

AM' CRAZY

Le journal des passionnés de l'Amstrad...

NUMERO 1 : 00 F.

MARS - AVRIL 1992

EDITO

Comme vous avez pu le constater, le fanzine AM' CRAZY a accueilli un nouveau rédacteur : Sébastien Brouet. Vous aurez le plaisir de le connaître puisque je lui ai consacré une rubrique pour qu'il nous parle un peu de lui.

Ce mois-ci, il s'est produit beaucoup de changements : tout d'abord Sébastien qui remplace Laurent et ensuite la disparition (que pour ce mois) de votre rubrique bidouilles ! Nous nous en excusons, et de ce fait nous vous avons rajouté un superbe listing à taper et 3 solutions de jeux au lieu de 2 !...

A. D.

SOMMAIRE :

- PAGE 1 : - Edito
- Nigel Mansell's Grand Prix
- Tops
- PAGE 2 : - Interview
- Nouveauté
- Help
- Listing : Tir
- PAGE 3
et 4 : - Suite du listing.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

Arnaud et moi, avons choisis le jeu de course : Nigel Mansell's Grand Prix. Il s'agit d'un jeu fonctionnant sur CPC. Il se joue avec le joystick ou le clavier. Après une rapide page de présentation, vous choisissez le paysage que vous voulez (montagne, ville, village, ...) pour la course, puis le nom du circuit. Puis vient le moment où vous montez à bord de votre formule 1. Vous avez alors à votre disposition un turbo et six vitesses ! Il ne vous reste plus qu'à passer la première et bonne chance !...

C'est un assez bon jeu mais un peu trop classique.

Notes pour ce jeu :

• Graphisme	13/20
• Son	12/20
• Animation	19/20
• Jouabilité	10/20
• Avis personnel	10/20
==> NOTE GENERALE :	13/20

Logiciel édité par Martech.

Jeu disponible à la rédaction.

A. D. et S. D.



TOPS..

Faites nous savoir le classement de vos 5 logiciels préférés (jeux et utilitaires).

Jeux :

- 1 - Super Mario II
- 2 - Turtles
- 3 - Double Dragon II

Utilitaires :

- 1 - Bincology ver. 0.0
- 2 - Dans
- 3 - CCP Art Studio

INTERVIEW



Aujourd'hui ! Je m'appelle Sébastien Brouet, j'ai entré dans la rédaction de ce fanzine il y a un mois.

- Qu'est-ce qui t'a décidé à venir rejoindre AN' CRAZY ?
- Lorsque le rédacteur en chef m'a présenté son premier numéro et qu'il cherchait quelqu'un pour remplacer Laurent, j'ai répondu oui sans hésiter car le numéro qu'il m'a donné m'a fasciné. De plus, j'ai toujours rêvé de participer à un journal informatique.
- Possèdes-tu un ordinateur ?
- Oui, j'ai depuis 2 ans un Tandy 1000 ex, et j'ai l'intention de racheter un Amstrad CPC 6128.
- Quelles sont tes motivations pour rejoindre la rédaction ?
- Je suis un fada d'informatique ! En rejoignant ce fanzine, j'ai enfin la possibilité d'informer les mordus de l'Amstrad !
- Je te remercie pour cette interview. Je pense que les lecteurs te connaissent un peu plus maintenant.

NOUVEAUTE

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

"BACK TO THE GOLDEN AGE"

J'ai choisi un jeu d'arcade / aventure : Back to the Golden Age. Vous vous plongez dans un royaume autrefois dirigé par un sage très puissant mais qui s'est fait prendre le pouvoir par un moine très intelligent et très fort. Ce moine plonge le royaume dans le chaos. D'après une légende, vous seul pouvez reprendre possession du pouvoir, mais faites bien attention à tous car vos ennemis sont partout et plus dangereux les uns que les autres...

Jeu édité par UBI SOFT.
 Prix indicatif : 97Frs --> Casette
 146Frs --> Disquette.

S. B.

LISTING TIME

Attention, ce que vous allez lire ci-après contient des solutions de jeux. Si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé, lisez ceci !

INFILTRATOR:

Voici deux petites listes qui aideront les malheureux pilotes qui n'ont pas réussi à passer la première partie d'Infiltrator.

<u>Ennemis:</u> Buzz	<u>Avis:</u> Hayash
Konie	Seah
Rhannon	Naples
Rattie	Gizmo
Scum	Whipple
Weasle	Geoff
	Dweezil

Chaque fois que vous apercevrez un avion, demandez-lui de s'identifier (request id) et identifiez-vous comme étant "Overlord" si c'est un ennemi ou comme "Infiltrator" si c'est un ami.

