DATA 24,100,254,1,32
1710 DATA 11,62,2,50,168
1720 DATA 148,253,33,122,149
1730 DATA 24,85,254,2,32
1740 DATA 11,62,3,50,168
1750 DATA 148,253,33,130,149
1760 DATA 24,70,254,3,32
1770 REM * MEM 35400-35499 *
1780 DATA 11,62,4,50,168
1790 DATA 148,253,33,138,149
1800 DATA 24,55,254,4,32
1810 DATA 11,62,5,50,168
1820 DATA 148,253,33,146,149
1830 DATA 24,40,254,5,32
1840 DATA 12,62,6,50,168
1850 DATA 148,253,33,138,149
1860 DATA 195,139,138,254,6
1870 DATA 32,11,62,7,50
1880 DATA 168,148,253,33,130
1890 DATA 149,24,9,62,0
1900 DATA 50,168,148,253,33
1910 DATA 122,149,42,164,148
1920 DATA 205,5,147,58,184
1930 DATA 148,254,0,40,14
1940 DATA 254,77,32,42,33
1950 DATA 75,192,221,33,46
1960 DATA 151,205,63,147,62
1970 DATA 1,50,184,148,237
1980 REM * MEM 35500-35599 *
1990 DATA 95,230,1,50,172

```

Suite page 31

LES OEUF DE PIEDTRUCHE ORIC

L'ARGENT N' A PAS D'ODEUR, IL A DES AMIS

Saviez-vous que ce ridicule volatile pond dans les grottes ses œufs qui ont l'étonnante particularité de se transformer en ressorts une fois gobés ? Fort de cette connaissance, aidez un brave petit canard à se sortir d'une délicate situation...

Philippe et Laurent FERNANDEZ

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI



```

0 REM PHILIPPE ET LAURENT
1 REM FERNANDEZ
2 REM LES OEUF DE
3 REM PIEDTRUCHE 04/86
4 CLS
5 REM *****
6 REM *
7 REM * GRAPHIQUES *
8 REM *
9 REM *****
10 IFKS=1THEN20
11 K=0:PAPER4:INK7
12 VT=31:DI=0
20 POKE#26A,10:FORI=#BBA4T0#BBA7:
POKEI,32:NEXT
30 FORI=46600T046823
40 READA:POKEI,A:NEXT
50 DATA4,6,12,24,12,14,14,28
60 DATA8,60,60,30,31,62,62,63
70 DATA0,0,4,12,24,24,12,28
80 DATA56,28,14,14,28,30,63,63
90 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
100 DATA8,6,24,36,4,14,31,63
110 DATA62,62,60,63,62,60,60,62
120 DATA15,31,15,15,31,15,31,63
130 DATA28,62,63,63,63,63,63,63
140 DATA63,63,63,63,63,63,31,14
150 DATA63,62,60,62,52,32,48,32
160 DATA63,31,15,31,11,1,3,1
170 DATA63,8,6,63,0,0,0,0
180 DATA63,62,62,31,30,60,60,28
190 DATA28,14,14,12,24,12,6,4
200 DATA63,63,30,28,14,14,28,56
210 DATA28,12,24,24,12,4,0,0
220 DATA63,31,14,4,36,24,6,8
230 DATA24,56,8,9,15,15,2,6
240 DATA63,12,26,26,26,30,12,0
250 DATA63,33,63,12,12,63,33,63
260 DATA12,12,12,30,30,63,30,12
270 DATA6,7,4,36,60,60,16,24
271 DATA14,31,63,63,63,63,15,1
272 DATA15,31,63,63,63,63,46
273 DATA0,32,48,56,56,56,48,32
274 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,63,63,6
3,63,63,63,0
275 REM *****
276 REM *
277 REM * SC/CH/HS/TA *
278 REM *
279 REM *****
280 FW=300:IFKS=1THEN290
285 GOT01000
290 ML=2010:TA=1:GOTOML
300 REM
320 SC=0:CH=3:CP=21:CI=21
330 PLOT8,0,STR$(SC):PLOT9,26,STR
$(CH):PLOT0,0,CP:PLOT0,26,CI
331 PLOT22,0,"+score":PLOT30,0,S
TR$(HS)
332 VT=29:FORI=2TOVT:PLOTI,1,"":
NEXT
333 PLOT33,1,"temps":PLOT0,1,20:P
LOT1,1,1:PLOT32,1,5
334 IFSC>HSTHENHS=SC:PLOT30,0,STR
$(HS)
335 PLOT1,0,"score:"
336 PLOT1,26,"chance:"
337 PLOT22,26,"tableau":PLOT31,2
6,STR$(TA)
338 PLAY1,0,2,500:SOUND1,300,0:WA
IT100
339 PLAY1,0,2,500:SOUND1,200,0:WA
IT75
    
```

```

340 .PLAY1,0,2,500:SOUND1,100,0:WA
IT50
400 PLOTX,Y,"S"
404 PLOT22,25,"niveau":PLOT31,25
,STR$(NI)
405 E=X:R=Y
406 REM *****
407 REM * DEPLACEMENTS *
408 REM *****
410 K=KEY$:IFK$="":THENK$=L$
415 VT=VT-DI:PLOTVT,1," "
416 IFVT<=2THENCH=CH-1:PLOT9,26,S
TR$(CH):GOT0550
420 IFK$=CHR$(0)ANDSCRN(X-1,Y)=32
THENX=X-1:PLOTX,Y,"S":L$=K$:A$="S
"
430 IFK$=CHR$(10)ANDSCRN(X+1,Y)=3
2THENX=X+1:PLOTX-1,Y,"W":L$=K$:A$
="W"
437 IFK$=CHR$(32)THENRT=0:GOT0450
440 IFRT=1THEN470
450 IFSCRN(X,Y+1)=32THENY=Y+1:PLO
TX,Y,A$:PLOTX,Y-1," "
460 IFSCRN(X,Y+1)=85THENPLOTX,Y+1
,"U":RT=1:GOT0540
470 IFSCRN(X,Y+1)=84THENPLOTX,Y+1
,"U":SC=SC+10:P=P+1:PLOT8,0,STR$(S
C):GOT0530
471 IFSC>HSTHENHS=SC:PLOT30,0,STR
$(HS)
475 IFP>=20THENTA=TA+1:PLOT31,26,
STR$(TA):ML=ML+100:GOTOML
480 IFRT=1ANDSCRN(X,Y-1)=32THENY=
Y-1:PLOTX,Y,A$:PLOTX,Y+1," "
490 IFSCRN(X,Y-1)<>32THENRT=0
500 IFSCRN(X,Y+1)=86THENCH=CH-1:P
LOT9,26,STR$(CH):GOT0550
505 IFCH=0THENGOT0570
520 GOT0410
530 FORI=400T0100STEP=30:SOUND1,I
,K:NEXT:SOUND1,I,0
531 IFVT<28,5THENVT=VT+2:FORI=(VT
-2)TOVT:PLOTI,1,"":NEXT
532 PLOT0,1,20:PLOT1,1,1:PLOT32,1
,5
535 GOT0471
540 FORI=200T0100STEP=30:SOUND1,I
,K:NEXT:SOUND1,I,0:GOT0410
550 FORI=500T0300STEP=30:SOUND1,I
,K:NEXT:SOUND1,I,0
555 VT=31:FORI=2TOVT:PLOTI,1,"":
SOUND1,I*3,K:NEXT:SOUND1,1,0
560 PLOTX,Y,"":PLOT0,R,A$:X=E:Y=
R:GOT0505
570 REM
571 REM *****
572 REM *
573 REM * FIN *
574 REM *
575 REM *****
580 CLS:PAPER4:INK1
590 PLOT10,10,"A F C"
600 PLOT10,11,"FBIIF R DI II"
610 PLOT10,12,"HGJJK HGF HG"
620 PLOT10,13,"HE FIF HGLING"
630 PLOT10,14,"HGIG HEG HG LEG"
640 PLOT10,15,"HGJJ HEG HG HG"
650 PLOT10,16,"HG HEG HG HG"
660 PLOT10,17,"PN NPR PP NP"
670 PLOT10,18,"00 00 00 00"
680 FORI=1T011:PLOT17,10,"":PLOT
17,11,"F":PLOT17,12,"R"
685 READA,B
    
```

```

690 MUSIC1,3,A,0:PLAY3,0,1,1000
700 WAITB/2
705 PLOT17,10,"F":PLOT17,11,"R":P
LOT17,12,"":WAITB/2
710 NEXT
720 DATA5,30,5,30,7,30,8,75,5,75,
8,60,10,30,7,60,5,30,3,30,5,180
725 PLAY0,0,0,0:PLAY1,0,0,0
726 JH=26
730 PLOT07,JH,"appuyer sur i ret
urn i"
731 PLOT1,JH,3
745 WAIT30
750 PLOT07,JH,"appuyer sur i retu
rn i"
760 WAIT30
761 IFJH<>20THENJH=JH-1:PLOT6,JH+
1," "
763 IFJH=20THEN770
764 GOT0730
770 K=KEY$:IFK$=CHR$(13)THENFORI
=1T053:PRINT:NEXT:RESTORE:GOT0781
780 GOT0730
781 PRINT"!!! Pour jouer - !2! Pr
esentation-volume-niveau-instructi
on-Jeu"
782 K=KEY$:IFK$=CHR$(49)THENREST
ORE:ML=2010:FW=300:KS=1:GOT00
783 IFK$=CHR$(50)THENRESTORE:ML=2
010:FW=300:KS=0:GOT00
784 GOT0782
790 REM *****
791 REM *
792 REM * PRESENTATION *
793 REM *
794 REM *****
1000 SOUND1,400,0:FORI=1T026:PRIN
T:NEXT
1001 FORI=1T010:A=INT(RND(1)*30)+
2:PRINTSPC(A);"XYZ":PRINT:PRINT:NE
XT
1003 PRINT:PRINT:PRINT
1004 PRINT" XZ"
1005 PRINT:PRINT
1006 PRINT" X
YZ"
1007 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
1008 PRINT" XYZ"
1009 PRINT:PRINT:PRINT
1010 PRINT"
XYZ"
1011 PRINT:PRINT:PRINT
1012 PRINT" XZ"
1013 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT
1014 PRINT"
XYZ"
1015 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT
1016 PRINT" XZ"
1017 PRINT:PRINT:PRINT"
hebdogiciel"
1018 PRINT:PRINT:PRINT"
Presente":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
1019 PRINT" XYZ"
:PRINT:PRINT:PRINT:PLAY3,0,1,1000
1020 FORI=13T018:PLOT1,I,1:NEXT:W
AIT200:PRINT"
XYZ":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1021 PRINT:PRINT:PRINT"
un Jeu de:"
    
