ISSN - 0760 - 6125.

HEBDOGICIEL

M-1815-100-10 F

N° 100

Le premier hebdomadaire d'informatique qui cent

10 F

13 Septembre 1985 - Allemagne: 11 DM - Belgique: 230 FB - Canada: 6,50 $ - Luxembourg: 225 Frs - Suisse: 10 FS.

PCW SHOW DEVANT, SHOW !

Les anglais ne sont pas comme nous. Ils roulent à gauche, ils organisent des campagnes nationales contre le tunnel sous la manche, ils n'arrêtent pas de dire que tout est "lovely", la publicité comparative est autorisée (slurp !), ils ont des bandes dessinées de Wolinski dans leur métro et leurs salons informatiques sont intéressants. Voilà du pas ordinaire...

BEN QUOI ?

Je ne sais pas pourquoi, mais l'Apricot ne prend pas en France. Vous êtes cons, il est vachement bien. A peine plus cher que l'Atari 520 ST (voir ce mot), il est au moins aussi puissant mais lui, il existe. Il a un gem, des drives, une souris qui n'en est pas une car elle est à l'envers : un trackball. Il y en a des portables, des en couleurs, des avec un drive, d'autres avec deux drives, tous avec 512 Ko de Ram, Lotus 1-2-3, Multiplan, dBase III, PFS File et Open Access sont déjà sortis, bref, c'est tout bien. M'enfin, vous faites ce que vous voulez, si vous voulez pas acheter, achetez pas.

Tout ce speech pour dire que l'Apricot est très répandu en Angleterre, à juste titre et qu'on trouve des programmes à ne plus savoir où les mettre, des promos, des périphériques et tout ce qu'il faut pour le transformer en machine à laver si besoin est.

LE COMMODORE 128

A l'extérieur de l'expo, à l'intérieur, dessus, dessous, dedans, à côté, en parrallèle, dans un continuum spatio-temporel voisin, partout, des panneaux : venez voir le C128. Effectivement, il y en a un, plusieurs même, surtout chez Commodore. Les maisons d'éditions arboraient toutes fièrement des slogans du style "je développe sur C128 et j'aime ça", ce qui ne signifie pas grand chose car elles arboraient aussi "je développe sur Atari, Apricot, IBM, Philips, Msx, Sinclair, Enterprise et toute cette sorte de choses et je prends un panard grand comme ça".
En fait, tout le monde développe sur tout, ce qui promet un bon paquet de softs à venir. Tiens, quelque chose de choquant pour mon esprit bien français bien cartésien, les exposants ne se tiraient pas dans les pattes. Vous avez un soft de gestion sur Machbro ? Oui, mais allez voir en face, le leur est meilleur que le nôtre. Ah bon, merci. Etonnant.
La publicité du Commodore 128, c'est "trois ordinateurs en un". Explication de la chose : un ordinateur 64 Ko, un 128 Ko et un CP/M. Partant de là, j'ai réussi à dénombrer 6 ordinateurs en un dans mon ZX 81 : un ordinateur basic, un assembleur, un 1 Ko, un 16 Ko, un 64 Ko et un calage de pied de lit. Je suis bien content, je savais pas. Basta pour le C128.

BANDE-ANNONCE

L'Amiga était exposé tout en haut du bâtiment, dans une petite pièce sombre entourée de démons et de cerbères armés de lasers mortels et jetant des sorts à tous ceux qui approchaient. Vous aurez quand même droit à un pré-essai très bientôt, très exactement dans trois semaines si les petits cochons veulent bien avoir l'amabilité de ne pas me manger d'ici-là.

PHILIPS FERAIT MIEUX DE RESTER COUCHE

Philips sort son gros micro, comme tout le monde. Il a des drives 3,5 pouces, un écran couleur, des programmes partout, il s'appelle YES mais il est pas beau et en plus le Gem ressemble à celui de l'IBM. c'est-à-dire que la définition de l'écran doit être en gros de 12x32, ce qui n'est pas terrible, mais je peux me tromper, j'ai mal regardé. Question de feeling (ça veut dire sentiment).
Comme d'habitude avec Philips, la pub est axée non pas sur la machine mais sur les jambes d'une accorte donzelle. Tu parles si ça fait sérieux : viens chez moi, j'ai un Philips !

LE RESTE

IBM était là, Victor Technologies était là, Maxell était là, Sanyo était là, on a tous bu un coup ensemble. Après, on s'est quittés parce que tout de même, nous ne sommes pas du même monde.

LES PROLOS

Un rideau rouge, un passe à exhiber et on arrive dans la partie grand public. Là, ça devient vraiment intéressant et vous allez en baver des ronds de chapeau. Paragraphe suivant, un scoop d'enfer :

SCOOP D'ENFER

Clive était là. Clive, le grand, le beau, le noble Clive Sinclair. Ce crétin n'a pas trouvé mieux que d'arriver au moment précis où je n'avais plus de pellicule. Donc, si vous n'avez pas de photo de Lui en train de tenir l'HHHHebdo avec le pouce levé, c'est de sa faute. Tant pis pour Lui, après tout. Il avait qu'à venir plus tôt, au lieu de parader comme un couillon et de distribuer des autographes à qui-mieux-mieux.
N'empêche que le Spectrum 128 Ko est retardé, peut-être jusqu'à Décembre, que les employés de Sinclair sont après tout bien contents que Robert Maxwell ait retiré ses billes, que le QL 2 est dans les choux (ou dans les roses, on ne sait pas encore si c'est un monsieur ou une dame) et que de nouveaux softs arrivent à vitesse grand V pour le Spectrum normal.

N'empêche aussi qu'on a pu voir des lecteurs de disquettes 3,5 pouces de marque Sinclair pour QL. Qu'est-ce qu'ils ont dû insister, les sous-fifres, pour que Clive accepte ça ! Ils ont bien fait. D'autant que pour le prix actuel (200 livres en Angleterre, soit 2500 francs et un peu plus de 4000 francs en France), le QL devient drôlement intéressant. N'oublions pas que c'est un 16 bits.

ON Y VA AU FLAN

Ben qu'est-ce qui leur prend, à Enterprise ? Un superbe petit pavillon consacré exclusivement à cette machine, en plein milieu de la salle principale, avec des tas et des tas

Suite page 11

CINOCHE-TELOCHE pages 14,15

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 12 .

CONCOURS

Si Remy Ringenbach et Eric Lechat ne se mettent pas immédiatement à genoux pour remercier dans l'ordre : Dieu, Ceccaldi et Hebdogiciel, ce sont des ingrats. Ils ont gagné. Voir page 20

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

***DEULIGNEURS** les fainéants sont en page 12*

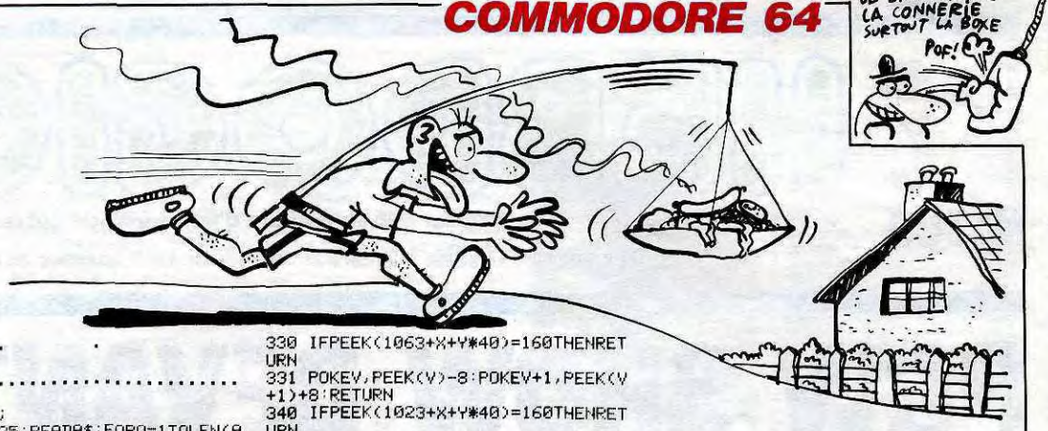
C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10,11

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

KAVALKAD

COMMODORE 64



Poursuite effrénée où il est prouvé que le sport stimule l'appétit.