GUNFRIGHT:

Dans la ville on rencontre des femmes et des hommes oranges qui sautillent à la même place en tenant les bras. En fait, ils nous montrent la direction à prendre pour trouver les handits.

IKARI VARRIORS:

Pour prendre un char, il faut se positionner dessus, appuyer sur le bouton "FIRE" en même temps que vous tirez la manette vers l'arrière. Pour sortir du char, appuyez sur "FIRE" et en même temps poussez la manette vers l'avant.

A. D.



Musica Donna en l'an de gr'Co 2012 et la Sécurité nationale recrute. Pour faire partie de l'élite, vous devez aux points l'épreuve des tirs. Celle-ci est divisée en 4 séries de tirs et vous devez impérativement obtenir un minimum de 1000 points pour être sélectionné. Toutes les commandes s'effectuent avec le Jouastick. Les cibles sont tricolore-yes ! le blanc vaut 10 points, le bleu 10 et le rouge 9. Bonne chance et ayez l'œil !!!

```

CHR$(22)+CHR$(1):esp$=CHR$(22)+
(0)
FOR stylo=0 TO 15:INK stylo.0:NEXT
SYMBOL AFTER 32
SYMBOL 124.24.24.24.24.24.24.24.24
SYMBOL 209.1.1.1.1.1.1.1.1
SYMBOL 220.60.126.255.255.255.126.60

SYMBOL 222.36.66.129.66.36.66.129.66
SYMBOL 223.8.24.32.48.48.64.32.0
SYMBOL 224.0.4.30.14.14.60.24.16
SYMBOL 225.0.0.3.63.31.3.0.0
SYMBOL 226.0.126.255.247.127.223.126

SYMBOL 227.16.64.32.4.14.15.14.1
SYMBOL 228.0.0.0.0.3.0.0.0
SYMBOL 229.16.24.24.126.255.126.24.1

SYMBOL 230.0.0.0.228.0.0.0.0
SYMBOL 231.0.36.28.92.11.0.0.0
SYMBOL 232.0.0.56.255.16.0.0.0
SYMBOL 233.0.240.246.246.246.246.240

SYMBOL 234.192.224.224.224.224.224.2
92
SYMBOL 235.0.16.28.31.28.16.0.0
SYMBOL 237.16.84.56.222.56.94.16.0
SYMBOL 236.136.116.8.16.16.16.8.8
SYMBOL 238.238.238.0.0.187.187.0.0
SYMBOL 221.0.66.66.66.66.102.126.66
SYMBOL 210.0.0.0.16.0.0.64.128
SYMBOL 211.16.56.124.254.124.120.16
SYMBOL 212.128.128.128.64.32.16.16
SYMBOL 213.1.3.3.14.14.12.6.4
SYMBOL 48.0.126.102.102.102.102.126.

SYMBOL 49.0.24.24.24.24.24.24.0
SYMBOL 50.0.126.6.6.126.96.126.0
SYMBOL 51.0.126.6.30.6.6.126.0
SYMBOL 52.0.102.102.102.126.6.6.0
SYMBOL 53.0.126.96.126.6.6.126.0
SYMBOL 54.0.126.96.126.102.102.126.0
SYMBOL 55.0.62.6.6.6.6.6.0
SYMBOL 56.0.126.102.126.102.102.126.

SYMBOL 57.0.126.102.126.6.6.126.0
SYMBOL 240.8.8.22.165.116.116.127.25

SYMBOL 241.136.80.50.60.56.60.127.25

SYMBOL 246.0.0.64.255.64.0.0.0
SYMBOL 247.16.56.16.16.16.16.16.16
*****
PRESENTATION
MODE 0:same=1:LOCATE 8.5:PEN 1:PRIN
I R 5
c=96:FOR i=1 TO 5:pr=pr+1:GOSUB 1700
c+96:IF pr=4 THEN 560 ELSE NEXT
) BORDER 0:INK 1.13:INK 2.26:INK 3.3:1
4.1:INK 5.2:INK 6.6:INK 7.11:INK 8.5:
9.24:INK 11.26.0:INK 12.20:INK 13.12
14.0:INK 15.15:SPEED INK 2.2:pr=7:5
11:FOR t=1 TO 2000:NEXT
) FOR t=1 TO 500:NEXT:LOCATE 6.24:PEN
PRINT "EPREUVES"
) FOR t=1 TO 3000:NEXT:FOR scr=1 TO 40
ALL 68:40:NEXT:INK 0.7