```

```

1023 PRINT:PRINT:PRINT" Philipp
e et laurent fernandez":PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT
1024 PRINT
1025 PRINT:PRINT:PRINT:PLAY3,0,1,
1000:SOUND1,200,0
1026 FORI=11T019:PLOT1,I,5:NEXT:W
AIT200
1028 PRINT" F HG HG III HG F F
HG HG HGF HG"
1029 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1030 PRINT" E EG EG E E EG E E
EG EE E G EG"
1031 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1032 PRINT" JG JG HJ HJG JG HJG
R HG JJR JG"
1033 PRINT
1034 PRINT" HIG F HG HEF HEG HEG
F F HG F F HG"
1035 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1036 PRINT" EEE E EG E E E E E
E E E EEE EG"
1037 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1038 PRINT" R R HG HJR J J L
HEG HG J J HG":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
1039 PRINT:PRINT" XYZ"
1040 PRINT:PRINT:PRINT
1041 PRINT" XZ
":E=1:F=5
1042 FORI=1T016STEP2:PLOT1,I,E:S0
UND1,300,7:PLOT1,I-1,F:NEXT
1047 IFE=1THENE=5:F=1:GOT01049
1048 IFE=5THENE=1:F=5:GOT01049
1049 REM
1050 QW=QW+1:IFQW<20THENSOUND1,31
0,10:GOT01042
1051 FORI=1T016:PLOT1,I,3:NEXT:PL
AY3,0,1,2000:SOUND1,300,0:WAIT300
1052 QW=0
1053 SOUND1,1,0:PLAY0,0,0,0:PLAY1
,0,0,0
1054 FORI=1T026:PRINT:NEXT
1060 REM *****
1061 REM *
1062 REM * VOLUME *
1063 REM *
1064 REM *****
1079 PAPER0:INK3
1080 PLOT13,9,4:PLOT2,11,1:PLOT2,
15,1:PLOT0,13,5:PLOT35,13,5
1090 FORI=12T014:PLOT2,I,6:NEXT:F
ORI=12T014:PLOT3,I,"HE":NEXT
1100 PLOT3,17,"frappez sur return
pour la suite"
1110 PLOT3,15,"HEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEE"
1120 PLOT3,11,"HEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEE"
1130 PLOT10,9,"v o l u m e":PLOT
1,13,"-":PLOT36,13,"+"
1135 A=3
1140 K=KEY$
1141 IFK=>9THENPLOT24,9," "
1145 PLOT22,9,STR$(K)
    
```

A SUIVRE...

AMSTRAD

Suite de la page 30

```

2000 DATA 148,40,6,221,33
2010 DATA 232,150,24,4,221
2020 DATA 33,92,150,33,0
2030 DATA 192,205,63,147,24
2040 DATA 35,33,255,191,58
2050 DATA 184,148,60,50,184
2060 DATA 148,61,35,61,32
2070 DATA 252,58,172,148,254
2080 DATA 0,40,6,221,33
2090 DATA 162,150,24,4,221
2100 DATA 33,22,150,205,63
2110 DATA 147,58,186,148,254
2120 DATA 0,40,14,254,77
2130 DATA 32,42,33,139,193
2140 DATA 221,33,46,151,205
2150 DATA 63,147,62,1,50
2160 DATA 186,148,237,95,230
2170 DATA 1,50,174,148,40
2180 DATA 6,221,33,232,150
2190 REM * MEM 35600-35699 *
2200 DATA 24,4,221,33,92
2210 DATA 150,33,64,193,205
2220 DATA 63,147,24,35,33
2230 DATA 63,193,58,186,148
2240 DATA 60,50,186,148,61
2250 DATA 35,61,32,252,58
2260 DATA 174,148,254,0,40
2270 DATA 6,221,33,162,150
2280 DATA 24,4,221,33,22
    
```

```

2290 DATA 150,205,63,147,58
2300 DATA 188,148,254,0,40
2310 DATA 14,254,77,32,42
2320 DATA 33,203,194,221,33
2330 DATA 46,151,205,63,147
2340 DATA 62,1,50,188,148
2350 DATA 237,95,230,1,50
2360 DATA 176,148,40,6,221
2370 DATA 33,232,150,24,4
2380 DATA 221,33,92,150,33
2390 DATA 128,194,205,63,147
2400 REM * MEM 35700-35799 *
2410 DATA 24,35,33,127,194
2420 DATA 58,188,148,60,50
2430 DATA 188,148,61,35,61
2440 DATA 32,252,58,176,148
2450 DATA 254,0,40,6,221
2460 DATA 33,162,150,24,4
2470 DATA 221,33,22,150,205
2480 DATA 63,147,58,190,148
2490 DATA 254,0,40,14,254
2500 DATA 77,32,42,33,11
2510 DATA 196,221,33,46,151
2520 DATA 205,63,147,62,1
2530 DATA 50,190,148,237,95
2540 DATA 230,1,50,178,148
2550 DATA 40,6,221,33,232
2560 DATA 150,24,4,221,33
2570 DATA 92,150,33,192,195
2580 DATA 205,63,147,24,35
2590 DATA 33,191,195,58,190
2600 DATA 148,60,50,190,148
2610 REM * MEM 35800-35899 *
2620 DATA 61,35,61,32,252
2630 DATA 58,178,148,254,0
2640 DATA 40,6,221,33,162
    
```

```

2650 DATA 150,24,4,221,33
2660 DATA 22,150,205,63,147
2670 DATA 58,192,148,254,0
2680 DATA 40,14,254,77,32
2690 DATA 42,33,75,197,221
2700 DATA 33,46,151,205,63
2710 DATA 147,62,1,50,192
2720 DATA 148,237,95,230,1
2730 DATA 50,180,148,40,6
2740 DATA 221,33,232,150,24
2750 DATA 4,221,33,92,150
2760 DATA 33,0,197,205,63
2770 DATA 147,24,35,33,255
2780 DATA 196,58,192,148,60
2790 DATA 50,192,148,61,35
2800 DATA 61,32,252,58,180
2810 DATA 148,254,0,40,6
2820 REM * MEM 35900-35999 *
2830 DATA 221,33,162,150,24
2840 DATA 4,221,33,22,150
2850 DATA 205,63,147,58,194
2860 DATA 148,254,0,40,14
2870 DATA 254,77,32,42,33
2880 DATA 139,198,221,33,46
2890 DATA 151,205,63,147,62
2900 DATA 1,50,194,148,237
2910 DATA 95,230,1,50,182
2920 DATA 148,40,6,221,33
2930 DATA 232,150,24,4,221
2940 DATA 33,92,150,33,64
2950 DATA 198,205,63,147,24
2960 DATA 35,33,63,198,58
2970 DATA 194,148,60,50,194
2980 DATA 148,61,35,61,32
2990 DATA 252,58,182,148,254
3000 DATA 0,40,6,221,33
    
```

```

3010 DATA 162,150,24,4,221
3020 DATA 33,22,150,205,63
3030 REM * MEM 36000-36099 *
3040 DATA 147,58,185,148,61
3050 DATA 254,0,32,42,33
3060 DATA 160,192,221,33,46
3070 DATA 151,205,63,147,62
3080 DATA 77,50,185,148,237
3090 DATA 95,230,1,50,173
3100 DATA 148,40,6,221,33
3110 DATA 162,150,24,4,221
3120 DATA 33,22,150,33,235
3130 DATA 192,205,63,147,24
3140 DATA 34,33,159,192,58
3150 DATA 185,148,61,50,185
3160 DATA 148,35,61,32,252
3170 DATA 58,173,148,254,0
3180 DATA 40,6,221,33,232
3190 DATA 150,24,4,221,33
3200 DATA 92,150,205,63,147
3210 DATA 58,187,148,61,254
3220 DATA 0,32,42,33,224
3230 DATA 193,221,33,46,151
3240 REM * MEM 36100-36199 *
3250 DATA 205,63,147,62,77
3260 DATA 50,187,148,237,95
3270 DATA 230,1,50,175,148
3280 DATA 40,6,221,33,162
3290 DATA 150,24,4,221,33
3300 DATA 22,150,33,43,194
3310 DATA 205,63,147,24,34
3320 DATA 33,223,193,58,187
3330 DATA 148,61,50,187,148
3340 DATA 35,61,32,252,58
3350 DATA 175,148,254,0,40
3360 DATA 6,221,33,232,150
    
```

```

3370 DATA 24,4,221,33,92
3380 DATA 150,205,63,147,58
3390 DATA 189,148,61,254,0
3400 DATA 32,45,33,32,195
3410 DATA 221,33,46,151,205
3420 DATA 63,147,62,77,50
3430 DATA 189,148,237,95,230
3440 DATA 1,50,177,148,40
3450 REM * MEM 36200-36299 *
3460 DATA 9,50,177,148,221
3470 DATA 33,162,150,24,4
3480 DATA 221,33,22,150,33
3490 DATA 107,195,205,63,147
3500 DATA 24,34,33,31,195
3510 DATA 58,189,148,61,50
3520 DATA 189,148,35,61,32
3530 DATA 252,58,177,148,254
3540 DATA 0,40,6,221,33
3550 DATA 232,150,24,4,221
3560 DATA 33,92,150,205,63
3570 DATA 147,58,191,148,61
3580 DATA 254,0,32,42,33
3590 DATA 96,196,221,33,46
3600 DATA 151,205,63,147,62
3610 DATA 77,50,191,148,237
3620 DATA 95,230,1,50,179
3630 DATA 148,40,6,221,33
3640 DATA 162,150,24,4,221
3650 DATA 33,22,150,33,171
3660 REM * MEM 36300-36399 *
3670 DATA 196,205,63,147,24
    
```

A SUIVRE...

Remercions Jacques BODSON de nous faire ici redécouvrir avec nostalgie, la subtilité des accords du participe passé.



PARTICIPE PASSE

COMMODORE 64

```

5 Y=130:DIMA$(150),B$(150),C$(150)
10 PRINT"J":POKE53280,2:POKE53281,
2:GOSUB30000
19 REM *****
20 REM *** PRESENTATION ***
21 REM *****
100 PRINT"J"
110 PRINT"J"
120 PRINT"J"
130 PRINT"J"
140 PRINT"J"
150 PRINT"J"
160 PRINT"J"
170 PRINT"J"
180 PRINT"J"
190 PRINT"J"
200 PRINT"J"
210 PRINT"J"
220 PRINT"J"
230 PRINT"J"
240 PRINT"J"
250 PRINT"J"
260 PRINT"J"
270 GOSUB30121:PRINT"J":GOSUB30000
275 POKE214,5:PRINT:PRINTTAB(10)"
REALISE PAR
276 PRINTTAB(10)"
":GOSUB30130
280 PRINT"J":TAB(13)"J. B O D S
O N"
285 PRINTTAB(13)"
":G
OSUB30130
290 PRINT"J":TAB(17)"1 9 8 5":PR
INTTAB(17)"
"
296 REM *****
297 REM *** MENU ***
298 REM *****
300 GOSUB30121:K=P+0
305 PRINT"J":POKE53280,2:POKE53281
,2:GOSUB30000
310 POKE214,3:PRINT:PRINT"J"
1111 : PARTICIPE PASSE EMPLOYE
315 PRINT"J"
AVEC A ETRE
320 PRINT"J"
31111 : PARTICIPE
PASSE EMPLOYE
325 PRINT"J"
AVEC A AVOIR
327 PRINT"J"
31111 : EXERCICES
SUR LES PARTICIPE
328 PRINT"J"
EMPLOYES AVEC
ETRE ET AVOIR"
330 PRINT"J"
335 GOSUB29000
340 GETX$:IFX$=""THEN335
345 IFX$=""THENK=K+1:GOTO400
350 IFX$=""THEN400
352 IFX$=""THENP=P+1:GOTO3000
355 GOTO340
400 PRINT"J":POKE53280,4:POKE53281
,4:GOSUB30000
405 GOSUB30130:GOSUB30130:PRINT"J"
11111 : REVISION DES REGLE
S D'ACCORD

```