Laurent GAUTHIER

Mode d'emploi :
Joystick dans port 2-stop-règles incluses-stop.

```
2 REM      KAVALKAD
3 REM    (@)COPYRIGHT
4 REM        1985
5 REM     L-GAUTHIER
6 REM      POUR LE
7 REM    COMMODORE 64
10 SYS65409:POKE53280,0:POKE53281,
0
11 S=54272:POKES+5,95:POKES+6,95:P
OKES+12,95:POKES+13,95:POKES+19,95
:POKES+20,95
12 POKES+3,50:POKES+9,70:POKES+17,
100
13 POKES+1,6:POKES+8,6:POKES+15,6:
POKES,0:POKES+7,1:POKES+14,2:POKES
+4,0
14 POKES+11,0:POKES+18,0:POKES+4,6
5:POKES+11,65:POKES+18,65:POKES+24
,15
15 PRINT"[REV]UN INSTANT SVP..."
16 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR
14
17 POKE56334,0:POKE1,PEEK(1)AND251
:FORA=0TO511:POKE14336+A,PEEK(5324
8+A):NEXT
26 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,1
27 FORA=0TO7:READQ:POKEA+15616,Q:P
OKE14680+A,0:NEXT:POKE14683,24:POK
E14684,24
28 POKE53270,PEEK(53270)OR16:POKE5
3282,14:POKE53283,2
29 DATA60,60,255,231,231,255,60,60
30 FORA=0TO63:READQ:POKEA+14608,Q:
NEXT
38 DATA3,7,3,7,3,7,3,7,3,7,3,7,3,8
7,255,255,0,0,0,0,0,85,255,255
39 DATA224,192,224,192,224,213,255
,255,224,192,224,192,224,192,224,1
92
40 DATA255,255,234,192,224,192,224
,192,255,255,170,0,0,0,0,0
41 DATA255,255,175,7,3,7,3,7
42 PRINT"[REV]"TAB(33)"    "
43 PRINT"[REV]"TAB(33)"
 "
44 PRINT"[REV]"TAB(31)"'(((((((@":POK
E1103,41
45 FORY=2TO23:POKE1024+31+Y*40,38:
NEXT
46 POKE2015,37:FORA=2016TO2024:POK
EA,36:NEXT:POKE2023,35
47 FORY=2TO23:POKE1063+Y*40,34:NEX
T
48 POKES+4,64:POKES+11,64:POKES+18
,64
59 REM DONNEES LABYRINTHE
60 DATA.......................
....
61 DATA.     .     .     .
 .
62 DATA. .... . ..... . ..... . .
....
63 DATA. .   . .  . .  .   .
 . .
64 DATA. . .... . . ..... . ....
 . .
65 DATA. .     . .     .   .
 . .
66 DATA. ......... ......... . .
 . .
67 DATA. .     .     . .
 .
68 DATA. ..................... .
 . .
69 DATA. .     .     .
 . .
70 DATA. ..... ..... .... . .....
 . .
71 DATA.     .     .   .   .
 . .
72 DATA. . ..... .... . . . . . .
.. .
73 DATA... . .   .   .   .   .
 .
74 DATA. . . . .... ..... .......
 ...
75 DATA. . . .   .   .   .
 . .
76 DATA. . . ..... . .... .....
.. .
77 DATA. .   .   .   .   .
 .
78 DATA. . ... . . ..... . .......
 ...
79 DATA. .   . .   . .
 .
80 DATA. . ... . ......... . .....
 . .
81 DATA. . .   .   .   .
 . .
82 DATA. . . ..... ..............
.. .
83 DATA.     .     .
 .
84 DATA.......................
....
85 PRINT"[REV]";
86 FORA=1TO25:READA$:FORQ=1TOLEN(A
$):IFMID$(A$,Q,1)="."THENPRINT"[REV]
";:GOTO88
87 PRINT"[REV]+";
88 NEXT:IFA<25THENPRINT
89 NEXT
90 PRINT"[REV]";:PRINT"[REV]"TAB(31)"[REV]AV
ALKAD"
91 PRINT"[REV]"TAB(33)"SCORE[REV]
0"
92 PRINT"[REV]"TAB(33)"VIES
3"
93 POKE53280,2
99 REM INITIALISATION SPRITES
100 V=53248:POKEV+21,0:POKEV,240:P
OKEV+1,98
101 POKEV+28,255:POKEV+37,1:POKEV+
38,7:POKEV+39,4
102 POKE2040,14:FORA=1TO7:POKE2040
+A,13:NEXT
109 REM DIRECTION DU JOYSTICK
110 DATA2,7,1,0,4,6,5,0,3,7,0,0,0,
0,0,0
111 DATA2,7,1,0,4,6,5,0,3,7,0
112 DIMD(30):FORA=0TO26:READD(A):N
EXT
113 REM ENTREE VARIABLES
114 S=54272:K=56320:TN=50:SV=-1:VA
=3
116 FORA=0TO24:POKES+A,0:NEXT:POKE
S+24,15
120 GOSUB700:GOSUB1200:GOSUB3000:A
=PEEK(V+30):POKEV+21,1:GOSUB4300:G
OSUB6000
129 REM CORPS DU JEU
130 X=INT((PEEK(V)-7)/8):Y=INT((PE
EK(V+1)-50)/8):CC=1024+X+Y*40:SYS3
7074
131 IFPEEK(CC)=43THENSC=SC+1:PRINT
"[REV]"TAB(33)SC;:GOSUB4450:IFS
C=366THEN200
132 POKECC,32:W=PEEK(V+30):IFWAND1
THENGOSUB236
133 J=PEEK(K)-101:ONDJGOSUB300,3
10,320,330,340,350,360,370
134 IFQ<8THENIF(SV/80)=INT(SV/80)T
HENQ=Q+1:POKEV+21,S(Q)
135 SV=SV+1:IFXA=XANDYA=YTHEN130
150 XA=X:YA=Y:SYS37025:GOTO130
199 REM GAGNE : FIN
200 A$="      ..... VOUS AVEZ GAG
NE ...        ":GOSUB6010
205 GOSUB4500
210 A$="      ..... ON REJOUE ...
..   [O/N]?":GOSUB6010
221 GETA$:IFA$="O"THENRUN27
222 IFA$<>"N"THEN221
223 A$="      .....TANT PIS
 ":GOSUB6010:FORA=0TO1000:NEXT:SYS
65409:END
235 REM PERDU : FIN
236 GOSUB4700:VA=VA-1
237 PRINT"[REV]"TAB(33)VA
238 IFWAND2THENPOKE253,0:POKE254,1
92
239 IFWAND4THENPOKE167,0:POKE168,1
92
240 IFWAND8THENPOKE169,0:POKE170,1
92
241 IFWAND16THENPOKE180,0:POKE181,
192
242 IFWAND32THENPOKE182,0:POKE183,
192
243 IFWAND64THENPOKE184,0:POKE185,
192
244 IFWAND128THENPOKE186,0:POKE187
,192
245 SYS37074:W=PEEK(V+30)
246 FORA=0TO30:POKE2040,14:POKE204
0,15:NEXT
258 IFVAC>0THENPOKE2040,14:RETURN
259 FORA=0TO100:POKE2040,14:POKE20
40,15:NEXT
289 A$="      ..... VOUS AVEZ PER
DU ! .....    ":GOSUB6010:GOSU
B4600:GOTO210
299 REM DEPLACEMENT JOUEUR
300 IFPEEK(1025+X+Y*40)=160THENRET
URN
301 POKEV,PEEK(V)+8:RETURN
310 IFPEEK(1065+X+Y*40)=160THENRET
URN
311 POKEV,PEEK(V)+8:POKEV+1,PEEK(V
+1)+8:RETURN
320 IFPEEK(1064+X+Y*40)=160THENRET
URN
321 POKEV+1,PEEK(V+1)+8:RETURN
330 IFPEEK(1063+X+Y*40)=160THENRET
URN
331 POKEV,PEEK(V)-8:POKEV+1,PEEK(V
+1)+8:RETURN
340 IFPEEK(1023+X+Y*40)=160THENRET
URN
341 POKEV,PEEK(V)-8:RETURN
350 IFPEEK(983+X+Y*40)=160THENRETU
RN
351 POKEV,PEEK(V)-8:POKEV+1,PEEK(V
+1)-8:RETURN
360 IFPEEK(984+X+Y*40)=160THENRETU
RN
361 POKEV+1,PEEK(V+1)-8:RETURN
370 IFPEEK(985+X+Y*40)=160THENRETU
RN
371 POKEV,PEEK(V)+8:POKEV+1,PEEK(V
+1)-8:RETURN
490 A=37051:N=1000:GOTO501
500 A=PEEK(251)+PEEK(252)*256:N=PE
EK(253)+PEEK(254)*256+1
501 PRINT"[REV]"N"DATA";:FORA=ATOA
+15:PRINTMID$(STR$(PEEK(A)),2)",";
:NEXT:PRINT"[REV] "
502 H%=A/256:POKE251,A-256*H%:POKE
252,H%:H%=N/256:POKE253,N-256*H%:P
OKE254,H%
503 POKE198,10:FORA=631TO640:POKEA
,13:NEXT:PRINT"[REV]GOTO5000":END
699 REM ROUTINE DEPLACEMENT
700 FORA=37025TO37184:READQ:POKEA,
Q:NEXT
701 POKE251,0:POKE252,192:POKE253,
100:POKE254,191:POKE167,0:POKE168,
191
702 POKE169,100:POKE170,190:POKE18
0,0:POKE181,190:POKE182,100:POKE18
3,189
703 POKE184,0:POKE185,189:POKE186,
100:POKE187,188:RETURN
990 DATA169,6,141,15,212,141,17,21
2,141,19,212,169,246,141,20,212,16
9
991 DATA65,141,18,212,169,64,141,1
8,212
1000 DATA160,0,173,0,208,145,251,1
60,1,173,1,208,145,251,230,251
1001 DATA230,251,208,2,230,252,96,
162,0,189,17,145,141,248,144,141
1002 DATA255,144,141,4,145,141,6,1
45,24,105,1,141,10,145,189,24
1003 DATA145,141,250,144,24,105,1,
141,1,145,160,0,177,186,141,14
1004 DATA208,160,1,177,186,141,15,
208,230,186,230,186,208,2,230,187
1005 DATA232,224,7,208,196,96,253,
167,169,180,182,184,186,2,4,6
1006 DATA8,10,12,14
1007 DATA104,128,105,131,143,144,1
53,146,137,135,136,148,96,113,121,
120
1008 DATA117,96,140,129,149,146,13
3,142,148,96,135,129,149,148,136,1
37,133,146
1199 REM APPARITION SPRITES
1200 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
1300 FORA=1TO8:READS(A):NEXT
1310 RETURN
2999 REM DEFINITION SPRITES
3000 FORA=0TO62:READQ:POKE832+A,Q:
NEXT
3010 FORA=0TO62:READQ:POKE896+A,Q:
NEXT
3020 FORA=0TO62:READQ:POKE960+A,Q:
NEXT
3030 RETURN
3999 REM DATAS SPRITES
4000 DATA0,0,40,0,0,170,0,0,235
4001 DATA0,0,235,0,0,170,0,0,150
4002 DATA0,0,170,0,0,130,0,0,0
4003 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4004 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4005 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4006 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4100 DATA0,0,40,0,0,105,0,0,105
4101 DATA0,0,170,0,0,235,0,0,190
4102 DATA0,0,170,0,0,40,0,0,0
4103 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4104 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4105 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4106 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4200 DATA0,0,136,0,0,170,0,0,25
4201 DATA0,0,170,0,0,60,0,0,138
4202 DATA0,0,32,0,0,0,0,0,0
4203 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4204 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4205 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4206 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
4290 REM MUSIQUES
4300 FORA=0TO4:READRH(A),RL(A):NEX
T
4305 DIMBH(29),BL(29),BT(29)
4310 FORA=0TO29:READBH(A),BL(A):NE
XT
4311 FORA=0TO29:READBT(A):NEXT
4320 FORA=0TO10:READMH(A),ML(A):NE
XT
4321 FORA=0TO10:READMT(A):NEXT
4440 RETURN
4450 POKES+4,0:POKES+1,9:POKES+5,7
:POKES+4,129:RETURN
4460 POKES+3,6:POKES+1,6:POKES+5,6
:POKES+6,246:POKES+4,65:POKES+4,64
:RETURN
4500 POKES+24,15:POKES+5,15:POKES+
12,15:POKES+6,15
4501 POKES+13,15:POKES+19,15:POKES
+20,15
4505 FORA=0TO29:F%=(BL(A)+256*BH(A
))/2:H%=F%/256:L=F%-H%*256:H=H%
4507 POKES+1,BH(A):POKES+8,H:POKES
+15,H
4508 POKES,BL(A):POKES+7,L:POKES+1
4,L-10:POKES+4,32:POKES+4,33
4509 POKES+11,32:POKES+11,33:POKES
+18,32:POKES+18,33:FORT=0TOBT(A)*2
00:NEXT:NEXT
4510 GOTO4800
4600 POKES+24,15:POKES+5,15:POKES+
12,15:POKES+6,12
4601 POKES+13,10:POKES+19,10:POKES
+20,9
4605 FORA=0TO10:F%=(MH(A)*256+ML(A
))*2:H%=F%/256:L=F%-256*H%
4607 POKES+1,H%:POKES+8,MH(A):POKE
S+15,H%
4608 POKES,L:POKES+7,ML(A):POKES+1
4,L-10:POKES+4,32:POKES+4,33
4609 POKES+11,32:POKES+11,33:POKES
+18,32:POKES+18,33:FORT=0TOMT(A)*2
00:NEXT:NEXT
4610 GOTO4800
4700 POKES+24,15:POKES+3,20:POKES+
10,50:POKES+5,15:POKES+12,15:POKES
+6,10
4701 POKES+13,10:POKES+19,15:POKES
+20,15
4704 FORA=0TO4:F%=(256*RH(A)+RL(A)
)/2:H%=F%/256:L=F%-256*H%
4705 POKES+1,RH(A):POKES+8,H%:POKE
S+15,RH(A)
4706 POKES,RL(A):POKES+7,L:POKES+1
4,RL(A)-10:POKES+4,64:POKES+4,65
4707 POKES+11,64:POKES+11,65:POKES
+18,36:POKES+18,37:FORT=0TO100:NEX
T:NEXT
4800 POKES+4,32:POKES+11,32:POKES+
18,32:RETURN
5000 DATA16,109,17,103,13,208,6,23
2,10,89
5010 DATA17,103,17,103,16,109,16,1
09,14,162,13,208,14,162,17,103
5011 DATA17,103,17,103,16,109,16,1
09,14,162,13,208,14,162,19,137
5012 DATA16,109,19,137,17,103,16,1
09,14,162,14,162,17,103,16,109,14,
162
5013 DATA13,208,13,208,12,78,13,20
8,14,162
5014 DATA1,1,1,1,1,1,1,6,1,1,1,1,1
,1,1,6,1,1,1,3,4,1,1,1,3,4,2,3,4,6
5020 DATA4,90,4,90,4,90,4,90,5,45,
4,226,4,226,4,90,4,90,4,27,4,90
5021 DATA3,2,1,4,2,1,2,1,2,1,4
5900 REM PRESENTATION SCROLLING
6000 GOTO7000
6001 A$="      VOUS DEVEZ PARCOURIR
 LE LABYRINTHE SANS VOUS LAISSER R
ATTRAPER"
6002 A$=A$+" PAR LES BESTIOLES QUI
 VOUS SUIVENT A LA TRACE."
6003 A$=A$+"VOUS DISPOSEZ POUR CEL
A DE 3 VIES.LE JEU SERA TERMINE QU
AND "
6004 A$=A$+"VOUS AUREZ MANGE TOUTE
S LES PASTILLES.BONNE CHANCE...
      "
6010 FORA=1TOLEN(A$)-6:PRINT"[REV]
"tab(32)mid$(a$,a,7)
6020 FORT=0TO60:NEXT:NEXT:RETURN
7000 A$="      ........ DES INSTRU
CTIONS   [O/N]?":GOSUB6010
7010 GETA$:IFA$="O"THEN6001
7020 IFA$<>"N"THEN7010
7030 A$="      .... ATTENTION:CA C
OMMENCE      ":GOTO6010
```

RUNNER

CANON X07

Laissez-vous surprendre par l'originalité de ce RUNNER et armez-vous de patience, vous n'êtes pas prêt d'atteindre le 25ème tableau.