```

```

600 *****
610 CADRE/INDICATIONS
620 BORDER 1:INK 1.13:INK 2.26:INK 3.3:1
NK 4.1:INK 5.2:INK 6.6:INK 7.11:INK 8.5:
INK 9.24:INK 10.18:INK 11.26.0:INK 12.20
:INK 13.12:INK 14.0:INK 15.15:SPEED INK
2.2
630 WINDOW#3.3.4.10.15:WINDOW#4.6.7.10.1
5
640 WINDOW#5.9.10.10.15:WINDOW#6.12.13.1
0.15
650 WINDOW#1.1.20.6.20
660 FOR eft=1 TO 72 STEP 2:PLOT 0.402-ef
t.14:DRAW 640.402-eft:PLOT 0,ef:DRAW 64
0,ef:NEXT:LOCATE 1.1
670 PRINT asp$:ll=l:c2=158:FOR n=1 TO 2:
LOCATE 1.11:PEN 6:PRINT STRING$(6.154):C
HR$(c2):STRING$(6.154):CHR$(c2):STRING$(
6.154):c2=155:ll=5:NEXT:LOCATE 1.23:PRIN
T STRING$(20.154):PRINT esp$
680 PAPER 14:LOCATE 7.2:PEN 6:PRINT":":
PEN 2:PRINT "TEMPS":PEN 6:PRINT":":PEN
2:PRINT "POINTS"
690 LOCATE 1.2:PEN 10:PRINT ".TIRS."
700 PEN 6:LOCATE 7.3:PRINT":":LOCATE 14.
3:PRINT":
710 LOCATE 7.4:PEN 6:PRINT":":PEN 12:PR
INT " 100":LOCATE 14.4:PEN 6:PRINT":":
PEN 9:PRINT " 00"
720 h=400:FOR i=1 TO 2:FOR ll=1 TO 5:PL0
T 0.h-ll.4:DRAW 640.h-ll:NEXT:h=5:NEXT
730 LOCATE 1.22:PEN 10:PRINT " de Ph. A
LEXANDRE "
740 LOCATE 4.24:PEN 2:PRINT "MOYENNE : "
::PEN 8:PRINT "1300"
750 PRINT asp$:LOCATE 1.21:PEN 6:PRINT S
TRING$(20.154):PRINT esp$
760 PEN 9:GOTO 1040
770 PLOT 2.392.6.bc=6:FOR n=1 TO 2:DRAW
2.bc:DRAW 638.bc:bc=8:NEXT:DRAW 638.392:
RETURN
780 ***** MUR *****
790 FOR bd=1 TO 20 STEP 2.1:PLOT a-540.r
h+bo.1:DRAW a-40.rh+bo:DRAW a+60.rh+50+b
o:DRAW a+140.rh+50+bo:NEXT
800 PLOT a-540.c.14:DRAW a-40.c.1000 z+:
0.c+50:DRAW a+80.c+60:PLOT a+60.c+50:DR
A M a+100.c+50:DRAW a+140.c+50
810 z=c-10:FOR t=1 TO 2:PLOT a-540.z.14:
DRAW a-40.z:DRAW a+60.z+50:DRAW a+140.z+
50:z=z+20:NEXT
820 PLOT a-40.c-10:DRAW a-40.c
830 FOR jbd=3 TO 500 STEP 40:PLOT a-540+
jbd.c-10:DRAW a-540+jbd.c:DRAW (a-520)+j
bd.c+10:NEXT
840 FOR jbd=1 TO 3
850 PLOT a.b:DRAW a.b+10:DRAW a-15.b+10:
a=a+30:b=b+15:NEXT
860 RETURN
870 *** JARDINIERE ***
880 FOR jac=1 TO 150 STEP 4:PLOT j1+jac.
j1.1:DRAW j1+100+jac.al+50:NEXT
890 FOR bh=1 TO 10 STEP 2:PLOT j1.al-bh:
DRAW j1+150.al-bh:DRAW j1+250.al+50-bh:
EXT
900 PLOT j1.al.14:DRAW j1+150.al:DRAW j1
+250.al+50:DRAW j1+100.al+30:DRAW j1.al
910 PLOT j1.al-10:DRAW j1+150.al-10:DRAW
j1+250.al+40
920 FOR jd=1 TO 140 STEP 35:PLOT j1+20+j
d.al-10:DRAW j1+20+jd.al:DRAW j1+120+jd.