```

410 PRINT"J"
11111 : EXERCICE
S
420 PRINT"J"
11111 : FORT=1T0500: NEXT
425 GOSUB29000
430 GETX$:IFX$=""THEN425
440 R=VAL(X$)
445 IFK=1THEN450
447 ONRGOTO900,640
450 ONRGOTO500,640
460 IFR<10RR>2THEN430
494 REM *****
495 REM *** REGLE ACCORD : ETRE ***
496 REM *****
500 PRINT"J":POKE53280,6:POKE53281
,6
510 PRINT"J"
11111 : LE PARTICIPE PASSE EM
PLOYE AVEC ETRE"
520 PRINT"J"
S'ACCORDE
AVEC"
GOSUB30122:GOSUB30300
530 FORI=1T040:PRINTTAB(16)"
LE S
UJET "
FORI=1T020:NEXT
540 PRINT"J":PRINTTAB(16)"
LE SU
JET "
FORI=1T020:NEXT:PRINT"J":N
EXT
550 PRINT"J":FORI=1T040:PRINT"
":
NEXT:GOSUB30121:GOSUB30130
555 PRINT"J":TAB(
22)"
"
560 PRINT"J"
11111 : LES ASSIETTES! SONT
IRANGEES! DANS
570 PRINT"J":TAB(22
)"
"
580 PRINT"J"
11111 : LE BUFFET."
GOSUB30121
:GOSUB30300
582 POKE214,7:PRINT:PRINT"
"
GOSUB30122:GOSUB30300
583 POKE214,7:PRINT:PRINTTAB(17)"
"
GOSUB30121:GOSUB30130
585 PRINT"J"
587 PRINT"J"
590 PRINT"J"
11111 : LES ELEVES! SURENT
I
PUNIS! PAR ANNIE."
595 PRINT"J"
":GOSUB30121:GOSUB30300
597 POKE214,13:PRINT:PRINT"
"
GOSUB30122:GOSUB30300
598 POKE214,13:PRINT:PRINTTAB(14)"
"
GOSUB30121:GOSUB3013
0:PRINT"J"
599 PRINT"J"
600 PRINT"J"
11111 : ELLES! SONT ETE
MAL
LELEVES!"
610 PRINT"J"
":GOSUB30121:GOSUB30300
615 POKE214,18:PRINT:PRINT"
"
GOSUB30122:GOSUB30300
620 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(12)"
"
GOSUB30121:GOSUB3
0130
625 PRINT"J":TAB(34)"RETURN"
630 GETX$:IFX$=""THEN630
635 IFX$<>CHR$(13)THEN630
636 REM *****
637 REM *** EXERCICES ETRE ET AVOI
R ***
638 REM *****
640 POKE53280,4:POKE53281,4:PRINT"
"
FORJ=1T08:FORI=1T040:PRINT"
"
";
645 NEXT:NEXT
650 PRINT"J"
11111 : PRESSEZ UNE T
OUCHE POUR COMMENCER"
660 PRINTTAB(13)"LES EXERCICES
670 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
675 PRINT"J"
11111 : IL SUFFIT D'ECRI
RE LE PARTICIPE
680 PRINT"
PASSE CORRECTEMENT A
CCORDE PUIS DE
TAPER RETURN"

```

```

690 PRINT"
REFLECHISSEZ BIEN AVA
NT DE REPENDRE."
695 PRINT"
POUR TROUVER LA TERMI
NAISON DU PARTI-
700 PRINT"
CIPE AU M.SG.,PENSEZ
AU FEMININ..."
710 PRINT"
EX: ASSI
715 PRINT"
CONSTRUI
720 PRINT"
PRESSEZ U
NE TOUCHE
725 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
730 POKE53280,11:POKE53281,11
755 SC=0:S=0
757 IFK=1THEN763
760 PRINT"
PARTICIPES PASSES EM
PLOYES AVEC AVOIR":GOTO765
763 PRINT"
PARTICIPES PASSES EM
PLOYES AVEC ETRE"
765 FORJ=1T040:PRINT"
":NEXT
770 GOSUB30122
785 POKE214,3:PRINT:PRINTSPC(18)"
790 PRINTSPC(18)"
791 PRINTSPC(18)"
793 S=S+1:POKE214,4:PRINT:PRINTSPC
(19);S:GOSUB30130:PRINT:PRINT
794 IFK=1THEN850
796 RESTORE:FORN=1T0Y:READA$(N),B$
(N),C$(N):NEXT
800 N=INT(RND(1)*Y)+1
820 IFN<51THEN800
830 GOTO860
850 RESTORE:FORN=1T050:READA$(N),B
$(N),C$(N):NEXT
855 N=INT(RND(1)*50)+1
860 PRINTA$(N):POKE214,11:PRINT:PR
INT"
":INPUT$
870 IFR$=B$(N)THEN27000
880 GOTO27195
894 REM *****
895 REM * REGLES D'ACCORD AVOIR *
896 REM *****
900 PRINT"J"
POKE53280,6:POKE53
281,6
910 PRINT"J"
LE PARTICIPE PASSE EM
PLOYE AVEC AVOIR"
915 PRINT"
S'ACCORDE
920 PRINT"
LE COMPLEMENT D'OB
JET DIRECT"
930 PRINT"
SI CELUI-CI EST PLACE
AVANT LE P.P."
935 POKE214,6:PRINT:FORI=1T020:PRI
NTSPC(6)"
LE COMPLEMENT D'OBJET DI
RECT"
937 FORT=1T090:NEXT:PRINT"J":PRIN
TSPC(6)"
LE COMPLEMENT D'OBJET DIR
ECT"
940 FORT=1T090:NEXT:PRINT"J":NEXT
940 POKE214,8:PRINT:FORI=1T020:PRI
NTSPC(3)"
SI CELUI-CI EST PLACE AVA
NT LE P.P."
945 FORT=1T0100:NEXT:PRINT"J":PRI
NTSPC(3)"
SI CELUI-CI EST PLACE AV
ANT LE P.P."
950 FORT=1T0100:NEXT:PRINT"J":NEX
T
960 PRINT"J":FORJ=1T040:PRINT"
":
NEXT
970 PRINT"J"
DONC, LE PARTICIPE PAS
SE RESTERA TOU-
JOURS INVARIABLE
975 PRINT"J"
* SI LE COD EST PLA
CE DERRIERE LUI
976 PRINT"
"
977 PRINT"
"
980 PRINT"
"
* S'IL N'Y A PAS DE
COD
990 GOSUB4000
1000 PRINTTAB(13)"
":
PRINTTAB(13)"
EXEMPLES
"
1010 PRINTTAB(13)"
":
GOSUB30130

```

```

1015 PRINT"
"
1020 PRINT"
NOUS AVONS BIEN
IMANGE".
1025 PRINT"
":GOSUB30122:GOSUB30300
1030 GOSUB4050:PRINT"
":GOSUB4100:
GOSUB30130
1035 PRINT"
"
1040 PRINT"
MA SOEUR SA BIEN
DORMIR CETTE NUIT."
1045 PRINT"
":GOSUB30122:GOSUB30300
1050 GOSUB4050:PRINT"
"
CETTE
NUIT" = C. DE TEMPS..."
PRINT:GOS
UB4100
1055 PRINT"
"
1060 PRINT"
DEMAIN, VOUS SAUR
EZ FINIR VOTRE TRAVAIL"
1065 PRINT"
":GOSUB30122:GOSUB
30300
1070 GOSUB4080:GOSUB30123:GOSUB301
30:GOSUB4000
1075 GOSUB30130:PRINT"
"
1080 PRINT"
ILS SONT BIEN IR
EGRETTES LEUR ABSENCE!"
1085 PRINT"
":GOSUB30122:GOSUB
30300
1090 GOSUB4080:PRINT:PRINT:GOSUB41
00:GOSUB30130
1095 PRINT:PRINT:PRINT"
"
1100 PRINT"
CETTE PROMENADE
NOUS A TRAVAILLE"
1105 PRINT"
":GOSUB30122:GOSUB30300
:GOSUB4092
1110 GOSUB30122:GOSUB30300:POKE214
,6:PRINT:PRINTTAB(21)"
":
1115 PRINT"J"
GOSUB4100:GOSUB30
130
1120 PRINT"J"
1125 PRINT"
"
1130 PRINT"
LES CHEVAUX QUE
J'AI CONDUITS SONT
1135 PRINT"
DOCILES
":GOSUB30122:GOSUB30
300
1137 GOSUB4092
1140 GOSUB30122:GOSUB30300:POKE214
,14:PRINT:PRINTTAB(16)"
":
1145 PRINT"J"
GOSUB4100:GOSUB3
0130:GOSUB4000
1150 GOSUB30130:PRINT"
DONC, LORSQU
ON DOIT ACCORDER UN PARTI-
1155 PRINT"
PE PASSE EMPLOYE AVEC
AVOIR, QUE FAUT-IL FAIRE EN PREMIE
R LIEU ?
1160 PRINT"
":INPUT$
A1$=LEFT
$(2$,5):A2$=RIGHT$(2$,1)
1170 IF(A1$="IL FA"OR A1$="CHERC"OR
A1$="RECHE"AND(A2$="D"OR A2$="T"))T
HEN1200
1175 IF(A1$="TROUV"AND(A2$="D"OR A2
$="T"))THEN1200
1178 GOSUB30400:GOSUB30400:GOSUB30
400:GOSUB30400
1180 PRINT"
MAIS NON, IL FAU
T CHERCHER LE COD"
GOSUB30123
1185 PRINT"
ENFONCEZ-VOUS CELA
DANS LE CRANE
UNE FOIS POUR
TOUTES..."
1190 GOSUB30123:GOTO1210
1200 GOSUB30130:GOSUB30200:GOSUB30
130:GOSUB30200:PRINT"
"
EXACT"
:GOSUB30123

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

LES LUTINS, QUOI SONT-CE ?