Mathieu MARCIACQ

Mode d'emploi :
Avant lancement, tapez FSET 527 puis INIT# 1 , "LIST" , 500.
Après RUN, choisissez (J)ouer ou (C)réer.
(J) Le jeu (environ 13 Ko) : vous devez parcourir 25 tableaux malgré les canons qui vous tirent dessus, les monstres qui vous suivent et les murs mobiles qui cherchent à vous enfermer. De plus, vous gagnerez vies et points en comblant un maximum de trous à l'aide de blocs noirs. A noter qu'un empilage judicieux de ces blocs, vous permet d'atteindre certaines échelles (possibilité de pousser deux blocs en même temps). Le déplacement de votre personnage s'effectue à l'aide des touches fléchées :
- gauche et droite; déplacement dans les directions correspondantes.
- haut et bas; pour faire un bond, monter ou descendre une échelle.
- les déplacements intermédiaires (par appui simultané sur deux touches) permettent de monter ou descendre de quelque chose dans la direction indiquée. Remarque : les tableaux sont TOUS réalisables...

(C) Editeur de tableaux : Le programme demande le numéro du tableau à modifier. Répondez par un nombre entre 1 et 25 et attendez l'apparition du tableau concerné. Placez le curseur clignotant sur le carré que vous désirez modifier et pressez la touche de fonction correspondant à la partie du décor que vous désirez placer à cet endroit.
ESPACE permet d'effacer
M place un mur
E place une échelle
B place un BOUT d'échelle (plus esthétique).
C place un carré noir
T place un canon; ne tire que placé sur la deuxième ligne de l'écran.
Le tableau achevé, tapez RETURN et attendez la fin de la compilation (mise en DATA).

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
0 EXEC&HEE33:DEFINTA-Z:TA=0:GOSUB8000:VI
=2:ONERRORGOTO7000
1 CONSOLE0,4,0,0,0:DIMC(24,18,3):FORE=0T
O24:FORY=0TO3:FORX=0TO18:READC(E,X,Y)
2 NEXTX,Y:LOCATE9,3:PRINTE;:NEXT:NR=1:GO
SUB7000:NR=0
3 FONT$(131)="252,132,72,48,48,72,132,25
2":ONERRORGOTO0
4 FONT$(128)="120,72,120,72,120,72,120,7
2
5 FONT$(129)="252,204,120,72,120,72,252,
204
6 FONT$(130)="120,120,48,252,48,72.72,20
4
7 FONT$(132)="252,252,252,252,252,252,25
2,252":IFA$="C"THEN9000
8 GOSUB5000:GOTO11
9 Y=0:XQ=X:SA=0:S2=0:UP=0:P=129:P2=32:PI
=32:DG=0:GOTO11
10 XQ=X:Y=3:SA=0:S2=0:UP=0:P=129:P2=32:P
I=32:DG=0
11 T1=0:CLS:IFTA=25THEN3000ELSEIFTATHENM
I=1ELSEIFMI=0THENX=0:Y=2:P=32
20 FORI=0TO3:FORJ=0TO18:O=C(TA,J,I):IFOT
HENLOCATEJ,I:PRINTCHR$(O+127);
30 NEXT:NEXT:T$=RIGHT$("0"+MID$(STR$(TA+
1),2),2):LOCATE19,1:PRINTLEFT$(T$,1);
31 LOCATE19,2:PRINTRIGHT$(T$,1);:LOCATE1
9,0:PRINTUSING"#";VI;
40 ONERRORGOTO0
41 IFDRTHENDR=0:RETURN
50 X1=X:Y1=Y
51 IFSAORUPORS2THENC=0:GOTO60
59 C=STICK(0)
60 '
70 IFC=3THENX=X+1:IFX=19THENX=18
71 IFC=4ANDX<18ANDY<2THENIFSCREEN(X+1,Y+
1)=32THENX=X+1:Y=Y+1
72 IFC=6ANDX>0ANDY<2THENIFSCREEN(X-1,Y+1
)=32THENX=X-1:Y=Y+1
80 IFC=7THENX=X-1:IFX=-1THENX=0
90 IFC=2ANDSA=0ANDX<17ANDYTHENX=X+1:Y=Y-
1:IFSCREEN(X,Y)<>131THENSA=1:GOTO110
91 IFC=2ANDSCREEN(X,Y)=131THENX=X1:Y=Y1:
C=0
100 IFSA=1THENSA=0:IFSCREEN(X+1,Y+1)<>13
1THENY=Y+1:X=X+1
110 IFC=1AND(P=128ORP=129)THENY=Y-1:MO=1
111 IFC=8ANDS2=0ANDX>0THEN112ELSE113
112 IFC=8ANDS2=0ANDY>0THENX=X-1:Y=Y-1:IF
SCREEN(X,Y)<>131ANDX>1THENS2=1:GOTO120
113 IFC=8THENIFSCREEN(X,Y)=131THENX=X1:Y
=Y1:C=0
115 IFS2=1THENS2=0:IFSCREEN(X-1,Y+1)<>13
1THENY=Y+1:X=X-1
120 IFC=5ANDY=3THENTA=TA-1:GOTO9
121 IFY=3THEN128
122 IFC=5AND(SCREEN(X,Y+1)=128ORSCREEN(X
,Y+1)=129)THENY=Y+1
128 IFY=-1THENTA=TA+1:GOTO10
130 IFC=1ANDUP=0ANDMO=0ANDYTHENIFSCREEN(
X,Y-1)=32THENUP=1:Y=Y-1:GOTO150
131 MO=0
140 IFUPTHENUP=0:Y=Y+1
150 IFSCREEN(X,Y)<>132THEN200
151 IFX+SGN(X-X1)<0ORX+SGN(X-X1)>18THEN2
00
152 IFSCREEN(X+SGN(X-X1),Y)=131ORSCREEN(
X+SGN(X-X1),Y)=135THEN200
155 BEEP200,1
160 X2=X+SGN(X-X1):LOCATEX,Y:PRINTCHR$(P
2);:P3=SCREEN(X2,Y):LOCATEX2,Y:PRINTCHR$
(132);
161 C(TA,X,Y)=P2-127:IFC(TA,X,Y)<0THENC(
TA,X,Y)=0
162 P2=P3:IFP3=134THENP2=32:P3=32
163 C(TA,X2,Y)=5
165 IFP2=131THENLOCATEX2,Y:PRINTCHR$(131
);:X=X1:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(132);
166 IFP2=131THENC(TA,X2,Y)=4:C(TA,X,Y)=5
169 IFY=3THENY=Y1:GOTO200
170 IFSCREEN(X2,Y+1)<>32THEN200
171 YZ=Y
172 IFY=3THEN190
173 IFSCREEN(X2,Y+1)<>32THEN190
180 LOCATEX2,Y+1:PRINTCHR$(132);:LOCATEX
2,Y:PRINTCHR$(P2);
181 C(TA,X2,Y+1)=5:C(TA,X2,Y)=P2-127:IFC
(TA,X2,Y)<0THENC(TA,X2,Y)=0
182 P2=32:Y=Y+1:GOTO172
190 BEEP10,1:BEEP30,1:BEEP5,1:PT=PT+(TA+
1)*10:Y=YZ:IFPT>CVTHENVI=VI+1ELSE200
191 IFVI>9THENVI=9
192 BEEP10,3:BEEP50,1:BEEP4,1:CV=CV*1.5:
LOCATE19,0:PRINTUSING"#";VI;
200 IFSA=0ANDUP=0ANDS2=0ANDY<3THEN7900
210 IFSCREEN(X,Y)=131ORSCREEN(X,Y)=132TH
ENX=X1:Y=Y1
220 IFT1=0THEN260
230 IFPZ=0THENPRESET(XT,YT)
231 YT=YT+4:PZ=POINT(XT,YT)
232 PSET(XT,YT):IFYT>23THENT1=0:IFPZ=0TH
ENPRESET(XT,YT)
240 IFINT(XT/6)=XANDINT(YT/8)=YTHEN2000
245 IFDG=1ANDINT(XT/6)=XIANDINT(YT/8)=YI
THENDG=0:LOCATEXI,YI:PRINTCHR$(PI);
250 BEEPYT,1:GOTO290
260 IFSCREEN(X,1)=134THENT1=1:XT=X*6+2:Y
T=11:GOTO290
270 XT=RND(1)*19:IFSCREEN(XT,1)<>134THEN
290
280 XT=XT*6+2:YT=11:T1=1
290 IFTA<6THEN500
300 IFTA<>6ANDTA<>8ANDTA<>16THEN370
310 XM=RND(1)*19:YM=RND(1)*4:IFSCREEN(XM
,YM)<>131THEN500
320 FORDX=-1TO1:FORDY=-1TO1:IFDX*DYTHEN3
60
330 IFXM+DX<0ORXM+DX>18ORYM+DY<0ORYM+DY>
3THEN360
340 IFSCREEN(XM+DX,YM+DY)>32THEN360
350 LOCATEXM,YM:PRINT" ";:LOCATEXM+DX,YM
+DY:PRINTCHR$(131);:DX=1:DY=1
355 BEEP10,1:BEEP50,1
360 NEXT:NEXT:GOTO500
370 IFTA<>11ANDTA<>13ANDTA<>19ANDTA<>17A
NDTA<20THEN500
380 IFDG=0THENXI=RND(0)*18:YI=RND(0)*3:P
I=SCREEN(XI,YI):IFPI=32THENDG=1ELSE500
381 IFPY=0THENPY=3:GOTO390
382 PY=PY-1:GOTO500
390 DI=SGN(X-XI):DJ=SGN(Y-YI)
395 IFSCREEN(XI+DI,YI+DJ)=131ORSCREEN(XI
+DI,YI+DJ)=132THENGOSUB50000:IFNHTHEN395
396 NH=0
400 LOCATEXI,YI:PRINTCHR$(PI);:XI=XI+DI:
YI=YI+DJ:PI=SCREEN(XI,YI)
410 LOCATEXI,YI:PRINTCHR$(135);:IFXI=XAN
DYI=YTHEN2000
411 IFPI=130THENPI=32
500 LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(P);:P=SCREEN(X
,Y):LOCATEX,Y:PRINTCHR$(130);
501 IFY=3ANDP=32THEN2000
505 IFP=135THEN2000
510 GOTO50
1001 FORI=0TO1000:NEXTI:END
2000 BEEPY*2,1:LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(P);
2010 X1=X:Y1=Y:P=SCREEN(X,Y):LOCATEX,Y:P
RINTCHR$(133);:Y=Y+1
2011 IFY=4THEN2020
2012 IFSCREEN(X,Y)=32THEN2000
2020 FORI=0TO20:BEEPI*7,1:BEEPI*2,1:BEEP
I*5,1:NEXT:CLS:PRINT"Total :";PT;"points
."
2021 PRINT"Vies :";VI
2025 A=STRIG(1)
2030 IFINKEY$=""THEN2030
2040 VI=VI-1:IFVI>-1THENX=XQ:GOTO2060
2050 RUN
2060 IFC(TA,X,3)=1ORC(TA,X,3)=2THEN10ELS
E9
3000 CLS:PRINT:PRINT"  Vous avez enfin
   reussi a sortir"
3005 FORI=0TO1000:NEXT
3010 FORI=0TO60:BEEPI*2,1:LINE(I,I/4)-(I
,31-I/4):BEEPI,1
3011 LINE(I,I/4)-(119-I,I/4):BEEPI*7,1:L
INE(I,31-I/4)-(119-I,31-I/4):BEEPI*9,1
3020 LINE(119-I,I/4)-(119-I,31-I/4):NEXT
3030 LOCATE7,2:PRINT"OUF!":FORI=1TO20:BE
EPI*3,50/I:NEXT:CLS
3040 END
5000 FONT$(133)="32,32,248,32,32,32,112,
252
5001 FONT$(134)="248,112,32,0,0,0,0,0
5003 FONT$(135)="204,48,252,48,48,120,72
,204
5010 RETURN
7000 X=0:Y=2:P2=32:P=32:XQ=0:YQ=2:CV=100
7005 IFNRTHENRETURN
7010 RESUME3
7900 IFSCREEN(X,Y)=131ORSCREEN(X,Y)=132T
HEN210
7910 IFSCREEN(X,Y+1)=32THENY=Y+1:GOTO200
0
7920 GOTO210
8000 CLS:C=STRIG(1):PRINT"Voulez vous (J
)ouer ou (C)reer ?";
8001 A$=INKEY$:X=RND(0):IFA$=""THEN8001
8002 BEEP10,2:PRINTA$
8010 RETURN
9000 CLS:INPUT"No du tableau :";N
9001 CLS:CONSOLE0,4,0,1,1
9002 DR=1:TA=N-1:GOSUB11
9011 X1=X:Y1=Y
9020 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(29)ANDX<>0THENX
=X-1
9030 IFA$=CHR$(28)ANDX<>18THENX=X+1
9040 IFA$=CHR$(30)ANDY<>0THENY=Y-1
9050 IFA$=CHR$(31)ANDY<>3THENY=Y+1
9060 IFA$="E"THENP$=CHR$(128)
9070 IFA$="B"THENP$=CHR$(129)
9080 IFA$="M"THENP$=CHR$(131)
9090 IFA$="C"THENP$=CHR$(132)
9100 IFA$="T"THENP$=CHR$(134)
9110 IFA$=CHR$(13)THEN9500
9111 IFA$=" "THENP$=" "
9120 LOCATEX1,Y1:PRINTP$;:P$=CHR$(SCREEN
(X,Y)):LOCATEX,Y:PRINT".";
9130 GOTO9011
9500 P!=10000+1000*(N-1)
9501 LOCATEX1,Y1:PRINTP$;
9505 DELETE"LIST"
9510 INIT#1,"LIST",500
9550 FORY=0TO3:PRINT#1,P!;"DATA";:P!=P!+
1
9600 FORX=0TO18:S=SCREEN(X,Y):IFS=32THEN
S=0ELSES=S-127
9601 OUT#1,S+48
9610 IFX<>18THENPRINT#1,",";
9620 NEXT:OUT#1,13:NEXT:PRINT#1,"RUN"+CH
R$(13);
9629 CLS
9630 INIT#5,"LIST":EXEC&HEE1F:END
10000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,
2,4,4,4
10001 DATA0,0,0,0,0,0,0,4,4,7,0,7,0,7,0,
1,0,0,7
10002 DATA0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1,0,0,0
10003 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
11000 DATA4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,
4,4,2,4
11001 DATA7,1,0,7,4,4,4,4,4,4,4,7,1,0,0,
0,7,1,0
11002 DATA0,1,5,0,0,0,0,5,0,0,0,0,1,0,0,
0,0,4,4
11003 DATA4,4,4,4,0,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,
2,4,4,4
12000 DATA4,4,4,4,4,2,4,4,0,0,0,0,0,5,0,
0,0,4,4
12001 DATA0,7,0,0,0,1,0,7,0,4,4,0,4,4,4,
4,0,7,4
12002 DATA0,0,0,0,5,1,0,0,4,4,0,0,0,0,0,
4,4,0,0
12003 DATA4,2,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,2,4,4,
4,4,2,4
13000 DATA4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,2,0,0,
0,0,0,4
13001 DATA4,4,0,7,7,7,7,0,2,4,4,4,4,4,4,
4,4,0,0
13002 DATA4,4,4,0,0,0,0,0,1,5,0,0,0,0,0,
0,0,5,0
13003 DATA4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,0,4,4,0,
4,4,4,4
14000 DATA4,2,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1
14001 DATA7,1,7,0,0,5,0,0,5,0,0,0,2,4,4,
4,4,4,2
14002 DATA4,1,0,0,4,4,4,4,4,4,0,4,1,0,0,
0,0,5,1
14003 DATA4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,1,4,4,
4,0,4,4
15000 DATA0,0,5,0,0,0,0,5,0,0,0,2,4,4,4,
4,4,4,4
```

Suite page 4

édito

Gérard CECCALDI

C'est le numéro cent ? On a tenu jusque là ? Les bras m'en tombent. Donc les mains, donc les doigts et quand mes doigts se sont cassés la gueule et gisent immobiles sur le sol, j'ai du mal à taper sur mon ordinateur pour écrire cet édito. Donc pas d'édito dans le numéro cent, ça me permettra de m'adonner à mon sport favori : ne rien faire. Et ça m'évitera également de verser dans mon vice favori : l'auto-satisfaction. Vous ne lirez donc pas les lignes prétentieuses auxquelles vous vous attendiez, des lignes style : "Dans la presse micro grand public, nous sommes les seuls à avoir atteint le numéro 100, même l'Ordinateur Solitaire n'en est qu'à son numéro 73" ou "J'en connais des canards de micro que quand l'informatique sera morte et enterrée depuis longtemps, ils en seront encore au numéro deux" ou encore "Qui veut voyager loin ne doit pas confondre servile catalogue (payant) et journal indépendant".
Vous ne verrez pas non plus des jeux de mots laids (qui font les gens bêtes) avec 100, cent, sang ou sans.
L'édito commen100 par "Bon 100 de bon 100, même Her100 ne serait pas au 100" ne sera pas pour aujourd'hui.
Bref, pas de bras, pas d'édito, désolé.

BEBETE SHOW

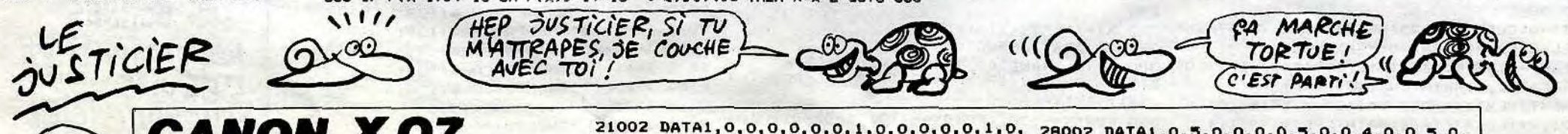
AMSTRAD

Capturez par de savants calculs, l'ignoble bébête qui *hante votre grille.*

Christophe LAURENT