```

```

al+50:NEXT
930 v=20:w=8:FOR jh=1 TO 3:PLOT j1+v.al+
w:DRAW j1+(145+v).al+w:DRAW j1+(145+v).a
l+(w-8):v=v+34:w=w+17:NEXT
940 FOR n=1 TO 2:PLOT j1+tr.al-10:DRAW j
1+tr.al:tr=150:NEXT:PLOT j1+250.al+40:DR
AW j1+250.al+50
950 FOR ter=4 TO 102 STEP 4:PLOT j1+40+t
er.al+10.3:DRAW j1+100+ter.al+40:NEXT
960 RETURN
970 *** fleurs ***
980 PRINT asp$
990 LOCATE f1.f2:PEN coul:PRINT CHR$(f):
LOCATE f1.f2:PEN 15:PRINT CHR$(210):LOCA
TE f1.f2+1:PRINT CHR$(t):LOCATE f1.f2+1:
PEN coul2:PRINT CHR$(213)
1000 PRINT esp$:RETURN
1010 "
1020 "= DESSIN TABLEAU 1 =
1030 "
1040 PAPER 14:LOCATE 15.4:PEN 9:PRINT " 0
0 ":PEN 6:PRINT CHR$(209):PAPER 0
1050 CLEAR:DEFINT a-z:x=50:y=100:temp=10
0:pr=8
1060 asp$=CHR$(22)+CHR$(1):esp$=CHR$(22)
+CHR$(0)
1070 LOCATE 9.4:PEN 12:PAPER 14:PRINT te
mp
1080 sur=1:rh=138:c=148:a=540:b=158:GOSU
B 790:jl=510:al=110:GOSUB 880:GOSUB 770:
c=96:d=165:GOSUB 1680:f1=19:f2=16:coul2=
13:coul=8:t=212:f=211:GOSUB 980:f1=5:f2=
18:coul=9:coul2=7:GOSUB 980:f1=16:f2=14:
coul=5:t=236:f=237:coul2=3:GOSUB 980
1090 tableau=1:AFTER 3000 GOSUB 1190
1100 c=286:z=0:GOSUB 1700:GOTO 1770
1110 ac=INT(RND(1)*14)+1:ON ac GOSUB 1120
.1130.1140.1150
1120 c=94:GOSUB 1700:GOTO 1770
1130 c=190:GOSUB 1700:GOTO 1770
1140 c=286:GOSUB 1700:GOTO 1770
1150 c=382:GOSUB 1700:GOTO 1770
1150 "
1170 "= DESSIN TABLEAU 2 =
1180 "
1190 CLS#1:temp=1000
1200 sur=1:rh=178:c=188:a=540:b=198:GOSU
B 790:jl=-132:al=110:GOSUB 880
1210 f1=1:f2=16:coul=8:coul2=3:GOSUB 980
1220 bl=6:PAPER 1:PEN 3:FOR i=1 TO 15:LO
CATE 16,bl:PRINT STRING$(5.CHR$(238)):bl
=bl+1:NEXT:PAPER 0
1230 FOR o=1 TO 155 STEP 2:PLOT 524.80+o
.14:DRAW 604.80+o:NEXT
1240 FOR i=1 TO 146 STEP 2:PLOT 528.82+i
.1:DRAW 538.88+i:NEXT
1250 FOR i=1 TO 5 STEP 2:PLOT 528.234-i:
DRAW 600.234-i:NEXT
1260 FOR i=1 TO 5 STEP 2:PLOT 604.80.0:8
PAPER 534+es.80+i:es=es+2.5:NEXT
1270 PRINT asp$:LOCATE 16.7:PEN 12:PRINT
"LARGER":PRINT esp$
1280 GOSUB 770:GOSUB 1860:tableau=2:(110
1410
1290 "
1300 "= DESSIN TABLEAU 3 =
1310 "
1320 CLS#1:INK 0.0:xx=10:yy=10:z=10:temp
=900:INK 11.2.5
1330 GOSUB 770:xd=1:ren=1:couleur=2:GOTO
1960