Plus connus sous le nom de sprites, ces délicieuses bêtes qui font la fierté de machines telles que le Commodore 64, les MSX ou plus anciennement le bon vieux TEXAS 99, sont en fait de minis mémoires écran venant se superposer à l'image principale.

noter que le masque sera volontairement plus ample que la forme, afin que le lutin se détache bien du fond (la classe).

A TABLE !

Au menu d'aujourd'hui, trois routines maison : la première appelée INIT, répond aux problèmes du premier affichage. En effet, nous avons vu qu'il fallait effacer l'ancienne trace du lutin, par réaffichage de la portion d'écran préalablement sauvegardée.

COMMENT FAISONS-CE ?

Tout d'abord, pour effacer la trace d'un sprite sans rien chambouler d'un beau décor, il convient de sauvegarder la portion d'écran que le lutin occupe, afin de pouvoir la restituer intacte après son déplacement.

et sanguinolents. Pour que la bestiole vous lâche le stylo, il suffit de l'écraser rageusement avec l'extrémité de ce dernier, le flytox ou autre insecticide étant dans ce cas parfaitement inefficace.

Les nouvelles coordonnées de Zézette peuvent être récupérées aux adresses précédemment décrites. Pour la gestion du stylo optique, nous avons fait appel aux deux routines spécifiques du moniteur qui sont GETL et LPIN.

GETL en \$E818 ou \$18 (JSR) et \$98 (JMP) sur MO5 : restitue les coordonnées d'un point visé par le crayon optique. L'abscisse est déposée délicatement dans le registre X et l'ordonnée de même dans le registre Y.

LPIN en \$E81B ou \$16 (JSR) et \$96 (JMP) sur MO5 : indique l'enfoncement du crayon optique par la mise à 1 de la carry. Dans le cas contraire, cette dernière est à zéro.

BZZZZZZ...

Tels Zézette, survolons le listing source. INIT et LPEN ne sont en fait que deux brouillages faisant appel à quelque chose de bien plus consistant : la routine SPRITE. Cette dernière, après avoir commuté la mémoire écran forme, restitue à l'écran son aspect d'origine sauvegardé dans MEMO.

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146

97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151 SPECTRUM -> 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146

s'effectue à partir de l'étiquette SAVE. L'affichage de Zézette se réalise de AFFI à la fin de la routine. Le registre U contient l'adresse de la base des tables, le registre X contient SAVAE et Y le nombre de lignes de la portion d'écran (ou la hauteur de Zézette), car l'affichage est traité ligne par ligne.

Afin que les valeurs des tables restent inchangées, on recopie tout d'abord ces dernières dans MASQ et FORM pour leur faire subir les décalages. Il ne reste plus qu'à effectuer un ET logique entre MASQ et écran (on évite en forçant à zéro la zone qu'occupera Zézette), puis un OU logique entre FORM et écran, pour qu'enfin Zézette apparaisse dans toute sa splendeur.

BZZZZZZ (bis)...

Si la tronche de zézette ne vous revient pas, vous pouvez modifier comme suit la valeur des tables : les 48 premières valeurs définissent la forme, les 48 suivantes, le masque. La matrice est de 24 pixels de large sur 16 de haut. Les trois premiers octets de ces deux tables représentent les 24 pixels de la ligne supérieure et ainsi de suite.

Assembly code listing for the Thomson assembler, including routines for sprite management and screen manipulation.

LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

Notre pauvre petit monstre bleu et rose se sentait bien seul sur son écran noir, il pouvait sauter (dans le sens : effectuer une translation de ses pieds), courir, faire plein de choses, mais il était vraiment trop seul, c'est pourquoi, un matin ou j'allu-

Le plat principal quant à lui, devra être consommé à l'aide du stylo optique (pire que les baguettes chinoises). En effet, après appel de INIT chargé de faire apparaître Zézette - insecte volatile et loucheur des plus rares - un EXEC&H9E0B (LPEN dans la source) a pour effet singulier d'attirer ledit insecte vers votre stylo, dès que celui-ci s'approche de l'écran (pour plus de réalisme, faire 'bzzzzzzz' avec la bouche).

Listing 1: Assembly code for Commodore 64, including initialization and sprite handling routines.

Listing 2: Assembly code for Commodore 64, continuing the implementation of the assembler.

En version Basic.

LISTING 3

Listing 3: Assembly code for Commodore 64, showing a BASIC version of the program.

L'adresse D011 permet d'éteindre l'écran, tout en ayant la possibilité de lui envoyer des données, ce qui permet de le rallumer une fois la création de la page terminée (ça s'appelle aussi un masquage de l'écran).

une nouvelle fois utilisée pour, cette fois-ci, faire apparaître l'image dessinée (OoOoOoOoHhHhHh, c'est beau).

LISTING 4

Listing 4: Assembly code for Commodore 64, showing another BASIC version.

Mise en place du personnage au centre du décor. En le faisant apparaître et descendre du cadre (C5A0 à C5C1), puis courir jusqu'à son point de départ (C5C3 à C5D2) qui est en fait le centre du décor, donc

au centre du décor qui est au centre de l'écran.

LISTING 6

Listing 6: Assembly code for Commodore 64, showing a BASIC version.

Le voilà qui disparaît (après sa mort, attention, seulement trois réincarnations seront possibles (comme dans presque tous les jeux)) en tombant sous l'écran, la routine de saut débute normalement en C200, mais les trois premières lignes testent la position du sprite pour éviter de le faire disparaître dans le cadre... C'est justement le but recherché, donc on saute ce test en C207.

C62E C6 FE DEC \$FE

LISTING 8

Listing 8: Assembly code for Commodore 64, showing a BASIC version.

Vous remplacerez l'ancienne routine de démarrage par celle-ci pour que ça marche, elle utilise ce que nous avons créé aujourd'hui, la dernière modification sera tout simplement de modifier l'adresse C254 qui contenait 15 par 1B. Voilà, c'est zouli...

Petites Annonces



AMSTRAD

ECHANGE programmes en tout genre pour Amstrad 6128. Vends Amstrad Magazine, du 6 au 13, 10F pièce. R. Madignier, 8, rue R. et M. Pellet, 69003 Lyon.

VENDS magnétophone et câble pour Amstrad 664 ou 6128, Laserdata, valeur 450F, vendu 200F. Vends logiciels. F. Henri Blot, 79130 Secondigny, La Baudière.

ECHANGE ou achète logiciels pour 464 sur K7 ou disquette. Tél. 64 00 50 65 après 18h. Stéphane Augé, 2 rue de Montramé, 77650 Soisy-Bouy.

VENDS de nombreux jeux originaux pour Amstrad (K7 ou disquette). Cherche programmes pour le synthétiseur Techni Musique. Tél. 51 62 05 15.

VENDS CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes DD1, synthétiseur vocal (Technique Musique), crayon optique (Electric Studio), 4000F. Vends jeux et utilitaires à bas prix. Régis Laigle, 7 cité des Cheminots, 80100 Abbeville. Tél. 22 24 93 16.

CLUB Amstrad - Club Westrad à Angers. Thierry au 41 60 38 96.

VENDS imprimante DMP 2000, 2 rubans encres, listing, 1800F à débattre. Pierre au 39 58 81 06.

CHERCHE contact sur Amstrad 664 ou 6128 (sur disquette) pour échanger de nombreux jeux. Si vous envoyez une photo d'identité, réponse assurée. Miss Pro (la craqueuse), 38 rue d'Hambourdin, 59200 Tourcoing.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464 (en possédant plus de 200). Pierre Barriou, 22 rue du Mimosa, 57240 Hayange-Konacker. Tél. 82 84 30 95.

VENDS programmes originaux sur disquette pour Amstrad. Etienne Merckle, 116 avenue A. Fleming, 69300 Caluire.

VENDS Amstrad PCW 8256 complet, 3 disquettes (CPM3, Dr Logo, Assembleur, Basic), interface centronics parallèle/série RS232C CPS8256, documentations sur le Bdos, CPM 2.2, CPM 3.0, neuf, sous garantie, 5500F à débattre. Richard au (1) 39 86 07 70.

CHERCHE Amstradistes pour échanger des logiciels en tout genre. Tudy-Maloo Droumaquet, Pascheray, 72370 Le Breil-sur-Mérize.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, d'octobre 85, imprimante DMP 100, 2 joysticks et interface, 200 programmes, jeux et utilitaires, le tout en très bon état pour 5000F à débattre. Jean-Luc au (1) 43 26 66 72.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de programmes sur K7. Frédéric Guenard, 1390 avenue Tourmaniantz, Bt 2, 62100 Calais.

VENDS CPC 664 Amstrad, moniteur couleur, 2 manettes de jeu, encore sous garantie, 4500F. Tél. 32 44 77 98.

VENDS CPC 464 couleur, nombreux logiciels, joystick, magazines, nombreux listings de l'HHHHebdo, 3500F à débattre. Echange logiciels. Samuel Youn, 116 rue A. Croizat, 94800 Villejuif. Tél. (1) 47 26 25 90.

VENDS CPC 6128 monochrome, 10 disquettes à remplir à partir de plus de 150 litres, 4600F à débattre. M.Riv, 10 chemin Gluck, app. 1107, 31100 Toulouse.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, DD1-1 (sous garantie), DMP 2000 (sous garantie), 500 feuilles de listing, 70 programmes (7 disquettes pleines, quelques K7), joystick Superjoy 28 et Thomson MJ 90018, livres, trucs et astuces, le tout sous emballage, valeur 20000F, vendu 8500F. Tél. 79 07 77 01 après 18h.

ECHANGE jeux pour Amstrad CPC 464 (sur K7). Laurent au (1) 46 06 07 21.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur (20.12.85), garanti 4 mois, état neuf, avec 20 jeux démontés, 4490F. Tél. 42 09 73 03 après 18h.

ECHANGE logiciels pour 464 contre notices. Maurice Szurmo, hameau de Buguinny Planquery, 14490 Ballery.

CHERCHE contacts Amstrad. Eric-Cardon, Azé, 71260 Lugny.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Thierry au 78 85 32 01.

ECHANGE programmes (langages et utilitaires) pour Amstrad. Stéphane Salmons, 16 rue Traversière, 11100 Narbonne.

VENDS Amstrad 6128 couleur (05.86), joystick Quickshot II, très nombreux programmes sur disquette et K7, câbles de liaison K7, divers manuels, 5800F à débattre. Tél. 30 43 76 06.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, des livres, 30 K7 de jeu, prix exceptionnel. Renseignez-vous au 48 35 49 13 après 19h.

ECHANGE nombreux jeux sur disquette pour Amstrad. Gilles Boulard, 14 rue de Cuverville, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. 35 65 23 29.