```
10 REM ***************
20 REM *             *
30 REM *  LA BEBETTE  *
40 REM *             *
50 REM *     par     *
60 REM *             *
70 REM *  C. LAURENT  *
80 REM *             *
90 REM ***************
100 REM ----initialisation----
110 CLEAR:MODE 0:BORDER 26:INK 0,1
:PAPER 0:CLS:INK 1,13:INK 2,26:PEN
 2:LOCATE 4,5:PRINT "BEBETTE - SHO
W"
120 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT "    v
oulez vous"
130 PRINT:PRINT "    les  regles"
140 PRINT:PRINT "    du  jeu  ?":
GOSUB 2220
150 MODE 1:INK 0,14:INK 1,0:INK 2,
26:INK 3,6:PAPER 2:PEN 1:CLS
160 IF UPPER$(a$)="O" THEN h=10:v=
5:ln=4:GOTO 290
170 Pres=1:DIM un$(6):un$(1)="unit
es":un$(2)="dizaines":un$(3)="cent
aines":un$(4)="milliers":un$(5)="d
izaines de milliers":un$(6)="senta
ines de milliers"
180 CLS:LOCATE 10,1:PRINT "entree
des DIMENSIONS"
190 PEN 0:LOCATE 5,5:PRINT "Horizo
ntalement :          ";:GOSUB 2210:
m$=a$:IF ASC(A$)<48 OR ASC(A$)>57
THEN 190
200 LOCATE 24,5:PRINT a$;:GOSUB 22
10:PRINT a$:m$=m$+a$:h=VAL(m$):IF
h>17 OR h<3 THEN 190
210 LOCATE 5,8:PRINT "Verticalemen
t :          ":GOSUB 2210:v=VAL(a$):LOCA
TE 21,8
220 PRINT v:IF v>6 OR v<3 THEN 210
230 LOCATE 3,13:PEN 1:PRINT "Lon9u
eur maximale des nombres :     ":GO
SUB 2210:ln=VAL(a$):LOCATE 35,13:P
RINT ln
240 IF ln>6 OR ln<2 THEN 230
250 LOCATE 12,17:PEN 1:PRINT "Diff
iculte : ":PEN 0:LOCATE 5,20:PRINT
 "facile (1)"
260 LOCATE 5,22:PRINT "moyen (2)":
LOCATE 5,24:PRINT "difficile (3) :
    ":GOSUB 2210:dif=VAL(a$)
270 LOCATE 21,24:PRINT dif:IF dif<
1 OR dif>3 THEN 260
280 FOR i=1 TO 2000:NEXT i:CLS
290 REM ----creation grille----
310 DIM r(h+1,v+1):DIM j(h+1,v+1):
DIM c(ln):RANDOMIZE TIME:al=RND
320 PEN 0:FOR y=1 TO v: LOCATE 1,1
+2*y:PRINT y:NEXT y
330 FOR x=1 TO h:LOCATE 2+2*x,1:PR
INT CHR$(x+64):NEXT x
340 PEN 1:FOR y=376 TO 376-v*32 ST
EP -32
350 PLOT 38,y:DRAW h*32+38,y,1
360 NEXT y
370 FOR x=38 TO h*32+38 STEP 32
380 PLOT x,376:DRAW x,376-v*32
390 NEXT x
400 FOR y=1 TO v:FOR x=1 TO h
410 IF i<ln AND RND<0.8 THEN i=i+1
:GOTO 440
420 IF r(x-1,y)=10 THEN i=i+1:GOTO
 440
430 IF r(x,y-1)=10 AND x)=2 THEN r
(x-2,y)=10:i=2 ELSE r(x,y)=10:i=0
440 NEXT x:NEXT y
450 FOR x=1 TO h:FOR y=1 TO v
460 IF r(x,y)=10 THEN 490
470 IF i<ln THEN i=i+1:GOTO 500
480 IF r(x,y+1)<>10 THEN r(x,y)=10
 ELSE r(x,y-1)=10
490 i=0
500 NEXT y:NEXT x
510 IF Pres=0 THEN r(1,1)=3:r(1,2)
=9:r(1,3)=10
520 FOR x=1 TO h:FOR y=1 TO v
530 IF r(x,y)=10 THEN LOCATE 2*x+2
,2*y+1:PRINT CHR$(207):j(x,y)=20:G
OTO 570
540 j(x,y)=-1
550 IF r(x-1,y)=10 OR r(x,y-1)=10
OR x=1 OR y=1 THEN r(x,y)=INT(RND*
9)+1 ELSE r(x,y)=INT(RND*10):GOTO
570
560 xbb=x:ybb=y
570 NEXT y:NEXT x:GOSUB 2120
580 REM ----init. definitions----
590 x=4:y=3:WINDOW #1,1,39,16,25:P
APER #1,2:tmps=TIME
600 IF Pres=0 THEN 2250
610 DIM DF(10,4)
620 FOR i=1 TO 10:DF(i,1)=i:READ D
f(i,2)
630 DATA 2,2,1.9,1,2,.5,1.1,1.5,1.
5
640 NEXT i
650 FOR i=1 TO 10:READ DF(i,3):DAT
A .8,.8,.8,.1,.003,.1,.25,.25,.1,.
7
660 NEXT i
670 REM ----editeur----
680 PEN 1:PEN #1,1:LOCATE x,y:x9=x
*16-19:y9=419-y*16
690 xt=x/2-1:yt=INT(y/2)
700 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN 770
710 col=0:GOSUB 1760:col=2:GOSUB 1
760:i=i+1:IF i>60-dif*10 THEN i=0:
GOSUB 1880
720 IF xbb<>xt OR ybb<>yt THEN 700
730 ENT 1,127,1,11:SOUND 1,16,1397
,7,0,1
740 FOR i=1 TO 3:FOR ii=4 TO 1 STE
P -1:PEN ii:LOCATE x,y:PRINT CHR$(
224)
750 FOR t=1 TO 20:col=i:GOSUB 1760
:col=2:GOSUB 1760:NEXT t:NEXT ii:N
EXT i
760 CLS #1:PRINT #1,"la bebette a
detruit votre curseur":PRINT #1,"e
t vous avez PERDU.":GOTO 2180
770 IF a$=" " THEN PEN 2:PRINT a$
ELSE 800
780 IF j(xt,yt)=10 THEN d=0
790 j(xt,yt)=-1:GOTO 680
800 xt=x/2-1:yt=INT(y/2)
810 IF ASC(a$)=242 AND x>4 AND j(x
t-1,yt)<10 THEN x=x-2:GOTO 680
820 IF ASC(a$)=242 AND x=4 AND j(h
,yt)<10 THEN x=h*2+2:GOTO 680
830 IF ASC(a$)=240 AND y>3 AND j(x
t,yt-1)<10 THEN y=y-2:GOTO 680
840 IF ASC(a$)=240 AND y=3 AND j(x
t,v)<10 THEN y=v*2+1:GOTO 680
850 IF ASC(a$)=243 AND x<2*h+1 AND
 j(xt+1,yt)<10 THEN x=x+2:GOTO 680
860 IF ASC(a$)=243 AND x=2*h+2 AND
 j(1,yt)<10 THEN x=4:GOTO 680
870 IF ASC(a$)=241 AND y<2*v+1 AND
 j(xt,yt+1)<10 THEN y=y+2:GOTO 680
880 IF ASC(a$)=241 AND y=2*v+1 AND
 j(xt,1)<10 THEN y=3:GOTO 680
890 IF UPPER$(a$)="V" THEN 950
900 IF UPPER$(a$)="D" THEN col=2:G
OSUB 1760:GOTO 1020
910 IF UPPER$(a$)="A" THEN PAPER 2
:CLS #1:PRINT #1,"abandon ? ...":G
OSUB 2220:GOTO 2180
920 IF ASC(a$)<48 OR ASC(a$)>57 OR
 j(xt,yt)>9 THEN 680
930 PEN 0:LOCATE x,y:PRINT a$:j(xt
,yt)=ASC(a$)-48:PEN 1
940 GOTO 680
950 CLS #1:FOR xb=1 TO h:FOR yb=1
TO v
960 IF r(xb,yb)=10 THEN 1000
970 IF j(xb,yb)=-1 THEN 1000
980 IF r(xb,yb)=j(xb,yb) THEN PEN
1:LOCATE 2*xb+2,2*yb+1:PRINT CHR$(
48+r(xb,yb)):j(xb,yb)=10+r(xb,yb):
scor=scor+1:GOTO 990
985 IF r(xb,yb)+10=j(xb,yb) THEN 9
90 ELSE er=er+1
990 IF j(xb,yb)=10 THEN dr4=1:d=33
0:drz=1
1000 NEXT yb:NEXT xb
1010 GOTO 680
1020 REM ----calcul du nombre----
1040 t=1:IF r(xt,yt)=10 OR ((r(xt-
1,yt)<>10 AND xt<>1) AND (r(xt,yt-
1)<>10 AND yt<>1)) THEN 1150
1050 CLS #1:PRINT #1:PRINT #1,;"de
finition Verticale ou Horizontale
"
1060 GOSUB 2210:IF UPPER$(a$)="V"
THEN 1110
1070 IF r(xt-1,yt)<>10 AND xt<>1 T
HEN 1150
1080 WHILE r(xt+1,yt)<10 AND xt<h:
xt=xt+1:t=t+1:WEND:DIM n(t)
1090 n=0:FOR i=1 TO t:n(i)=r(xt-i+
1,yt):n=n(i)*10^i+n:NEXT i
1100 GOTO 1160
1110 IF r(xt,yt-1)<>10 AND yt<>1 T
HEN 1150
1120 WHILE r(xt,yt+1)<10 AND yt<v:
yt=yt+1:t=t+1:WEND:DIM n(t)
1130 n=0:FOR i=1 TO t:n(i)=r(xt,yt
-i+1):n=n(i)*10^i+n:NEXT i
1140 GOTO 1160
1150 CLS #1:PRINT #1:PRINT #1," le
 curseur doit etre Place au DEBUT
du nombre":GOTO 680
1160 n=n/10
1170 REM ----definition----
1180 PEN #1,3:CLS #1:PRINT #1,"
    CHR$(x/2+63)" -"INT(y/2)"  ";:
PEN #1,1:IF UPPER$(a$)="V" THEN PR
INT #1," verticalement" ELSE PRINT
 #1,"horizontalement"
1190 PRINT #1
1200 c=0:s=0
1210 IF t=1 THEN FOR i=4 TO 8:df(i
,3)=0:NEXT i:df(10,3)=0:c=1
1220 IF t=2 THEN df(10,3)=0
1230 IF n=6 THEN c=10
1240 FOR i=1 TO (RND(-n-10*x-y)*10
0):aldef=RND:NEXT i:dr2=0
1250 FOR DEFN=1 TO 10
1260 aldef=RND:IF aldef<DF(defn,3)
 THEN GOTO 1280
1270 NEXT DEFN:GOTO 1250
1280 ON DEFN GOSUB 1330,1350,1370,
1400,1430,1510,1570,1600,1630,1670
1290 DF(defn,3)=0:IF dr2=0 THEN 12
50
```

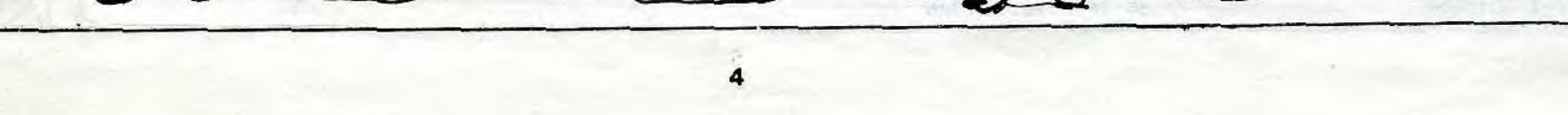
Suite page 6



CANON X 07

Suite de la page 3