```

```

J = DESSIN TABLEAU 4 =
0 CLS#1:LOCATE 9.4:PAPER 14:PEN 12:PR
" 000 ":LOCATE 15.4:PRINT points:LNK
: PAPER 0:c=CHR$(149):m=18:tableau=4:
0:yy=7:GOSUB 2510
30 * =====
70 * JEU TABLEAU 1 et 2
30 *
10 PAPER 14:x=50:y=100:co=TEST(x,y)
20 PLOT x,y,co
30 CALL &BD19
40 jo=JOY(0):LOCATE 9.4
50 IF jo=1 THEN 1540
60 IF jo=4 AND x>20 THEN 1560
70 IF jo=8 AND x<610 THEN 1570
80 IF tableau=2 AND y>102 THEN 1580
90 tempo=tempo-1:PLOT x,y,11:PEN 12:PRIN
tempo
00 IF tempo=0 THEN 1510 ELSE 1520
10 IF tableau=1 THEN tempo=100:GOTO 177
ELSE FOR t=1 TO 1000:NEXT:GOTO 1320
20 IF jo=16 THEN 1590

30 GOTO 1440
40 IF y>300 THEN PLOT x,y,co:GOTO 1410
50 PLOT x,y,co:y=y+12:co=TEST(x,y):LOC
E 9.4:GOTO 1490
60 PLOT x,y,co:x=x-12:co=TEST(x,y):LOC
E 9.4:GOTO 1490
70 PLOT x,y,co:x=x+12:co=TEST(x,y):LOC
E 9.4:GOTO 1490
80 PLOT x,y,co:y=y-4:co=TEST(x,y):LOCA
9.4:GOTO 1490
90 IF co=2 THEN points=points+15:GOTO
40
00 IF co=4 THEN points=points+10:GOTO
40
10 IF co=6 THEN points=points+5:GOTO 1
0
20 IF tableau=4 THEN RETURN
30 PLOT x,y,co:LOCATE 9.4:GOTO 1410
40 IF tableau=4 THEN RETURN ELSE FOR j
5 TO 10 STEP -1:SOUND 2,0,5,j,0,0,1:NE

50 PLOT x,y,co:LOCATE 15.4:PEN 7:PRINT
oints:GOTO 1410
60 * =====
70 * CIBLE tableau 1
80 FOR n=1 TO 4:FOR lp=1 TO 20 STEP 4:
OT c=10+lp.152.14:DRAW c=10+lp.155:NEI
e=c+96:NEXT:c=96
90 FOR cb=1 TO 4:PLOT c-3,155,14:DRAW
3.245:c=c+96:NEXT:RETURN
00 IF zz=c THEN 1110 ELSE zz=c:coul=6:
=30:u=80
10 FOR l=1 TO 3:FOR a=1 TO lc STEP 4:P
IF c-a,165+u,coul:DRAW c-a,245-u
20 PLOT c+a,165+u:DRAW c+a,245-u:u=u-2
NEXT
30 lc=lc-10:coul=coul-2
40 NEXT:IF sonc=1 THEN vol=0 ELSE vol

50 SOUND vol,0,1,13,5,3,13:IF dr<7 THE
RETURN ELSE 1440
60 * == effacement
70 IF y>155 THEN co=0:GOTO 1780
80 PLOT x,y,co
90 IF q=94 THEN CLS#3:GOSUB 1838
00 IF c=190 THEN CLS#4:GOSUB 1830

```

```

1810 IF c=286 THEN CLS#5:GOSUB 1830
1820 IF c=382 THEN CLS#6
1830 PLOT c-2,155,14:DRAW c-2,245:GOTO 1
110
1840 * =====
1850 * cible tableau 2
1860 xo=75:FOR r=1 TO 4
1870 ORIGIN xo,200:FOR a=1 TO 180 STEP 3
:DEG:PLOT 0,100,b:DRAW 50*COS(a),-10*SIN
(a):NEXT
1880 ORIGIN xo,220:FOR a=1 TO 180 STEP 1
3:DEG:PLOT 0,50,4:DRAW 20*COS(a),-10*SIN
(a):NEXT
1890 ORIGIN xo,235:FOR a=1 TO 180 STEP 3
2:DEG:PLOT 0,10,2:DRAW 10*COS(a),-10*SIN
(a):NEXT

1900 xo=xo+110:NEXT:ORIGIN 0,0
1910 RETURN
1920 GOTO 1920
1930 * =====
1940 * JEU TABLEAU 3
1950 *
1960 PAPER 14:CALL &BD19:LOCATE x,20:PEN
1:PRINT CHR$(221):jo=JOY(0)
1970 PEN 1:IF jo=8 AND x<>18 THEN LOCATE
x,20:PRINT " ";CHR$(221):x=x+1
1980 IF jo=4 AND x<>80+2 THEN x=x-1:LOCA
TE x,20:PRINT CHR$(221):" "
1990 IF jo=16 THEN tir=1 ELSE 2020
2000 SOUND 7,0,10,15,4,0,20:IF TEST((x-1
)132,298)=11 THEN dt=1
2010 FOR tcl=1 TO 12 STEP 2
2020 nh=INT(RND(1)*4):LOCATE xx,yy:PRINT
" ":ON nh GOTO 2030,2040,2050,2060
2030 xx=xx+1:GOTO 2070
2040 xx=xx-1:GOTO 2070
2050 yy=yy+1:GOTO 2070
2060 yy=yy-1
2070 IF tir=0 THEN 2090
2080 IF xx=x AND yy=20-tcl THEN 2270
2090 tempo=tempo-1:LOCATE 9.4:PEN 12:PRINT
tempo
2100 IF xx=2 THEN xx=4:GOTO 2140
2110 IF xx=19 THEN xx=17:GOTO 2140
2120 IF yy=6 THEN yy=8:GOTO 2140
2130 IF yy=17 THEN yy=15
2140 IF tempo=0 THEN FOR t=1 TO 1000:NEXT
:GOTO 1370
2150 LOCATE xx,yy:PEN couleur:SOUND 3,10
0+(xx*10),4,3:PRINT CHR$(220):IF tir=0 T
HEN 1960
2160 IF x=xx AND 20-tcl=yy THEN 2270
2170 SOUND 1,500-(tcl*3),5,5
2180 PEN 11:LOCATE x,18-tcl:PRINT CHR$(2
22):LOCATE x,20-tcl:PRINT " ":NEXT:tir=0
2190 SOUND 1,900,5,6:IF dt=1 THEN 2200 E
LSE 2020
2200 IF nb+2=x THEN 2260
2210 nb=nb+1:LOCATE nb,20:PEN 1:PRINT CH
R$(233):PEN 4:PRINT CHR$(234)
2220 PRINT aso$:LOCATE nb+1,20:PEN 2:PRI
NT CHR$(235)
2230 PRINT esp$:IF ren<>1 THEN 2110
2240 SOUND 1,900,6,6:SOUND 3,1000,7,7
2250 dt=0:GOTO 2020
2260 xx=xx+20:xx=1:points=points-50:G
OTO 2280
2270 LOCATE xx-1,yy:PEN 6:PRINT CHR$(223
) " ";CHR$(224)
2280 points=points+20:LOCATE 15.4:PEN 9:
PRINT points