ECHANGE logiciels Amstrad, sur disquette uniquement, trucs, astuces, utilitaires. Cherche notice de Tau Ceti en français. Thierry au (1) 50 71 56 67. T. Delessert, route des Pêcheurs Anthy, 74200 Thonon.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 et disquettes. Willy Morelle, 14 rue du Général Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. 23 58 50 67 après 19h.

ACHETE Amstrad 6128 couleur. Achète logiciels. Cherche logiciel émulateur de minitel. Tél. 23 70 26 01.

ECHANGE Amstrad 464 monochrome avec des livres et 180 logiciels contre Atari 800 XL sécum avec drive et logiciels, ou vends le tout 2200F. Paulo Espinha, 22 rue Théodile Ribot, 92700 Colombes. Tél. (1) 47 82 57 75.

ECHANGE logiciels sur disquette pour Amstrad 6128. Fabrice Lagrue, Le petit Buisson, 17460 Thenac.

VENDS AMX mouse. Faire offre pendant la semaine au 47 90 25 85.

CHERCHE K7 pour agrandir logithèque Amstrad. Envoyez vos listes à Cédric Depoyart, 4 allée des Erables, 64320 Bizanos.

VENDS ou échange jeux pour 464 (avec notices). Cherche tout périphérique. Emmanuel Fauvet, Neuford, St-Jean-aux-Amognes, 58270 St-Benin-d'Azy. Tél. 86 58 62 81.

VENDS Amstrad CPC 6128, moniteur monochrome, 2 disquettes, manuel, état neuf, quasi inutilisé, 3500F. Tél. (1) 43 58 07 23 ou (1) 47 97 21 56.

ECHANGE Amstrad 464 (04.85) avec logiciels et joystick contre lecteur de disquettes CBM 1541 en état neuf. Christophe Loewenguth, 1 rue Steingebiss, 67500 Haguenau.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 pour échanges de logiciels. Tél. 20 78 77 66.

VENDS Amstrad 6128 couleur, doubleur joystick, 2 joysticks, câble magnétophone, nombreux programmes et revues, ou échange contre planche à voile. Pascal au (1) 30 92 64 46 après 18h.

CHERCHE contact sur Amstrad, K7 et disquettes. Jean-Marc au 61 09 61 79.

ECHANGE voiture radio-commandée Bullit complète, avec radio, contre lecteur de disquettes 5" 1/4 pour Amstrad 6128. Ou vends. Pascal au (1) 30 92 64 46 après 18h.

ECHANGE logiciels originaux pour Amstrad contre le livre "Graphismes en assembleur sur Amstrad CPC" de chez PSI. Ou l'achète pour moins de 60F. Frédéric Solari au 42 58 16 70.

VENDS Amstrad CPC 6128 monochrome, adaptateur péritel, 40 disques, 3500F, drive 5" 1/4, 80 disques, 1000F. Tél. 39 13 36 60.

VENDS CPC 6128 couleur, garanti, 100 jeux et utilitaires, 5500F en très bon état. Tél. 64 02 65 87.

CHERCHE correspondant Amstrad équipé d'un second lecteur Vortex F1-X format 5" 1/4 car je me sens isolé. Franck Hesdin, 21 rue Lesueur, 80100 Abbeville. Bal Silver.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes DD1-1, documentation, joystick, 150 jeux, 4000F, stylo optique DK Tronics en ROM (pour écran couleur), 200F. Thomas au 47 51 50 65 de 18 à 22h.

VENDS CPC 6128 monochrome, sous garantie, 4200F, donne câble magnétophone, câble minitel (avec programmes), 20 disquettes 3" pleines de programmes, 30 revues Amstrad. Tél. 78 52 23 90.

ECHANGE logiciels de jeu pour Amstrad 6128 sur disquette. Recherche nouveautés. Tél. 26 86 54 97 après 20h.

CHERCHE notices de softs pour 6128 (Crafton & Xunk, Ghostbusters, Eden Blues, Alien Highway II, Cauldron). Sophie Mondain, 17 rue Gramme, 75015 Paris. Tél. (1) 48 42 04 91.

APPLE

VENDS Apple IIe 6502C de 86, deux drives, carte imprimante, carte CP/M, souris, carte 80 colonnes, 128K, documentations, 150 logiciels, 10000F. José au 48 06 75 61 entre 15 et 18h.

VENDS Apple IIe avec drive, moniteur, 250 jeux et programmes, documentations, valeur 11000F, vendu 7800F à débattre. Pascal au 34 17 55 52 le soir.

VENDS Apple IIc, la mort dans l'âme, cause armée, moniteur, joystick, souris, logiciels, boîte à disquettes, 5500F à débattre, en excellent état. Tél. (1) 45 89 18 32 le soir.

VENDS compatible Apple II+, marque Vela, avec moniteur monochrome, clavier détachable, 2 drives, carte Z80, carte 80 colonnes, joystick, programmes, 4000F. Tél. 43 34 14 54.

ECHANGE jeux. Achète ou échange disquette Test/Démo du 1541. Philippe Payki, 11 rue Lameunais, 11100 Narbonne.

ECHANGE programmes CBM 64 avec 1541. Jean-Jacques Myri, 55 avenue Madame Eugène-Rodière, 51390 Gueux.

VENDS nombreux logiciels pour C64 sur K7. Jean-Luc Gazel, 8 rue de Corse, 93600 Aulnay-sous-Bois.

VENDS ou échange 700 programmes pour CBM 64. R. Phelut, Greneville, 45480 Outarville. Tél. 38 39 98 50.

POSSEDE nouveautés CBM 64. Yam Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris.

VENDS Commodore 64, drive 1541, moniteur monochrome Zenith, imprimante MPS 801, manette de jeu Quickshot II, 850 programmes (200 disquettes), boîte de rangement pour disquettes, 5 livres sur le Commodore 64, cartouche Fast Load, cordon reliant en même temps l'ordinateur au moniteur et à une chaîne pour le son, des tonnes d'HHHHebdo, de Tilt, de Micro Vo, de Microdor, 2500 feuilles pour l'imprimante, 3 rubans, des documentations, etc. valeur 9500F, à vendre 5000F (état neuf). Florent Legeron, 11 rue Frédéric Jegat, 56610 Arradon. Tél. 97 44 07 91.

VENDS Commodore 64, joysticks, lecteur de disquettes, lecteur de K7, moniteur couleur, Fast Load, 300 logiciels et 20 utilitaires, bureau informatique, le tout en excellent état, 6000F à débattre. Tél. 39 65 44 26 après 18h.

ECHANGE jeux sur K7 pour Commodore 64 (en possédant 200). Christian Turlan, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. 43 88 60 59.

CHERCHE contact C64 pour échanges de programmes sur disquette. Cherche imprimante. Tél. (1) 42 81 18 18 aux heures de bureau.

ECHANGE nombreux programmes pour C64 sur K7 ou disquette. Cherche Power Cartridge et documentation contre 40 programmes. Stéphane Vellis, 140 avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux.

VENDS plus de 180 jeux sur K7 pour Commodore 64. Christian Turlan, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 88 60 59.

VENDS nombreuses nouveautés pour C64, téléviseur noir et blanc multistandard neuve, 650F. Cherche notice de Newsroom et autres. L. Boumeddane, 9 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

ECHANGE Fastload Cartridge (Epic) et nombreux logiciels contre Power Cartridge. Echange programmes. Franck Le Grand, 93 rue Hoche, 29000 Brest. Tél. 98 41 93 65.

CHERCHE personne ayant sonorisé un moniteur muet sur Commodore 64. Donne livres et K7 de jeu pour ZX 81 à qui vient les chercher. Marc Monchoux, 7 rue Camille Blanc, 95190 Goussainville. Tél. (1) 39 88 48 52 après 17h.

VENDS ou échange jeux sur K7 pour Commodore 64. Fabrice Amselem au (1) 48 54 99 75.

CHERCHE contacts amicaux pour échanges constructifs de nombreux logiciels en tout genre pour CBM 64 sur K7 et disquette (possède Power Cartridge). Vendeurs s'abstenir. Manuel Sanchez, 19 allée Boulleng, 76410 Saint-Aubin-Elbeuf. Tél. 35 77 31 10.

VENDS Commodore 128 D (drive 1571 inclus), convertisseur pal/péritel, une flopée de programmes sur disquette, prix à débattre : 6000F. Xavier au (1) 60 83 35 66.

VENDS C64 et drive. Echange nombreux programmes. Cherche C128. Jorel, 21 bis rue Pasteur, 93000 St-Ouen. Tél. (1) 42 55 86 91 le matin jusqu'à 13h30.

ORIC

VENDS Oric Atmos complet, 3 K7 (Karaté, Ultima Zone, Orimunch), 600F. Tél. 61 44 10 09. Toulouse.

VENDS Atmos 48K, magnéto K7, câbles péritel, magnéto, adaptateur (péritel, ordinateur), nombreux logiciels, documentations, 3 livres de programmations, 6 Hebdo-giciel, 1 Micro 7, 1 Op Magazine, 5 Théorics, 4 Tilt : 2000 (valeur 7410F), le tout en très bon état. Frédéric Scotti, 24, boulevard du 11 Novembre, 69100 Villeurbanne. Tél. (1) 78 89 97 15.

VENDS Oric Atmos, lecteur de K7, câbles, moduleur NB, livres, nombreux logiciels : 1200F à débattre. C. Jaron, au (1) 30 99 53 12 après 20h.

VENDS Oric 1 64K, livres, adaptateur Péritel, Théorics, astuces, jeux : 1500F. Vends K7 originales : Tortue Logic : 100F (avec notice), Master Paint : 200F (avec notice) Haddés (avec notice) : 180F, Editeur musical : 50F, Xenon I : 50F, Zorgon : 60F, Aigle d'Or : 100F, Super Jeep : 80F, La Générale : 30F, Vol Oric : 30F, Mystère du Kikakankoi : 110F, Water Panic : 30F, Chenille infernale : 30F, 3D : 80F, Flight 401 : 40F. Le tout : 2000F avec cordons. Jim Bley, Le Flore, B1, avenue des Martyrs de la résistance, 06600 Antibes.

VENDS Oric 1 48K, interface joystick, joystick, K7 jeux, 3 manuels de programmation basic, listings, cordon moduleur UHF, food alimentation, cordon magnéto : 2700F. Yohann Leguilain, 20, rue des Aubépines, Saint-Symphard, 44410 Herbignac. Tél. (1) 40 91 48 36.

VENDS Oric/Atmos 48K très peu servi, 70 programmes jeux et utilitaires, le tout 1500F. Tél. (1) 97 66 92 76.

VENDS Oric 48K, câbles alimentation, divers logiciels, adaptateur TV NB, nombreux listings, le tout 500F. Vous craquez ? Alors... Patrick Belpois, 97, avenue du Lauragais, 31320 Castanet. Tél. (1) 61 27 77 64.