```
15001 DATA0,2,4,4,0,4,4,4,4,2,0,1,7,7,7,
7,7,7,7
15002 DATA0,1,0,0,0,0,5,0,5,1,0,0,0,0,5,
0,0,5,0
15003 DATA0,2,4,4,0,4,4,0,4,2,4,4,4,0,4,
4,0,4,2
16000 DATA2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
16001 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
16002 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,
0,5,0,0
16003 DATA4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,2,4,4,0,
4,4,4,4
17000 DATA0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,2,0,0,
0,5,5,0
17001 DATA2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,0,0,4,0,0,
4,4,4,2
17002 DATA1,0,0,0,5,0,0,0,0,1,0,5,0,0,4,
0,0,0,1
17003 DATA1,0,0,4,4,4,4,4,0,4,4,4,0,4,4,
4,4,4,4
18000 DATA4,0,0,5,0,5,0,0,5,0,0,4,2,4,0,
4,4,4,4
18001 DATA4,0,0,5,0,5,0,0,5,0,0,0,1,0,0,
0,0,0,4
18002 DATA4,4,0,5,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,
0,0,4,4
18003 DATA4,4,4,4,4,4,4,0,4,0,4,4,2,4,0,
0,4,4,0
19000 DATA2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,0,
0,0,0,4
19001 DATA1,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,1,0,0,0,
5,5,0,0
19002 DATA1,0,5,5,0,0,0,0,0,4,4,0,2,4,4,
4,4,0,0
19003 DATA4,0,4,4,4,0,4,0,4,4,0,0,1,0,0,
0,0,0,4
20000 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,0,2,4
20001 DATA0,0,0,5,5,0,0,0,0,5,5,0,0,0,0,
0,0,0,4
20002 DATA0,0,0,5,0,0,0,5,0,0,5,0,0,0,0,
0,0,0,4
20003 DATA2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,
0,0,0,4
21000 DATA2,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,2,4,
4,4,4,4
21001 DATA1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,
0,0,0,0
21002 DATA1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,
0,0,0,0
21003 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,2,4
22000 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,2
22001 DATA0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,5,5,0,0,0,
0,0,0,1
22002 DATA2,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
0,4,4,4
22003 DATA1,0,0,0,4,0,4,2,0,0,0,0,0,2,4,
0,4,0,0
23000 DATA1,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
23001 DATA0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
23002 DATA4,0,0,0,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,5,
5,0,0,0
23003 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,4,
4,4,4,2
24000 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,2,4,4
24001 DATA7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,
7,1,7,7
24002 DATA0,0,0,4,0,0,4,0,0,4,0,4,0,0,0,
0,1,0,0
24003 DATA2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
25000 DATA4,0,0,0,5,0,5,0,0,2,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
25001 DATA7,0,4,4,4,4,4,4,0,0,7,7,7,7,7,
7,7,7,7
25002 DATA0,5,0,5,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,5,
0,0,0,0
25003 DATA4,4,0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,4,4,
4,2,4,4
26000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
26001 DATA2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,7,7,7,7,
7,7,7,7
26002 DATA1,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,
5,0,0,0
26003 DATA4,4,4,4,0,4,4,4,4,2,4,4,4,0,4,
4,4,4,4
27000 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,0,4,4,4,4,
4,4,4,4
27001 DATA4,5,7,5,7,5,7,5,0,1,0,5,7,5,7,
5,7,5,4
27002 DATA4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,4
27003 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,0,2,0,4,4,4,4,
4,4,4,4
28000 DATA0,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,4,
0,5,0,2
28001 DATA2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,
0,5,0,4
28002 DATA1,0,5,0,0,0,0,5,0,0,4,0,0,5,0,
0,4,0,2
28003 DATA2,0,4,4,4,0,4,4,4,2,4,0,4,4,4,
4,4,4,2
29000 DATA2,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
29001 DATA4,0,4,0,7,7,7,7,5,5,7,7,7,7,5,
7,7,7,7
29002 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,5,5,0,0,0,5,5,
0,0,5,0
29003 DATA4,4,4,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,2
30000 DATA0,5,0,0,0,5,0,0,0,5,0,5,0,0,0,
0,0,0,1
30001 DATA2,4,4,0,4,4,4,0,0,4,0,4,4,0,4,
4,4,0,2
30002 DATA1,0,0,5,0,5,0,0,0,5,0,5,5,0,0,
0,0,0,0
30003 DATA2,4,4,0,4,4,4,4,4,4,0,4,4,0,0,
4,4,4,4
31000 DATA1,0,0,0,4,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,
0,4,4,4
31001 DATA2,4,0,7,4,4,2,4,4,4,7,7,4,4,0,
0,7,7,7
31002 DATA0,0,0,0,5,0,1,5,0,0,0,5,5,0,2,
4,4,4,2
31003 DATA2,4,4,0,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,2,
0,0,0,2
32000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,2
32001 DATA2,4,4,4,2,0,0,5,0,5,0,0,0,5,0,
5,0,0,1
32002 DATA1,0,5,0,1,5,0,4,4,4,0,4,0,4,4,
4,0,4,1
32003 DATA1,0,4,4,4,4,0,4,2,4,0,4,0,4,2,
4,0,4,0
33000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
33001 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
33002 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
33003 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34001 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34002 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
34003 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
50000 IFNH=2THENDI=0:DJ=0:NH=0:RETURN
50010 NH=NH+1:IFNH=1THENDZ=DJ:DJ=0ELSEDJ
=DZ:DI=0
50020 RETURN
```



DEFENSEUR

APPLE

Armé de terrifiantes bombes à neutrons, volez à vitesse luminique au secours des colons victimes d'envahisseurs qu'ils sont vilains beaucoup.

Samuel HAMELIN

Mode d'emploi :
Entrez les codes MACHINE des listings 1, 2, et 3 par CALL -151 et sauvegardez-les respectivement par DECOR, MIRAGE-0.OBJ1, MIRAGE-0.OBJ0. Puis faites tourner le programme BASIC du listing 4 sauvé sous le nom de MIRAGE. Pour jouer, utilisez le joystick pour monter ou descendre, le bouton de tir pour accélérer, la barre d'espace pour faire demi-tour, la flèche droite pour tirer et la gauche pour larguer vos fameuses bombes à neutrons.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

LISTING 1