```

```

2290 FOR t=1 TO 80:NEXT
2300 SOUND 2,0,5,15,0,0,1
2310 LOCATE xx-1,yy:PRINT " "
2320 PRINT aso$
2330 LOCATE xx-1,yy:PEN 3:PRINT CHR$(225
):CHR$(226):CHR$(227)
2340 LOCATE xx,yy:PEN 15:PRINT CHR$(231)
:PRINT aso$
2350 FOR v=6 TO 1 STEP -1:SOUND v,0,8,13
,0,0,1:NEXT:FOR t=1 TO 80:NEXT
2360 LOCATE xx-1,yy:PRINT CHR$(228):CHR$
(229):CHR$(230):FOR t=1 TO 90:NEXT
2370 LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(232)
2380 FOR t=1 TO 90:NEXT:tir=0
2390 LOCATE xx-1,yy:PRINT " "
2400 FOR t=1 TO 500:NEXT
2410 IF tableau=5 THEN RETURN
2420 xx=INT(RND(1)*12)+4:yy=INT(RND(1)*7
)+8
2430 WINDOW#7,2,19,7,19:CLS#7:couleur=co
uleur+1
2440 WINDOW#2,2,19,20,20
2450 IF couleur=14 THEN FOR t=1 TO 1000:
NEXT:GOTO 1370
2460 IF exc=1 THEN ao=1:exc=0:CLS#2
2470 dt=0:GOTO 1960
2480 * =====
2490 * JEU TABLEAU 4
2500 *
2510 FOR h=1 TO 8 STEP 2:PLOT 6,74+h,9:D
RAW 632,74+h:NEXT:PEN 9:FOR a=1 TO 20
2520 nh=INT(RND(1)*2):LOCATE a,20:PRINT
CHR$(240+nh):NEXT:GOSUB 770
2530 LOCATE 2,22:PAPER 14:PEN 15:PRINT S
TRING$(18,CHR$(247)):PAPER 0
2540 LOCATE 2,yy:PEN 6:PRINT c$:LOCATE 2
,yy+1:PEN 4:PRINT c$:LOCATE 2,yy+2:PEN 2
:PRINT c$:LOCATE 2,yy+3:PEN 4:PRINT c$:L
OCATE 2,yy+4:PEN 6:PRINT c$
2550 LOCATE 18,y:PEN 1:PRINT CHR$(40):jo
=JOY(0):IF jo=1 AND v<>6 THEN 2570
2560 IF jo=2 AND v<>19 THEN 2580 ELSE 25
90
2570 y=y-1:LOCATE 18,y+1:PEN 1:PRINT " ":
LOCATE 18,v:PRINT CHR$(40):GOTO 2590
2580 y=y+1:LOCATE 18,y-1:PEN 1:PRINT " ":
LOCATE 18,v:PRINT CHR$(40)
2590 IF jo=16 THEN 2640
2600 IF vv=6 THEN sd=1 ELSE IF vv=15 THE
N sd=0
2610 IF sd=1 THEN 2620 ELSE 2630
2620 vv=vv+1:LOCATE 2,yy-1:PRINT " ":LOCA
TE 2,yy:PEN 6:PRINT c$:LOCATE 2,yy+1:PEN
4:PRINT c$:LOCATE 2,yy+2:PEN 2:PRINT c$
:LOCATE 2,yy+3:PEN 4:PRINT c$:LOCATE 2,y
y+4:PEN 6:PRINT c$:IF b=1 THEN RETURN EL
SE 2550
2630 vv=vv-1:LOCATE 2,yy:PEN 6:PRINT c$:
LOCATE 2,yy+1:PEN 4:PRINT c$:LOCATE 2,yy
+2:PEN 2:PRINT c$:LOCATE 2,yy+3:PEN 4:PR
INT c$:LOCATE 2,yy+4:PEN 6:PRINT c$:LOCA
TE 2,yy+5:PRINT " ":IF b=1 THEN RETURN EL
SE 2550
2640 b=1:FOR i=17 TO 2 STEP -2:LOCATE i,
y:PEN 15:PRINT CHR$(246):SOUND INT(110.4
),0,1,i-2,0,0,1:GOSUB 2600
2650 LOCATE 1,v:PRINT " ":NEXT:b=0
2660 co=TEST(40,400-(y+16)):GOSUB 1590:1
F co<2 AND co<4 AND co<6 THEN 2670 EL