VENDS pour Oric Atmos, 2 lecteurs de disquettes, 2 dgs, contrôleur, disquettes, logiciels, manuel, astuces : 2500F (valeur 7000F) à débattre. Mr Dabreux, 34, lots Les Sauvans, 83260 Lacrau. Tél. (1) 94 66 11 78.

ECHANGE Nombreux programmes pour Oric Atmos, envoyez listes à Didier Rigal, 1, avenue Paul Doumer, 89200 Avallon.

Aventure sur Atmos : jeunes auteurs, vends logiciels originaux : K7 65F disk : 120F (Jasmin 1 ou 2), documentation contre enveloppe adressée et timbrée à Alain Mussard, 19, boulevard de la Croix-Roussse, 69004 Lyon.

Atmos échange programmes. Franck Dupont, chemin du Pont-Jeanne-d'Arc, 77144 Montevran.

Atmos, échange programmes jeux et utilitaires sur K7. Possède environ 200 programmes. Vends interface joystick : 150F. Cherche trucs pour Cobra soft ainsi que pour les systèmes 3-C-Safe (contre programmes). Bruno Thiebott, 44, rue Adrien-Girettes, 50110 Tourlaville. Tél. (1) 33 22 44 71.

VENDS Oric Atmos, interface de jeu, joystick, prix à débattre. Frédéric Goncalves, 1234 rue de Paris, Ecrouves, 54200 Toulouse.

CHERCHE correspondant pour échanger de très nombreux programmes sur K7 pour Atmos. Envoyez vos listes à Dominique Attya, 3 rue Jean de Bernardy, 13001 Marseille.

VENDS Microdis, Sedoric (cuvée décembre 85), 1500F. Offre les logiciels qui vont avec. Nico au 50 71 50 43 aux heures de repas.

VENDS Atmos 48K (mars 85) complet, interrupteur marche/arrêt, magnétophone Oric Zeta et alimentation secteur, câble magnétophone DIN/3, 27 logiciels du commerce, 250 piratages, 50 magazines d'informatique, un livre, 2350F le tout. Gerald Moenner, 1 rue du Tinduff, 29200 Brest.

MSX

CHERCHE son pour Yamaha avec synthétiseur, jeux divers sur K7 ou cartouches à bons prix. Jean-Louis au (1) 47 94 67 60 après 18h.

VENDS MSX Sony HB 75 F, dans son emballage d'origine (il n'a que deux heures de fonctionnement), 600F. Tél. 25 24 16 71.

VENDS MSX Philips VG 8020 80K ram, 32K rom, avec ses câbles, magnétophone, joystick Sony, manuel, logiciels, divers programmes de l'HHHHebdo (sur K7), le tout est sous garantie et livré avec emballage d'origine, pour 3000F. Raynald au 35 29 20 27.

VENDS Canon V20 MSX, moniteur orange haute résolution Philips, magnétophone Sony SDC 500, le tout en très bon état avec manuels, manette Yeno, 100 jeux, câbles, livres et revues, boîte de rangement K7, 2400F le tout. Philippe au (1) 45 75 08 15 avant 21h.

VENDS Yeno SC 3000, extension 32K, magnétophone, cordon, joystick, 14 cartouches, 4 logiciels sur K7, assembleur, livres, programmes, boîte de rangement, au détail ou 1500F le tout. Paul Redondo, 35 Grande rue, 091310 Monthlery. Tél. (1) 69 01 39 54 après 19h.

THOMSON

VENDS logiciels pour T07 70, HHHHebdo (99 au 149). Cherche livres (Initiation au Forth, Logo). Tél. 44 53 18 22 après 18h.

VENDS, pour MO5, manettes et contrôleur, 10 logiciels neufs, Quick-Disk-Drive et disquettes, 1990F le tout ou au détail. Tél. (1) 44 76 77 63.

VENDS MO5, 2 joysticks, lecteur de K7, extension musique et jeu, adaptateur, crayon, livres, 8 logiciels, 2800F le tout. David Monnet, 12 allée des Marronniers, 59470 Wormhout.

VENDS MO5, magnétophone, crayon optique, nombreux programmes à taper, 4 logiciels, emballages neufs, très bon état, 2000F. Patrice au (1) 43 46 73 71 après 18h.

VENDS T09, modem, logiciel de communication, moniteur couleur, 30 programmes, le tout sous garantie, 8500F ou avec imprimante qualité courrier : 11000F. Tél. 70 99 85 00.

VENDS MO5, LEP, crayon optique, extension MO5 (Jane), 2 logiciels, livres, 3000F. P. Marchand, 39 bis rue du Général-de-Gaulle, 77760 La Chapelle La Reine. Tél. 64 24 33 88.

VENDS T07-70, Basic, manuel de référence du Basic, 2000F. Tél. 82 88 14 29.

VENDS MO5 (31.12.84), lecteur de K7, manettes de jeu avec extension musique et jeu, manuel d'utilisation, 102 programmes pour débiter, jeux, 2500F le tout. Tél. 37 83 58 64.

VENDS MO5, lecteur de K7, imprimante, extension jeu, extension MO5 (ODD, 4 connecteurs), moduleur noir et blanc, crayon optique, 20 logiciels et 55 programmes sur 10 disquettes, valeur 10000F, vendu 6000F. P. Gabriel au 55 78 71 53.

VENDS imprimante Thomson PR90.582 sous garantie (01.86), 2100F. Cherche Gestion Privée pour T07. Jacques Villat, 4 rue des Marronniers, Bazainville, 78550 Houdan. Tél. (1) 34 87 72 22.

VENDS T07/70, clavier mécanique, lecteur de K7, contrôleur manettes et son, une ou deux manettes, 6 logiciels, 6 livres (Basic, programmes), cartouche Basic, très bon état, 3000F. Jennifer au 43 77 53 18 ou 48 99 54 58.

VENDS pour MO5, les 2 jeux suivants sur cartouche : Trapp et Rythmia pour le prix de 700F. Ou les échange contre autres jeux pour T07-70. Tél. 75 22 10 36.

VENDS T07-70 avec crayon optique et clavier mécanique, le cube magique, le lecteur de K7, Colorpaint et son livret, la date d'achat : 08.02.86, le prix : 4000F. Stéphane Mary au 30 62 86 79.

VENDS T07, 16K, extension musicale, extension jeu, 2 manettes, 3 logiciels sur modules (Trap, Logiod, Tridi 444), Basic, crayon optique, 3 livres sur le Basic, moins de 2000F. Offre l'assembleur ToteK à tout acheteur. Tél. 64 20 47 39.

CHERCHE correspondant pour échanges de jeux pour T07 70. Gaël Hamon, 12 rue Léon Blum, 94270 Le Kremlin Bicêtre. Tél. (1) 16 77 70 68 après 18h.

TI 99

VENDS TI 99/4a, Basic étendu Supergraph, mémoire 32K, synthétiseur de paroles, manettes de jeu, module, jeux sur K7, câbles, 3500F (6000F neuf). Tél. 66 87 47 96 ou 66 67 04 82.

VENDS TI 99/4a, Basic étendu, magnétophone, câbles, manettes de jeu, adaptateur pour Quickshot, 6 modules, 5 K7 de jeu en Basic étendu, nombreux programmes sur K7, nombreux livres de programmes, 2000F le tout. Stéphane au (1) 42 45 52 59.

VENDS TI 99, extension 32K, modules Echecs, Othello, nombreux programmes sur K7 (une centaine), importante documentation, 2000F. Christian Cueille, 20 Bd Albert Camus, 19000 Tulle. Tél. 55 20 29 15.

SPECTRUM

VENDS magnéto pour ordinateur Spectrum avec cordon, 250F. Tél. (1) 91 41 92 58.



APPLE

CHERCHE possesseur d'Apple pour échange de nouveautés. Stéphane au 20 87 80 65.

VENDS nombreux jeux et logiciels de bureau pour Apple IIe à des prix spéciaux. Thierry Monteil, champ de Beaumont, 23500 Feillevin.

VENDS Apple IIe, moniteur vert, 2 lecteurs de disquettes, carte Chat-mauve, moniteur couleur avec câble péritel, joystick Apple, souris, nombreux manuels et programmes. Pascal au (1) 30 92 64 46 après 18h.

VENDS Apple IIe (juin 86), moniteur couleur, Unidisc, carte Féline couleur 80 colonnes 128K, souris, joystick, jeux, livres, 7000F le tout. Tél. 46 54 22 93 après 20h30.

VENDS Apple IIc (février 86), moniteur monochrome IIc, souris, joystick, disquettes, livres, 7000F. Tél. 74 21 61 05.

ATARI

VENDS Atari 1040 STF, configuration complète avec moniteur haute résolution, câble péritel pour téléviseur ou moniteur couleur, souris, etc..., sous garantie, 30 disquettes, 2 manettes de jeu, livres, coffrets de disquettes, le tout pour 10000F (acheté en juillet). Tél. 90 62 27 00 aux heures de bureau ou 90 62 33 00 aux heures de repas.

CLUB. Atari ST ? -> ST-Connexion pour échanges divers, gratuit. Club ST-Connexion, 34 rue J.B. Lebas, 59650 Villeneuve Diacq. Pierre au 20 84 27 09 de 18h30 à 19h30.

VENDS 1040 ST FN (écran monochrome), 2 boîtes de disquettes 3" 5, programmes, du 08.03.86, 8500F. G. Anglard, 3 avenue du Bignon, 78620 L'Etang La Ville. Tél. 39 58 22 83.

VENDS Atari 520 STF, péritel, jeux, utilitaires, livres, documentations, emballage d'origine, 6000F. Jean-Marc au (1) 42 28 22 04 après 18h.

VENDS Atari 130 XE, magnétophone, interface péritel, joystick, nombreux jeux, le tout : 1800F à débattre. Tél. 43 94 07 20.

CHERCHE programmes pour 520 ST gourmand et affamé. Envoyez vos menus alléchants à J.C. de Boissezon, 3 rue de Madrid, 90000 Belfort.

EDITO

My God, TF1 finit l'année en ressortant tous ses fonds de tiroirs. Au milieu du dépotoir, on trouve des perles. Ainsi, la rediffusion de l'extraordinaire série LE PRISONNIER avec Patrick McGeehan. Tous les samedis à partir du 13 septembre à 00h15 (dimanche quoi !). Bombyx.

MADE IN USA

JOHNNY STACCATO

Série de R. Sinclair (1960) avec John Cassavetes et Gena Rowlands. Musique de L. Bernstein.

Contre mille dollars, Johnny Staccato accepte de livrer un porte-documents à Los Angeles. Fletcher, son commanditaire l'informe que les instructions, enfermées à l'intérieur de la mallette, ne doivent être lues qu'une fois au-dessus de l'Arizona. En fait, la serviette contient une bombe. Dans l'avion, Johnny rencontre Nina qui pour l'état civil s'appelle Mme Fletcher. Devinez la suite. Évidemment génial. Cent coudees au-dessus de Miami Vice.