```
6000- AA AB AA AB AA AB AA AB ($00)
6008- AA AB AA AB AA AB AA AB ($00)
6010- AA AB AA AB AA AB AA A9 ($02)
6018- A8 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 ($08)
6020- A0 9F 9E 9D 9E 9D 9E 9D ($3C)
6028- 9C 9B 9A 99 98 97 96 95 ($08)
6030- 94 93 92 91 90 91 90 91 ($04)
6038- 90 91 90 8F 8E 8D 8C 8B ($1A)
6040- 8A 89 88 87 86 85 84 83 ($08)
6048- 82 81 80 7F 7E 7D 7C 7B ($FB)
6050- 7A 79 7A 79 7A 79 7A 7B ($02)
6058- 7C 7D 7E 7F 80 81 82 83 ($00)
6060- 84 85 86 87 88 89 8A 8B ($00)
6068- 8C 8D 8E 8F 8E 8D 8E 8F ($02)
6070- 90 91 92 93 94 93 92 93 ($06)
6078- 94 93 94 93 94 93 94 93 ($00)
6080- 94 93 94 93 94 93 94 93 ($00)
6088- 94 93 94 93 94 93 94 93 ($00)
6090- 94 93 94 93 94 93 94 93 ($00)
6098- 94 95 96 97 98 99 9A 9B ($00)
60A0- 9C 9D 9E 9F 9E 9F 9E 9F ($00)
60A8- A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 ($00)
60B0- A8 A9 A8 A9 AA AB AC AD ($00)
60B8- AE AF B0 B1 B2 B3 B2 B3 ($00)
60C0- B2 B3 B2 B3 B2 B3 B2 B3 ($00)
60C8- B2 B3 B2 B3 B2 B3 B2 B1 ($02)
60D0- B0 AF AE AD AC AB AA AB ($1A)
60D8- AC AD AE AF B0 B1 B2 B3 ($00)
60E0- B2 B1 B0 AF AE AD AC AB ($18)
60E8- AA AB AC AD AE AF B0 B1 ($00)
60F0- B2 B3 B4 B3 B2 B1 B0 B1 ($04)
60F8- B2 B3 B2 B1 B0 B1 B2 B3 ($02)
6100- B4 B5 B6 B7 B8 B7 B6 B5 ($0C)
6108- B4 B3 B2 B1 B0 AF AE AD ($18)
6110- AC AB AA A9 A8 A9 AA AB ($04)
6118- AC AD AE AD AE AD AE AF ($00)
6120- B0 B1 B2 B1 B0 AF AE AD ($1E)
6128- AC AB AA AB AC AD AE AD ($04)
6130- AC AB AA AB AA AB AA AB ($06)
6138- AA AB AC AD AE AF B0 B1 ($00)
6140- B2 B3 B4 B5 B4 B5 B4 B5 ($00)
6148- B6 B5 B6 B7 B8 B7 B8 B9 ($0C)
6150- BA BB BA BB BC BD BC BB ($06)
6158- BA B9 B9 BA BB BC BD BE ($04)
6160- BD BC BB BC BB BC BB BC ($06)
6168- BC BB BA B9 B8 B7 B6 B5 ($08)
6170- B4 B3 B2 B1 B0 AF AE AD ($18)
6178- AC AB AA A9 A8 A7 A6 A5 ($08)
6180- A4 A3 A2 A1 A0 9F 9E 9D ($38)
6188- 9C 9B 9A 99 98 97 96 95 ($08)
6190- 94 93 92 91 92 91 92 91 ($04)
6198- 92 91 92 91 92 91 92 91 ($00)
61A0- 92 91 92 91 92 91 92 91 ($00)
61A8- 92 91 92 91 92 91 92 91 ($00)
61B0- 92 91 92 91 92 91 92 91 ($00)
61B8- 92 91 90 8F 8E 8D 8C 8B ($18)
61C0- 8A 89 88 87 86 85 84 83 ($08)
61C8- 82 81 80 7F 7E 7F 80 81 ($FC)
61D0- 82 83 84 85 86 87 88 89 ($00)
61D8- 8A 8B 8C 8D 8E 8F 90 91 ($00)
61E0- 92 93 92 93 92 93 92 93 ($00)
61E8- 92 93 92 93 92 93 92 93 ($00)
61F0- 94 95 96 97 98 99 98 99 ($00)
61F8- 98 99 98 99 98 99 98 99 ($00)
6200- 98 99 98 99 98 99 98 99 ($00)
6208- 98 99 9A 9B 9C 9D 9E 9F ($00)
6210- A0 A1 A2 A3 A4 A3 A4 A3 ($00)
6218- A4 A3 A4 A3 A4 A5 A6 A7 ($00)
6220- A8 A9 AA AB AC AD AE AF ($00)
6228- B0 AF B0 AF AE AD AC AB ($04)
6230- AA A9 A8 A7 A6 A5 A6 A7 ($0E)
6238- A8 A9 AA AB AC AD AE AF ($00)
6240- B0 AF AE AD AC AB AA A9 ($18)
6248- A8 A7 A6 A5 A6 A7 A8 A9 ($0C)
6250- AA AB AC AD AE AF B0 AF ($1E)
6258- AE AD AC AB AA A9 A8 A7 ($08)
6260- A6 A5 A6 A7 A8 A9 AA AB ($02)
6268- AC AD AE AF B0 B1 B2 B3 ($00)
6270- B4 B5 B6 B7 B8 B9 B8 B7 ($0E)
6278- B6 B5 B4 B3 B2 B1 B2 B1 ($04)
6280- B2 B1 B2 B1 B2 B1 B2 B1 ($00)
6288- B2 B1 B2 B1 B2 B1 B2 B1 ($00)
6290- B2 B1 B2 B1 B0 AF AE AD ($1C)
6298- AC AB AC AB AC AD AE AF ($00)
62A0- B0 AF AE AD AC AB AA A9 ($18)
62A8- A8 A7 A6 A5 A4 A5 A6 A7 ($0C)
62B0- A8 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 ($08)
62B8- A0 A1 A2 A3 A4 A5 A4 A3 ($06)
62C0- A2 A1 A0 9F 9E 9D 9C 9B ($38)
62C8- 9A 99 98 99 9A 9B 9C 9B ($04)
62D0- 9A 99 98 97 96 95 94 93 ($08)
62D8- 92 91 92 93 94 95 94 93 ($04)
62E0- 92 91 90 8F 8E 8D 8C 8B ($18)
62E8- 8A 8B 8C 8D 8E 8D 8E 8F ($02)
62F0- 90 91 92 93 94 95 96 97 ($00)
62F8- 98 99 9A 9B 9C 9D 9E 9F ($00)
6300- A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 ($00)
6308- A8 A9 AA AB AC AD AE AF ($00)
6310- B0 AF B0 B1 B2 B3 B4 B5 ($1E)
6318- B4 B5 B6 B7 B8 B7 B8 B9 ($0E)
6320- BA B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 ($08)
6328- B2 B1 B0 AF AE AD AC AB ($18)
6330- AA A9 A8 A7 A6 A5 A4 A3 ($08)
6338- A4 A5 A6 A7 A6 A7 A8 A9 ($00)
6340- AA A9 A8 A7 A6 A5 A6 A7 ($0E)
6348- A8 A9 AA AB AC AD AE AF ($00)
6350- B0 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 ($00)
6358- B8 B9 BA BB BC BB BA BB ($06)
6360- BA BB BA BB BA BB BA BB ($00)
6368- BA BB BA BB BA BB BA BB ($00)
6370- BA BB BA BB BA BB BA BB ($00)
6378- BA BB BA BB BA BB BC BD ($00)
6380- BE BF BF BF BF BF BE BD ($02)
6388- BC BB BA B9 B8 B9 BA BB ($04)
6390- BC BD BE BE BD BC BB BA ($01)
6398- B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 ($00)
63A0- B1 B0 AF AE AD AC AB AA ($00)
63A8- A9 A8 A7 A6 A7 A8 A9 A8 ($0E)
63B0- A9 A8 A9 A8 A9 AA A9 A8 ($02)
63B8- A7 A6 A5 A4 A5 A4 A5 A6 ($02)
63C0- A7 A8 A9 AA AB AA AB AB ($0D)
63C8- AC AB AC AB AC AD AE AF ($00)
63D0- B0 B1 B0 B0 B1 B0 B1 B0 ($01)
63D8- B1 B1 B2 B1 B0 AF B0 AF ($03)
63E0- AE AD AC AB AA A9 A8 A7 ($08)
63E8- A6 A7 A6 A7 A6 A7 A6 A7 ($00)
63F0- A8 A9 AA AB AC AD AE AF ($00)
63F8- B0 AF AE AD AC AB AA AB ($1A)
6400- AA AB AA AB AA AB AA AB ($00)
6408- AA AB AA AB AA AB AA AB ($00)
6410- AA AB AA AB AA AB AA A9 ($02)
6418- A8 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 ($08)
6420- A0 9F 9E 9D 9E 9D 9E 9D ($3C)
6428- 9C 9B 9A 99 98 97 96 95 ($08)
6430- 94 93 92 91 90 91 90 91 ($04)
6438- 90 91 90 8F 8E 8D 8C 8B ($1A)
6440- 8A 89 88 87 86 85 84 83 ($08)
6448- 82 81 80 7F 7E 7D 7C 7B ($FB)
6450- 7A 79 7A 79 7A 79 7A 7B ($02)
6458- 7C 7D 7E 7F 80 81 82 83 ($00)
6460- 84 85 86 87 88 89 8A 8B ($00)
6468- 8C 8D 8E 8F 8E 8D 8E 8F ($02)
6470- 90 91 92 93 94 93 92 93 ($06)
6478- 94 93 94 93 94 93 94 93 ($00)
6480- 94 93 94 93 94 93 94 93 ($00)
6488- 94 93 94 93 9C          ($9C)
```

LISTING 2