```

```

SE SOUND 1,900,5,6:LOCATE 15,4:PAPER 14:
PEN 9:PRINT points:PAPER 0:GOTO 2680
2670 PRINT asp$:LOCATE 1,y:PEN 15:PRINT
CHR$(246):PRINT esp$
2680 m=m-1:PAPER 14:LOCATE 2+m,22:PRINT*
*:PAPER 0:IF m<0 THEN 2550
2690 LOCATE 3,22:PAPER 14:PEN 10:PRINT *
de Ph. ALEXANDRE*:PAPER 0
2700 FOR h=1 TO 8 STEP 2:PLOT 6.74+h,0:D
RAW 632.74+h:NEXT:GOTO 2740
2710 *
2720 *conclusions
2730 *
2740 IF points>1300 THEN 2940
2750 CLS$:INK 0,0
2760 FOR m=10 TO 1 STEP -1
2770 SOUND 1,m*100,6,6
2780 SOUND 2,m*50,6,6
2790 SOUND 3,m*25+50,6,6:NEXT
2800 LOCATE 1,6:PEN 2:PRINT* VOUS NE FER
EZ PAS*
2810 PRINT:PRINT* PARTIE DE L'ELITE*
2820 PRINT:PRINT* MAIS RIEN NE VOUS*
2830 PRINT:PRINT* INTERDIT UN AUTRE*