Diffusion le mardi 16 en V.O. sur A2. vers 23h00.

MIAMI VICE

Série américaine de Michaël Mann avec Don Johnson et Philip Michaël Thomas.

Encore un duo de flics d'enfer. Sonny Crockett, agent de la brigade des mœurs, vit seul sur un bateau dans le port de Miami. Séparé de sa femme et de son fils, il a un goût prononcé pour l'alcool, la vitesse (il se déplace en Ferrari) et les fringues de luxe. Ricardo Tubbs lui, a émigré de New York. Flic de couleur, honnête et travailleur, il se complète bien avec Sonny dont il partage le solide sens de l'humour.

Premier épisode : Pas de panique

Sonny et Tubbs surveillent des trafiquants de drogue. Au moment de l'échange, les acheteurs règlent l'addition à coups de

mitraillette et s'enfuient en arrosant les deux compères. Une semaine plus tard, cette bande de Jamaïcains comptabilisent 6 cadavres de dealers et deux flics dans le coma. Trop, c'est trop.

Côté action, pas de problème, le rythme, la mise en images, l'utilisation du ralenti marquent un net progrès par rapport aux séries standards. Côté guest-star, c'est plutôt reluisant : Arielle Dombale dans le n°5 (très bien), Miles Davis, Phil Collins, côté musique aussi.

Hélas, le numéro un diffusé ce soir n'a rien d'un numéro un, ni par l'exposition des personnages, ni par sa qualité. Entre les scènes d'action, l'intérêt s'effondre sous les coups de boutoir d'un dialogue de remplissage.

Donc, pas de panique, attendez plutôt, le numéro 5 ou d'autres avec des invités prestigieux.

Diffusion tous les vendredis à 20h35 à partir du 19 septembre sur A2. Photo A2.



PHOTOS COUCIS

BLOW UP

Film de Michelangelo Antonioni (1967) avec Vanessa Redgrave, David Hemmings, Sarah Miles, Peter Bowles, John Castle et Jane Birkin.

Un jeune photographe de talent n'hésite pas à plonger dans les milieux les plus divers pour en tirer des portraits étonnants. Au sortir d'un passage chez les clochards, Thomas réintègre sa limousine et son loft, un véritable studio d'art où ses modèles favoris posent pour les magazines de mode.

Un jour, il prend à la sauvette un couple dans un parc, un cliché sans importance qu'il n'a même pas regardé. Mais l'insistance de cette femme à récupérer cette photo l'intrigue beaucoup. En agrandissant la photo, il devine qu'il a figé un meurtre sur le papier. Son univers bascule soudain.

Parfait représentant de la nouvelle société de consommation (qui explose visuellement avec le pop art en 67), Thomas passe traverser la vie sans s'intéresser à personne. Seule compte pour lui sa liberté, son indépendance d'esprit.

Film policier mais surtout quête de l'identité, interrogation sur l'art pictural (de l'impossibilité pour l'artiste de reproduire

la réalité), Antonioni réalise encore un chef-d'œuvre où il dépeint en plus un Londres plus vrai que nature.

Diffusion le jeudi 18 à 20h30 sur FR3.

LES YEUX DE LAURA MARS

Film d'Irvin Kershner (1978) avec Faye Dunaway, Tommy Lee Jones et Brad Dourif.

Laura Mars clichetonne des photos sophistiquées, d'un érotisme glacial basé sur des rapports troubles de sado-masochisme entre le modèle, le photographe et le regard du public. Fasciné par cet univers de violence et de cruauté gratuite, le public la plébiscite tout en la désapprouvant.

Lors d'un vernissage, Laura Mars focalise l'attention de l'inspecteur Neville. Entre eux, le déclic se produit. Embué d'amour, le regard de Laura se trouble d'images terrifiantes. Par l'intermédiaire de son objectif, elle voit des meurtres à l'instant même où ils se produisent. Terrifiée par ces instantanés, elle se blottit contre l'épaule de Neville.

Le cercle des victimes se rapproche d'elle. Deux de ses modèles favoris, son ex-mari, puis son imprésario finissent à leur tour leurs yeux percés d'un pic à glace. La prochaine victime, elle le voit, ce sera elle.

Réalisation solide (comprendre sans génie), interprétation chic (entendre glacé) reste un sujet fascinant et fée Dunaway.

Diffusion le dimanche 14 à 20h35 sur Canal +.

A TOUTE VAPEUR

L'ENFER EST A LUI

Film de Raoul Walsh (1949) avec James Cagney, Virginia Mayo, Edmond O'Brien et Margaret Wycherley.

Cody Jarret (James Cagney) est un vrai dur et en plus un malin. L'attaque d'un train postal ayant mal tourné (un flic à l'état de cadavre), il s'accuse d'un délit mineur et gagne deux ans de vacances au bague de Springfield.

Vic Pardo, un compagnon de cellule, lui sauve la vie et gagne sa confiance, Cody l'entraîne dans son évasion spectaculaire. Cody Jarret dit coupe-jarret veut se venger de Big Ed, son second qui lui a piqué sa nénette, Verna, et flingué sa mère Ma Jarret.

Obligéant Verna, pas vernie, à lui livrer Big Ed, Cody Jarret (J'aime Cognier) règle ses comptes. Sans haine et sans violence

disait sa moman - ouaip, mais elle n'est plus là pour le retenir.

Dès le départ, on sent que cela ne peut que mal finir. Jarret, complètement fou, accumule les scènes de démence. Cagney, constamment sous pression éclate de tous ses nerfs et s'achève dans une apothéose d'enfer. Un classique du film policier horrifique, à ranger aux côtés d'En quatrième vitesse d'Aldrich.

Diffusion le vendredi 19 à 23h00 sur A2 en V.O.

LA GRANDE ATTAQUE DU TRAIN D'OR

Film de Michaël Crichton (1979) avec Sean Connery, Donald Sutherland, Lesley-Anne Down et Alan Webb.

En 1855, l'armée britannique combat les Russes en Crimée. Edward Pierce s'intéresse fortement au corps expéditionnaire, surtout à sa paye qui représente 25 000 livres-or. Un magot fabuleux qui va traverser toute l'Europe dans un train blindé. Edward qui ne doute de rien et surtout pas de lui, va imaginer le premier hold-up roulant de l'histoire.

Pour faire, il s'associe avec Myriam, une comédienne ravissante et Agar, le meilleur pickpocket de Londres. Pourquoi ? Pour subtiliser les quatre clefs nécessaires à

l'ouverture du coffre contenu dans le wagon central.

Du beau travail, bien ficelé. Les rebondissements spectaculaires donnent un rythme haletant à une histoire qui manque de combustible.

Diffusion le mardi 16 à 20h30 sur FR3 Photo FR3.



MADE IN FRANCE

fâcheux vient interrompre l'ennui de cette vie de riche. Un ignoble attentat mit fin à ces jours.

L'enquête échoit à l'inspecteur Juve pour cause non de son talent, mais de son art à porter les smokings et les nœuds pap. Juve, comme à son habitude, voit la main

Un vrai festival de coups de théâtre et de chausse-trappes dans ce chateau truqué. Une belle mécanique.

Diffusion le dimanche 14 à 22h30 sur FR3.

LE PACTOLE

Film de Jean-Pierre Mocky (1985) avec Richard Bohringer, Patrick Sébastien, Pauline Lafont, Marie Laforet, Bernadette Lafont et Roland Blanche.

Yves et Anne se contentaient de leur vie médiocre mais somme toute heureuse jusqu'au jour où un collègue d'Anne (Pauline) meurt lors de sa mise à la retraite. Une révélation pour ce couple qui dorénavant cherche à jouir de la vie sans attendre. Un seul moyen, le fric, mais comment dégoter le pactole.

Profitant d'une grève des vigiles au supermarché du coin, Yves (Bohringer) réussit en solo un hold-up juteux. L'argent leur brûle les mains, leur surconsommation attire l'attention de l'inspecteur Rousselet (Sébastien). Rousselet flaire lui aussi l'odeur du pactole. Après quinze ans d'honnêteté, la corruption le tente assez.

Diffusion le jeudi 18 à 20h35 sur C+.



LE PACTOLE

FANTOMAS

Film de Paul Féjos (1932) avec Tania Fédor, Anielka Elter, Marie Laure et Jean Galland.

La marquise de Langrune vivait à peine de ses rentes dans son petit château Renaissance lorsqu'un événement

de Fantomas derrière chaque crime. Obsession déraisonnable m'objecterez-vous ? Eh bien non, le bougre a raison encore une fois.

Chacun va son petit bonhomme de chemin, Juve poursuit sa piste, Fantomas ses assassinats (deux témoins). Juve réussit enfin à l'arrêter lorsqu'une femme intervient

COEURS VOLAGES

UN MOMENT D'EGAREMENT

Film de C. Berri (1978) avec Jean-Pierre Marielle, Victor Lanoux, Martine Sarcey et Agnès Soral.

Allez, un film sur les vacances, maintenant qu'elles sont bien finies. Donc, le sieur Marielle et son compère Lanoux sont en congé au bord de la mer, deux mâles en gogette, la quarantaine en sous-ventrière, juste nantis de leurs filles respectives.

Voilà-t-il pas que la virginale progéniture de Lanoux se met en tête de se taper le copain de son père. Marielle a beau faire le mariolle, il craque un soir sur la plage (poncif éculé depuis le fameux *Tant qu'il y aura des hommes*).

Berri nous gratifie d'un film un peu léger, mais sensible et émouvant grâce à Marielle (la confirmation d'un grand talent). Un constat aimable sur la solitude et le désarroi de l'anthropo-zoïque (ère quadragénaire).

Diffusion le lundi 15 à 20h35 sur TF1. Photo TF1.

UN MOMENT D'INATTENTION

Téléfilm de Liliane de Kermadec avec Anne Caudry, Hippolyte Girardot, Fabienne Babe, Patrick Fierry, Gérard Blain et Bernadette Lafont.

Quelque part dans les années 90, Laurent et Virginie vivent un amour exceptionnel, depuis plus de huit ans. Homme d'intérieur, il cuisine, bricole, éduque leur fils,

à l'occasion répare des plomberies défectives chez les autres, elle, travaille à l'extérieur. Un couple basé sur la famille, l'amour, la fidélité au contraire de leurs parents qui ont beaucoup travaillé, divorcé, forniqué.

Tous leurs amis les envient, mais un beau jour, et contre toutes leurs théories, Laurent succombe aux charmes de Catherine.

Allo maman bobo, le futur est bien moche, le téléfilm aussi. Si l'effort quant au décor, costumes, environnement socio-cul est réussi, spécialement, le Monsieur chomeur, la psychologie des personnages laisse à désirer. Malgré les velléités des acteurs, le scénario manque d'épaisseur.

Diffusion le mercredi 17 à 20h35 sur A2.