```
*BLOAD MIRAGE-0.OBJ1 00 01 EF D
*6000.9292

6000- A2 0A 8E D6 60 BD F9 15 ($C1)
6008- 30 05 D0 2F 4C CF 60 85 ($AC)
6010- E4 BD A9 15 38 E9 B8 A8 ($24)
6018- BD B3 15 E9 01 D0 19 98 ($A2)
6020- 38 E9 08 C9 8E 90 04 C9 ($C3)
6028- FC 90 0D 85 E5 BD DB 15 ($72)
6030- 85 E6 20 38 1C AE D6 60 ($7F)
6038- 4C CF 60 BD DB 15 4A 4A ($90)
6040- 4A 38 E9 01 A8 B9 E3 80 ($E8)
6048- 85 00 B9 FC 81 18 65 E9 ($D5)
6050- 85 01 BD A9 15 85 F0 BD ($4D)
6058- B3 15 85 F1 46 F1 66 F0 ($F3)
6060- 46 F1 66 F0 46 F1 66 F0 ($00)
6068- 46 F1 66 F0 A5 F0 18 69 ($05)
6070- 26 AA BC DF 7D A9 00 91 ($AA)
6078- 00 C8 91 00 AE D6 60 BD ($FC)
6080- A9 15 38 E9 B8 A8 BD B3 ($73)
6088- 15 E9 01 F0 03 4C CF 60 ($ED)
6090- BD DB 15 AA 18 69 07 8D ($22)
6098- C9 60 98 38 E9 08 A8 B9 ($F9)
60A0- DF 7E 8D B9 60 18 69 02 ($86)
60A8- 8D C4 60 BD FC 80 85 00 ($6D)
60B0- BD 15 82 18 65 E9 85 01 ($3A)
60B8- A0 FF C0 28 B0 04 A9 00 ($AA)
60C0- 91 00 C8 C0 FF D0 F3 E8 ($AD)
60C8- E0 FF D0 DF AE D6 60 CA ($C2)
60D0- F0 03 4C 02 60 60 20 A2 ($3F)
60D8- 0A A9 00 38 ED 94 6A 85 ($0D)
60E0- F0 49 80 0A A9 00 E9 00 ($73)
60E8- 85 F2 BD BD 15 9D A9 15 ($43)
60F0- BD C7 15 9D B3 15 BD D1 ($38)
60F8- 15 9D DB 15 BD EF 15 9D ($9C)
6100- F9 15 30 05 D0 06 4C 9E ($0D)
6108- 62 FE EF 15 C9 05 D0 7B ($01)
6110- A9 01 8D 96 75 AD 3A 6A ($3B)
6118- 18 69 C0 9D BD 15 A9 00 ($2D)
6120- 69 01 9D C7 15 AD 3C 6A ($DC)
6128- 18 69 08 9D D1 15 C9 BC ($55)
6130- B0 14 AD 3E 6A C9 C0 D0 ($84)
6138- 4F A9 04 9D EF 15 A9 00 ($2C)
6140- 9D 03 16 4C 88 61 A0 05 ($88)
6148- B9 20 16 F0 06 88 D0 FB ($D9)
6150- 4C 6B 61 AD 3A 6A 18 69 ($CA)
6158- 03 99 34 16 A9 BB 99 39 ($0A)
6160- 16 A9 02 99 20 16 A9 19 ($A2)
6168- 99 3E 16 F8 A9 05 18 6D ($90)
6170- 3E 09 8D 3E 09 AD 3F 09 ($16)
6178- 69 00 8D 3F 09 D8 A9 BA ($19)
6180- 9D D1 15 A9 01 9D EF 15 ($96)
6188- 4C 9E 62 BD BD 15 18 65 ($D8)
6190- F0 9D BD 15 BD C7 15 65 ($CF)
6198- F2 29 03 9D C7 15 BD EF ($C5)
61A0- 15 C9 04 F0 03 4C 9E 62 ($9B)
61A8- A9 01 8D 96 75 BD D1 15 ($BF)
61B0- C9 BA 90 62 BD 03 16 C9 ($E0)
61B8- 3C B0 53 A9 01 9D EF 15 ($10)
61C0- A0 05 B9 20 16 F0 06 88 ($54)
61C8- D0 F8 4C F0 61 BD BD 15 ($E0)
61D0- 38 E9 C0 85 F4 BD C7 15 ($0F)
61D8- E9 01 D0 14 A9 01 99 20 ($3D)
61E0- 16 A5 F4 99 34 16 A9 BB ($EE)
61E8- 99 39 16 A9 19 99 3E 16 ($B7)
61F0- F8 A9 50 18 6D 3D 09 8D ($CD)
61F8- 3D 09 A9 02 6D 3E 09 8D ($48)
6200- 3E 09 A9 00 6D 3F 09 8D ($48)
6208- 3F 09 D8 4C 9E 62 A9 F0 ($07)
6210- 9D EF 15 4C 9E 62 BD BD ($D7)
6218- 15 38 E9 B8 A8 BD C7 15 ($BB)
6220- E9 01 D0 65 98 38 E9 08 ($1C)
6228- 85 F4 C9 8E 90 04 C9 FC ($97)
6230- 90 57 38 ED 3A 6A C9 0D ($86)
6238- B0 4F BD D1 15 38 ED 3C ($6F)
6240- 6A C9 09 B0 44 AD 3E 6A ($A7)
6248- C9 01 D0 3D A9 05 9D EF ($FB)
6250- 15 A0 05 B9 20 16 F0 06 ($C9)
6258- 88 D0 F8 4C 73 62 A9 02 ($56)
6260- 99 20 16 A5 F4 99 34 16 ($45)
6268- BD D1 15 99 39 16 A9 19 ($7F)
6270- 99 3E 16 F8 A9 05 18 6D ($90)
6278- 3E 09 8D 3E 09 A9 00 6D ($49)
6280- 3F 09 8D 3F 09 D8 4C 15 ($0C)
6288- 61 FE 03 16 A9 01 BC 03 ($9D)
6290- 16 C0 3C 90 02 A9 02 18 ($CB)
6298- 7D D1 15 9D D1 15 CA F0 ($DA)
62A0- 03 4C EA 60 60 C0 16 4A ($39)
62A8- D4 08 18 D0 FA 40 18 EC ($5A)
62B0- 08 44 D2 FA 16 D6 12 36 ($80)
62B8- E4 08 14 E0 FE 30 14 F4 ($36)
62C0- 08 32 E2 FE 12 EC 0E 22 ($F4)
62C8- F4 08 10 F0 02 20 10 FC ($D2)
62D0- 08 20 F2 02 0E 02 0A 0E ($D0)
62D8- 04 08 0C 00 06 10 0C 04 ($1E)
62E0- 08 0E 02 06 0A CA D0 BF ($AD)
62E8- DE F6 F7 04 F8 04 11 1E ($28)
62F0- 12 37 50 2C 39 DC E0 D5 ($89)
62F8- EA FA FB 04 FC 04 0D 16 ($0C)
6300- 0E 27 38 20 29 EE F0 EB ($ED)
6308- F6 FE FF 04 00 04 09 0E ($F0)
6310- 0A 17 20 14 19 00 00 01 ($31)
6318- 02 02 03 04 04 04 05 06 ($04)
6320- 06 07 08 08 09 A2 05 8E ($21)
6328- 90 63 BD 8A 15 D0 03 4C ($4E)
6330- 89 63 BD 80 15 85 E1 18 ($BE)
6338- 69 03 8D 83 63 BC 76 15 ($D8)
6340- BE DF 7F BD 4C 85 8D 72 ($95)
6348- 63 BD 4D 85 8D 73 63 B9 ($32)
6350- DF 7D 85 E0 18 69 02 8D ($39)
6358- 7B 63 A2 00 A4 E1 B9 FC ($BA)
6360- 80 85 00 B9 15 82 18 65 ($56)
6368- E9 85 01 A4 E0 C0 28 B0 ($71)
6370- 07 BD FF FF 11 00 91 00 ($3A)
6378- E8 C8 C0 FF D0 EF E6 E1 ($27)
6380- A4 E1 C0 FF D0 D8 AE 90 ($4C)
6388- 63 CA F0 03 4C 27 63 60 ($32)
6390- 6F A2 05 8E EA 63 BD 8F ($FD)
6398- 15 D0 03 4C E3 63 BD 85 ($32)
63A0- 15 85 E1 18 69 03 8D DD ($53)
63A8- 63 BC 7B 15 B9 DF 7D 85 ($2F)
63B0- E0 18 69 02 8D D5 63 A2 ($0A)
63B8- 00 A4 E1 B9 FC B0 85 00 ($05)
63C0- B9 15 82 18 65 E9 85 01 ($3E)
63C8- A9 00 A4 E0 C0 28 B0 02 ($B7)
63D0- 91 00 E8 C8 C0 FF D0 F4 ($AA)
63D8- E6 E1 A4 E1 C0 FF D0 DB ($76)
63E0- AE EA 63 CA F0 03 4C 93 ($C1)
63E8- 63 60 47 A9 00 38 ED 94 ($AC)
63F0- 6A 85 F0 A2 05 8E 5A 64 ($08)
63F8- BD 8A 15 9D 8F 15 F0 56 ($83)
6400- BD 76 15 9D 7B 15 BD 80 ($10)
6408- 15 9D 85 15 BD 76 15 18 ($DE)
6410- 65 F0 9D 76 15 C9 94 90 ($A6)
6418- 0C C9 F8 B0 08 A9 00 9D ($B1)
6420- 8A 15 4C 56 64 AD 3D 6A ($1B)
6428- F0 2C 30 2A BD 7B 15 38 ($2D)
6430- ED 39 6A C9 0A B0 1F BD ($6F)
6438- 85 15 38 ED 3B 6A C9 06 ($DB)
6440- 90 04 C9 FE 90 10 A9 C0 ($4A)
6448- 8D 3D 6A A9 00 9D 8A 15 ($71)
6450- 20 B5 71 AE 5A 64 CA D0 ($6E)
6458- 9C 60 67 A9 EA 85 04 A9 ($F0)
6460- 84 85 05 A9 08 85 E3 AC ($6F)
6468- 86 0D 8C FE 64 B9 73 0C ($5B)
6470- 30 05 D0 20 4C F7 64 85 ($9F)
6478- E4 B9 C3 0C 85 E5 C9 FC ($C7)
6480- B0 04 C9 8E B0 0B B9 9B ($6A)
6488- 0C B5 E6 20 9C 1B AC FE ($9A)
6490- 64 4C F7 64 B9 9B 0C 4A ($DF)
6498- 4A 4A 38 E9 01 AA BD E3 ($24)
64A0- 80 85 00 BD FC 81 18 65 ($B8)
64A8- E9 85 01 B9 C3 0C 85 F0 ($6E)
64B0- B9 EB 0C 85 F1 46 F1 66 ($FB)
64B8- F0 46 F1 66 F0 46 F1 66 ($00)
64C0- F0 46 F1 66 F0 A5 F0 18 ($9C)
64C8- 69 26 AA BC DF 7F B9 FE ($BE)
64D0- 86 BC DF 7D 11 00 91 00 ($18)
64D8- AC FE 64 B9 C3 0C 38 E9 ($91)
64E0- B8 AA B9 EB 0C E9 01 D0 ($74)
64E8- 0E 8A 38 E9 08 AA B9 9B ($D5)
64F0- 0C 20 F6 70 AC FE 64 88 ($14)
64F8- F0 03 4C 6A 64 60 41 38 ($A8)
6500- 3F 33 3B 34 37 32 A9 08 ($A7)
6508- 85 E3 A0 14 8C 9A 65 B9 ($18)
6510- 87 0C 30 05 D0 20 4C 93 ($91)
6518- 65 85 E4 B9 D7 0C 85 E5 ($06)
6520- C9 FC B0 04 C9 8E B0 0B ($7D)
6528- B9 AF 0C 85 E6 20 38 1C ($7D)
6530- AC 9A 65 4C 93 65 B9 AF ($FF)
6538- 0C 4A 4A 4A 38 E9 01 AA ($3C)
6540- BD E3 80 85 00 BD FC 81 ($9B)
6548- 18 65 E9 85 01 B9 D7 0C ($72)
6550- 85 F0 B9 FF 0C 85 F1 46 ($0D)
6558- F1 66 F0 46 F1 66 F0 46 ($00)
6560- F1 66 F0 46 F1 66 F0 A5 ($E3)