```

```

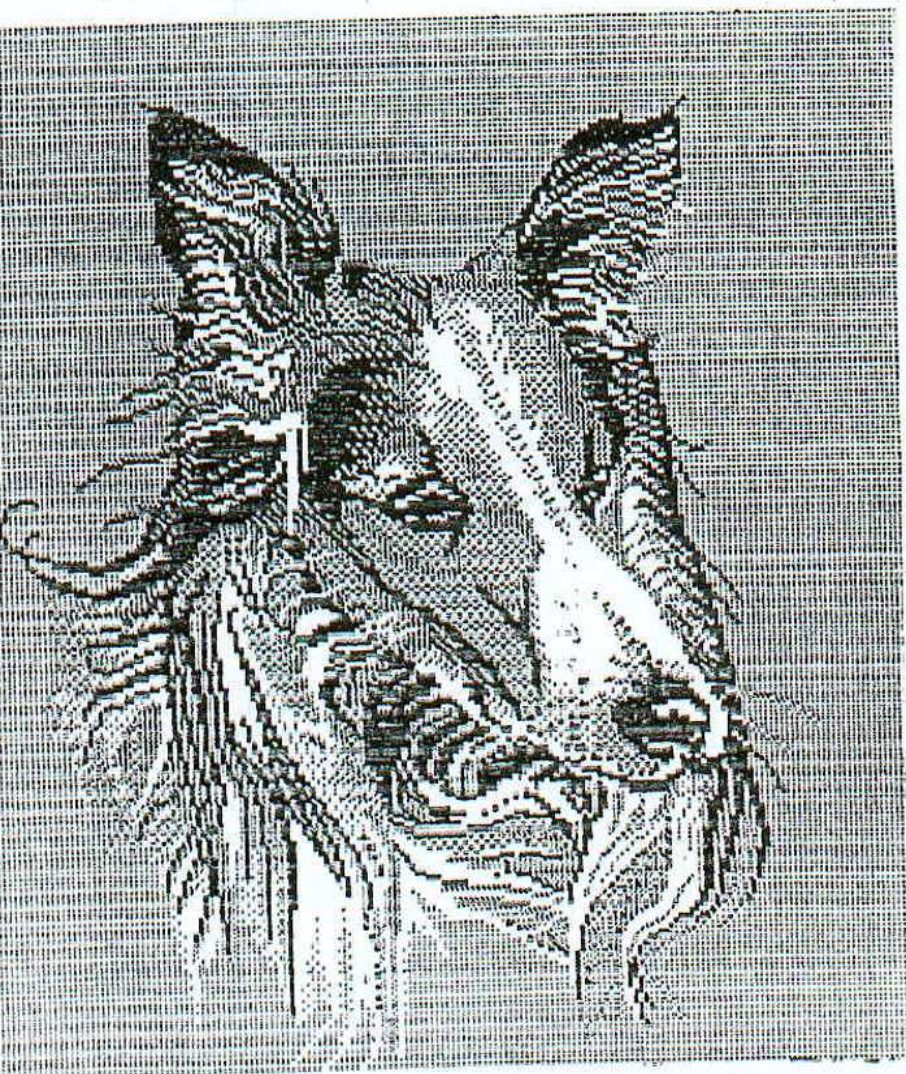
2840 PRINT:PRINT* TEST,LE NOMBRE DE*
2850 PRINT:PRINT* TENTATIVES ETANT*
2860 PRINT:PRINT* ILLINITE.*
2870 GOSUB 770
2880 FOR m=1 TO 10
2890 SOUND 1,m*100,6,6
2900 SOUND 2,m*50,6,6
2910 SOUND 3,m*25+50,6,6:NEXT
2920 GOTO 3120
2930 *vous etes recu !!
2940 CLS$:INK 0,0:LOCATE 2,7:PEN 10:PRI
NT*VOUS ETES RECUS !!!*
2950 FOR m=1 TO 10
2960 SOUND 1,1000-(m*100),5,6
2970 SOUND 2,m*100,5,6
2980 SOUND 3,100+COS(m)+100,5,6:NEXT
2990 *ecusson
3000 PLOT 208,250,6:DRAW 432,250:DRAW 43
2,160:DRAW 320,105:DRAW 208,160:DRAW 208
,250
3010 LOCATE 8,11:PEN 2:PRINT*ELITE*
3020 FOR g=1 TO 20:PLOT 406+g,245,9:DRAW
406+g,165:DRAW 320+g,122:NEXT
3030 FOR d=1 TO 50:PLOT 224,220-d,4:DRAW

```

```

277,220-d,4:DRAW 332,220-d,2:DRAW 383,2
20-d,6:NEXT
3040 LOCATE 9,16:PEN 1:PRINT*S.N*
3050 GOSUB 770
3060 FOR i=1 TO 23:READ a,b:SOUND 1,a,5,
6:SOUND 2,b,5,3:NEXT
3070 DATA 900,1000,0,500,700,1000,0,500,
500,1000,0,500,300,1000,0,500,100,1000,0
,500,700,1000,0,500,500,1000,0,500,300,1
000,0,500,700,1000,0,500,500,1000,0,500,
200,1000,0,500,900,1000
3080 LOCATE 11,1,20:FOR i=1 TO 4:PRINT!i:
NEXT
3090 LOCATE 1,16:PEN 2:PRINT*DESORMAIS,V
OUS FEREZ*
3100 PRINT*PARTIE DE L'ELITE...*
3110 GOSUB 770
3120 LOCATE 3,20:PEN 1:PRINT*[R] POUR RE
JOUER*
3130 CLEAR
3140 t$=INKEY$
3150 IF t$=CHR$(114) OR t$=CHR$(82) THEN

```



PROCHAIN NUMERO :

Dans ce numéro il y a eu beaucoup de transformations (au fait vous avez vu l'image en digit ci-contre, pas mal non ?). On vous promet que dans le numéro 3 on ne vous oubliera pas ! Il est prévu de nouvelles rubriques et une autre présentation... Bon, Je ne vous en dit pas plus, si ce n'est (heu pardon, je veux dire "n'est") que le prochain numéro de ce fanzine paraîtra le 25 avril (hé oui, 2 mois c'est long, mais croyez moi que nous bossons comme des malades pour réaliser votre fanzine préféré !!!). Bon, Je me tait car AM'CRAZY ne sera pas distribué à temps !... A bientôt!

A. D.