SAPIENS

de LORICIELS
pour
AMSTRAD et THOMSON

Aounga, ougaga dou dou. Pawa-lau gougada dadou, houga. Traduction pour les puristes : Il y a mille siècles, l'aventure humaine commençait.

Or donc, voilà. Sapiens est l'un des tout derniers Loriciciels, avec Billy la banlieue, Maracaibo et Bactron. Et c'est le meilleur des quatre. D'ailleurs, c'est du même auteur que Le 5° Axe, c'est tout dire.

Alors comment qualifier ce jeu ? Jeu de rôle ? Non, pas vraiment. Jeu d'aventures ? Non plus.

Jeu d'arcade ? Un peu, mais c'est pas tout à fait ça. En fait, c'est un amalgame des trois.

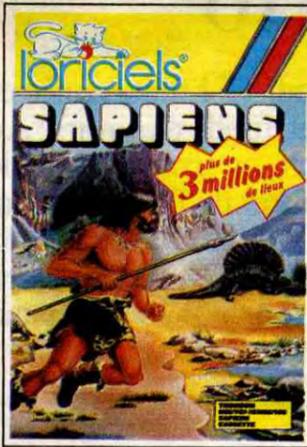
L'action se passe en quelques milliers d'années avant Jésus Christ. Vous êtes Tamroc le guerrier, membre de la tribu des Pieds Agiles (ça, ça fait plus indien que homme de Néanderthal, mais enfin, bon, passons). Et votre clan vient justement de subir l'attaque d'une autre tribu, celle des Hyènes Folles (euh... c'est Chazot, le scénariste ?), et beaucoup de braves et valeureux chasseurs sont

morts. En plus, la guerre a fait peur au gibier, qui a fuit les territoires de chasse.

Donc, vous devez partir à la recherche de nouveaux gibiers, afin que la race de "ceux-qui-marchent-debout" (c'est dingue, on dirait du Rahan) ne s'éteigne pas. Et votre longue quête vous emmènera vers des territoires inconnus et inexplorés, où règnent les "dents-longues" (les loups, eh banane !) et bien d'autres gentilles bestioles de ce genre. Il vous faudra apprendre à vous repérer par rapport au soleil, à connaître les régions où le gibier abonde, à vous fabriquer des armes, à reconnaître et à trouver les sources et les prairies.

Bref, vous devrez apprendre à survivre.

Et paf. Très franchement, c'est l'un des meilleurs softs que j'ai jamais vu sur c'te putain de bécane qu'est l'Amstrad. Le principe du jeu est très simple : vous avez une fenê-



tre graphique qui occupe la majeure partie de l'écran, et une petite fenêtre texte en dessous. Dans cette dernière, y a plein d'actions possibles que vous sélectionnez avec le joystick, et qui vous font faire plein de cho-

ses : charger/sauver une partie, savoir l'état dans lequel on est (faim, fatigue, soif...), prendre un objet, poser un objet, dire quelque chose aux personnages qu'on rencontre pendant le jeu, donner un objet à l'un de ces personnages, observer l'endroit où on se trouve, avoir une carte des lieux, absorber de la bouffe ou de la boisson, se soigner ou fabriquer des armes. En plus de tout ça, des scènes d'arcade viendront s'intercaler de temps en temps, par exemple pour combattre un ennemi.

Le tout bénéficie d'un graphisme qui quoique pas très fouillé n'en est pas moins bien plaisant à voir, et d'une animation vraiment superbe. Le jeu utilise la technique maintenant promise à un brillant avenir de la géométrie fractale, ce qui lui confère, paraît-il, j'ai pas vérifié, plus de trois millions de décors différents. Avec en prime une musique plutôt réjouissante, ce jeu devient le soft pour Amstrad à posséder absolument.

APPLE	KZOYK
Gérard Sebbah	page 3
VIC 20	Labyrinsphinx
Davis Taburet	page 4
ZX81	Amuse gueule
Didier Sicchia	page 4
TO7. TO7. 70	Ile du D' Spounz
J-Y Le Fric	page 5
AMSTRAD	Le Truc
Patrice Arenas	page 6
EXEL	Exel Frog
Christophe Bouille	page 7
SPEDRUM	Bing Ball
Arnaud Hacquin	page 8
MOS	Granulus
Emerick Fernandez	page 9
CBM64	Snorluck
S. Jeanneret et S Coll	page 10
CANON X 07	Dames
André Gennesseaux	page 26
AMSTRAD	Helico
F. Carbonero	page 27
THEHS	TI.99/419
F. Lavarde	page 28
ORIC	Boris
P. L'hotellier	page 29
MSX	Creasy miners
André Timmermans	page 30
ORIC	Les œufs de piedtruche
P. et L. Fernandez	page 31



ATARI LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT

LE 520 STF ATARI A 3 990 F. T.T.C.

ATARI 1040 STF

- UNITE CENTRALE 1 Mo, Lecteur de disquettes 3" 1/2, 720 Ko, Basic Logo, Tos, résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics
- + Moniteur couleur 11.990 F.
- + Moniteur monochrome 9.990 F.

1040 STF :
Unité centrale 1 Mo, lecteur de disquettes 3" 1/2 1 Mo, souris, Basic, Logo, Néochrome.

1040 STF
9 990 F. T.T.C.
moniteur monochrome

1040 STF
11 990 F. T.T.C.
moniteur couleur



520 STF :
Unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3" 1/2 500 Ko, souris, Basic, Logo, Néochrome.

520 STF
3 990 F. T.T.C.
L'Unité centrale

520 STF
6 990 F. T.T.C.
avec moniteur couleur

ATARI 520 STF

- UNITE CENTRALE 512 Ko, Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko, Basic, Logo, Tos, Résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics Seul 3 990 F.

UTILITAIRES :

- HABAWRITER : traitement de texte francisé, permet de travailler sur plusieurs textes en même temps 680 F.
- TEXTOMAT : traitement de texte, français compatible Datamat et Calculmat 450 F.
- MCOPY : utilitaire de copie de disquettes 175 F.
- MODULA 2 ST : langage compilé, particulièrement adapté aux applications scientifiques 1.450 F.
- MCC PASCAL : langage Pascal compilé compatible MCC Assembleur et MCC lattice C 925 F.
- MCC ASSEMBLEUR : assembleur compatible MCC Pascal et MCC Lattice C 925 F.
- MCC LATTICE C : C compilé compatible MCC Pascal et assembleur 925 F.
- SEKA : assembleur 360 F.
- PASCAL UCSD : le célèbre Pascal compilé disponible sur ST 390 F.
- PACK BUREAUTIQUE : traitement de texte IST WORD + Gestion de fichier db Master one 1.250 F.
- PROFORTRAN : Fortran 77 compilé 1.350 F.
- DEGAS : utilitaire de dessin en couleur, nombreux outils : loupe, crayon, pinceau 450 F.
- PLUS PAINT : dessin, en monochrome 395 F.
- CAD 3 D : permet de créer et de visualiser des objets en 3 dimensions puis de les transférer sur Degas afin de les modifier, superbe ! 550 F.
- PRINT MASTER : pour faire vos propres cartes de visites, de vœux 350 F.
- CALENDAR : installez un calendrier avec alarmes sur votre Atari 250 F.
- K-SPREAD : tableur, très simple d'emploi grâce à la souris de votre ST 550 F.
- DBMAN : système de gestion de base de données, accès multicritères 1.780 F.
- HIPPO RAMDISK : transformez une partie de la mémoire de votre ST en disquette virtuelle, permet un gain de temps très important 375 F.
- L'EXPERT : système de connaissances, créez, recherchez, triez, déduisez 1.540 F.

PERIPHERIQUES 520 ET 1040 :

- Moniteur monochrome (Haute résolution) 1.990 F.
- Moniteur couleur 3.990 F.
- Lecteur 360 Ko 2.000 F.
- Lecteur 720 Ko 2.700 F.
- Imprimante ATARI 2.450 F.
- Imprimante FUJI PD 80 (compatible ATARI) 2.950 F.
- Disque dur 20 Mo (Tos en rom) 6.990 F.
- Extension à 1 Mo pour 520 STF 795 F.

LOGICIELS 130 XE :

- FLIGHT SIMULATOR 2 : simulateur de vol, plusieurs aéroports, très réaliste 560 F.
- COLOSSUS CHESS 3.0. : actuellement le meilleur jeu d'échecs sur 130 tant pour le niveau de jeu que pour le graphisme 144 F.
- FIGHTER PILOT : faites vos preuves comme pilote de chasse, action garantie ! 119 F.
- GREAT AMERICAN ROAD RACE : dessinez vos propres circuits, choisissez votre voiture, et que le meilleur gagne 149 F.
- SUMMER GRAMES : les jeux olympiques chez vous 159 F.
- BEACH HEAD : débarquez sur une plage, et traversez les lignes ennemies 159 F.
- NIGHT MISSION PINBALL : pour les amateurs de flipper 359 F.

LOGICIELS 520 ET 1040 JEUX :

- THE PAWN : Jeu d'aventure en anglais, les plus beaux graphismes disponibles à ce jour sur ATARI 208 F.
- TIME BANDIT : arcade, comprenant : entre autres, un Pacman, animation, graphismes, difficultés, tout y est ! couleur uniquement 315 F.
- KING QUEST II : aventure jouable au joystick, sonore, attention ! pendant que vous réfléchissez vos adversaires se déplacent ou se cachent ! 475 F.
- BORROWED TIME : vous avez moins d'une journée pour résoudre une enquête, certaines personnes vous veulent du mal 250 F.
- HACKER : vous vous retrouvez accidentellement au cœur d'un gros ordinateur, découvrez-vous les secrets qu'il protège ? 490 F.
- BRATACCAS : subtil mélange aventure-action, on vous accuse d'un crime que vous n'avez pas commis, saurez-vous prouver votre innocence ? 370 F.
- MINDSHADOW : aventure, vous êtes victime d'une amnésie, retrouvez votre véritable identité 335 F.
- MUSIC STUDIO : créez, modifiez, jouez vos propres partitions de musique, les principaux instruments existent déjà, vous pouvez créer les vôtres !, effet saisissant 335 F.
- MAJOR MOTION : au volant d'un bolide digne de James Bond, échappez aux multiples dangers qui vous guettent 350 F.
- COLORSPACE : permet de créer des animations colorées sur votre ST, compatible avec Néochrome 200 F.
- SUNDOG : aventure, guerre de l'espace, un graphisme étonnant, couleur uniquement 315 F.



PROGRAMMER EN JOUANT

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquettes :
ATARI 130 XE
Apprenez à programmer ou perfectionnez-vous grâce au Basic et à la rapidité du lecteur de disquettes, 16 couleurs parmi 256, connectable sur télévision.



PROMOTION
2 290 F. T.T.C.

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Commande de 5 cartouches : Prix 20 F. Au-dessus : 30 F.

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Télex : 220 064 F/1303 RAC

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