6568- F0 18 69 26 AA A9 00 BC ($18)
6570- DF 7D 91 00 AC 9A 65 B9 ($D9)
6578- D7 0C 38 E9 B8 AA B9 FF ($5E)
6580- 0C E9 01 D0 0E 8A 38 E9 ($61)
6588- 08 AA B9 AF 0C 20 61 71 ($88)
6590- AC 9A 65 88 F0 03 4C 0C ($68)
6598- 65 60 20 A9 F8 85 04 A9 ($5C)
65A0- 84 85 05 A9 08 85 E3 A0 ($63)
65A8- 0A 8C 3D 66 B9 98 0D 30 ($C1)
65B0- 05 D0 20 4C 36 66 85 E4 ($88)
65B8- B9 C0 0D 85 E5 C9 FC B0 ($91)
65C0- 04 C9 8E B0 0B B9 AC 0D ($E0)
65C8- 85 E6 20 9C 1B AC 3D 66 ($33)
65D0- 4C 36 66 B9 AC 0D 4A 4A ($04)
65D8- 4A 38 E9 01 AA BD E3 B0 ($EE)
65E0- 85 00 BD FC 81 18 65 E9 ($D1)
65E8- 85 01 B9 C0 0D 85 F0 B9 ($3C)
65F0- D4 0D 85 F1 46 F1 66 F0 ($8C)
65F8- 46 F1 66 F0 46 F1 66 F0 ($00)
6600- 46 F1 66 F0 A5 F0 18 69 ($05)
6608- 26 AA BC E3 7F B9 FE B6 ($6D)
6610- BC DF 7E 11 00 91 00 AC ($31)
6618- 3D 66 B9 C0 0D 38 E9 B8 ($46)
6620- AA B9 D4 0D E9 01 D0 0E ($FC)
6628- 8A 38 E9 08 AA B9 AC 0D ($E1)
6630- 20 F6 70 AC 3D 66 88 F0 ($29)
6638- 03 4C A9 65 60 20 A9 06 ($6C)
6640- 85 04 A9 85 85 05 A9 08 ($8C)
6648- 85 E3 AC 30 0C 8C E3 66 ($FF)
6650- B9 FA 0B 30 05 D0 20 4C ($C1)
6658- DC 66 85 E4 B9 06 0C 85 ($ED)
6660- E5 C9 FC B0 04 C9 8E B0 ($93)
6668- 0B B9 12 0C 85 E6 20 9C ($73)
6670- 1B AC E3 66 4C DC 66 B9 ($7D)
6678- 12 0C 4A 4A 4A 38 E9 01 ($B4)
6680- AA BD E3 80 85 00 BD FC ($B0)
6688- 81 18 65 E9 85 01 B9 06 ($2E)
6690- 0C 85 F0 B9 0A 0C 85 F1 ($B2)
6698- 46 F1 66 F0 46 F1 66 F0 ($00)
66A0- 46 F1 66 F0 46 F1 66 F0 ($00)
66A8- A5 F0 18 69 26 AA BC E3 ($F7)
66B0- 7F B9 FE 86 09 80 BC DF ($54)
66B8- 7E 11 00 91 00 AC E3 66 ($D7)
66C0- B9 06 0C 38 E9 B8 AA B9 ($C9)
66C8- 0A 0C E9 01 D0 0E 8A 38 ($82)
66D0- E9 08 AA B9 12 0C 20 F6 ($3A)
66D8- 70 AC E3 66 88 F0 03 4C ($6E)
66E0- 4D 66 60 20 A9 08 85 E3 ($AC)
66E8- A0 0A 8C 78 67 B9 A2 0D ($2F)
66F0- 30 05 D0 20 4C 71 67 85 ($1A)
66F8- E4 B9 CA 0D 85 E5 C9 FC ($CF)
6700- B0 04 C9 8E B0 0B B9 B6 ($47)
6708- 0D 85 E6 20 38 1C AC 7B ($BE)
6710- 67 4C 71 67 B9 B6 0D 4A ($75)
6718- 4A 4A 38 E9 01 AA BD E3 ($24)
6720- 80 85 00 BD FC 81 18 65 ($B8)
6728- E9 85 01 B9 CA 0D 85 F0 ($66)
6730- B9 DE 0D 85 F1 46 F1 66 ($CF)
6738- F0 46 F1 66 F0 46 F1 66 ($00)
6740- F0 46 F1 66 F0 A5 F0 18 ($9C)
6748- 69 26 AA A9 00 BC DF 7E ($51)
6750- 91 00 AC 78 67 B9 CA 0D ($5C)
6758- 38 E9 B8 AA B9 DE 0D E9 ($40)
6760- 01 D0 0E 8A 38 E9 08 AA ($26)
6768- B9 B6 0D 20 61 71 AC 7B ($E6)
6770- 67 88 F0 03 4C EA 66 60 ($BC)
6778- 20 A9 08 85 E3 A0 04 8C ($CF)
6780- 0D 68 B9 F6 0B 30 05 D0 ($C4)
6788- 20 4C 06 68 85 E4 B9 FE ($24)
6790- 0B 85 E5 C9 FC B0 04 C9 ($23)
6798- 9E B0 0B B9 0E 0C 85 E6 ($ED)
67A0- 20 38 1C AC 0D 68 4C 06 ($87)
67A8- 68 B9 0E 0C 4A 4A 4A 38 ($A1)
67B0- E9 01 AA BD E3 80 85 00 ($19)
67B8- BD FC 81 18 65 E9 85 01 ($D0)
67C0- B9 FE 0B 85 F0 B9 02 0C ($8E)
67C8- 85 F1 46 F1 66 F0 46 F1 ($E2)
67D0- 66 F0 46 F1 66 F0 46 F1 ($00)
67D8- 66 F0 A5 F0 18 69 26 AA ($3E)
67E0- A9 00 BC DF 7E 91 00 AC ($89)
67E8- 0D 68 B9 FE 0B 38 E9 B8 ($40)
67F0- AA B9 02 0C E9 01 D0 0E ($2B)
67F8- 8A 38 E9 08 AA B9 0E 0C ($42)
6800- 20 61 71 AC 0D 68 88 F0 ($81)
6808- 03 4C 7F 67 60 29 A9 14 ($A3)
6810- 85 04 A9 85 85 05 A9 07 ($83)
6818- 85 E3 AC AA 0B 8C BB 68 ($34)
6820- B9 45 0B 30 05 D0 20 4C ($7E)
6828- B4 68 85 E4 B9 60 0B 85 ($EA)
6830- E5 C9 FC B0 04 C9 8E B0 ($93)
6838- 0B B9 7B 0B 85 E6 20 9C ($1D)
6840- 1B AC BB 68 4C B4 68 B9 ($4D)
6848- 7B 0B 4A 4A 4A 38 E9 01 ($EA)
6850- AA BD E3 80 85 00 BD FC ($B0)
6858- 81 18 65 E9 85 01 B9 60 ($48)
6860- 0B 85 F0 B9 69 0B 85 F1 ($D1)
6868- 46 F1 66 F0 46 F1 66 F0 ($00)
6870- 46 F1 66 F0 46 F1 66 F0 ($00)
6878- A5 F0 18 69 26 AA BC DF ($CB)
6880- 7F B9 37 87 48 B9 36 87 ($36)
6888- BC DF 7D 11 00 91 00 C8 ($56)
6890- 68 11 00 91 00 AC BB 68 ($97)
6898- B9 60 0B 38 E9 B8 AA B9 ($A8)
68A0- 69 0B E9 01 D0 0E 8A 38 ($E6)
68A8- E9 08 AA B9 7B 0B 20 F6 ($54)
68B0- 70 AC B8 68 88 F0 03 4C ($38)
68B8- 1D 68 60 20 A9 07 85 E3 ($FD)
68C0- A0 09 8C 53 69 B9 3C 0B ($91)
68C8- 30 05 D0 20 4C 4C 69 85 ($29)
68D0- E4 B9 4E 0B 85 E5 C9 FC ($4D)
68D8- B0 04 C9 8E B0 0B B9 72 ($83)
68E0- 0B 85 E6 20 38 1C AC 53 ($93)
68E8- 69 4C 4C 69 B9 72 0B 4A ($8A)
68F0- 4A 4A 38 E9 01 AA BD E3 ($24)
68F8- 80 85 00 BD FC 81 18 65 ($B8)
6900- E9 85 01 B9 4E 0B 85 F0 ($E4)
6908- B9 57 0B 85 F1 46 F1 66 ($40)
6910- F0 46 F1 66 F0 46 F1 66 ($00)
6918- F0 46 F1 66 F0 A5 F0 18 ($9C)
6920- 69 26 AA BC DF 7D A9 00 ($52)
6928- 91 00 C8 91 00 AC 53 69 ($5E)
6930- B9 4E 0B 38 E9 B8 AA B9 ($86)
6938- 57 0B E9 01 D0 0E 8A 38 ($D8)
6940- E9 08 AA B9 72 0B 20 61 ($CA)
6948- 71 AC 53 69 88 F0 03 4C ($D0)
6950- C2 68 60 0B A2 00 A0 00 ($C3)
6958- 20 81 69 A0 18 20 81 69 ($B8)
6960- E8 E0 8C D0 F1 A0 01 A2 ($A6)
6968- 00 20 81 69 A2 22 20 81 ($E9)
6970- 69 A2 69 20 81 69 A2 88 ($43)
6978- 20 81 69 C8 C0 18 D0 E7 ($EF)
6980- 60 B9 E3 80 85 00 B9 FC ($7A)
6988- 81 18 65 E9 85 01 98 48 ($41)
6990- BC E3 7F B9 A7 71 09 80 ($C6)
6998- BC DF 7E 11 00 91 00 68 ($F5)
69A0- A8 60 A5 E9 F0 29 A9 7F ($8B)
69A8- 8D 13 40 8D 14 40 8D 13 ($99)
69B0- 44 8D 14 44 8D 93 41 8D ($4B)
69B8- 94 41 8D 13 5D 8D 14 5D ($D2)
69C0- A9 07 8D 15 40 8D 15 44 ($AA)
69C8- 8D 15 5D 8D 95 41 60 A9 ($55)
69D0- 7F 8D 13 20 8D 14 20 8D ($F5)
69D8- 13 24 8D 14 24 8D 93 21 ($B5)
69E0- 8D 94 21 8D 13 3D 8D 14 ($02)
69E8- 3D A9 07 8D 15 20 8D 15 ($B3)
69F0- 24 8D 15 3D 8D 95 21 60 ($D8)
69F8- A9 20 AA 18 65 E9 85 01 ($33)
6A00- A9 00 85 00 A8 91 00 C8 ($DD)
6A08- D0 FB E6 01 CA D0 F6 60 ($40)
6A10- 2C 57 C0 2C 54 C0 2C 52 ($7D)
6A18- C0 60 A9 C0 8D 25 6A A9 ($A2)
6A20- 01 8D 26 6A 60 20 25 00 ($A5)
6A28- 20 A9 14 8D 3A 6A A9 5F ($B6)
6A30- 8D 3C 6A A9 01 8D 3D 6A ($A9)
6A38- 60 26 2E 26 20 20 29 A9 ($CE)
6A40- 00 8D 52 6A 8D 53 6A A9 ($AB)
6A48- 06 8D 54 6A A9 62 8D 55 ($A6)
6A50- 6A 60 20 40 49 1E 00 20 ($1D)
6A58- A2 03 A9 00 9D 62 6A CA ($57)
6A60- D0 F8 60 20 70 3A 49 20 ($4B)
6A68- 7F 65 20 68 2C 20 20 20 ($5E)
6A70- 4F 49 2E 1E 20 20 25 20 ($33)
6A78- A9 00 8D 91 6A 8D 93 6A ($AB)
6A80- 8D 96 6A 8D 97 6A A9 14 ($BC)
6A88- 8D 92 6A A9 01 8D 95 6A ($AF)
6A90- 60 7F 20 74 20 22 2E 20 ($47)
6A98- AD B2 09 D0 05 CD B1 09 ($B6)
6AA0- 69 00 29 7F 8D B2 09 A0 ($A9)
6AA8- 11 AD B2 09 0A 18 69 40 ($3C)
6AB0- 0A 2E B1 09 2E B2 09 88 ($81)
6AB8- D0 EF AD B1 09 60 AE 47 ($A3)
6AC0- 09 BD E9 6A BD EC 6A A9 ($95)
6AC8- 00 8D E9 6A A9 02 8D 38 ($10)
6AD0- 6B A2 02 BD 3D 09 4A 4A ($42)
6AD8- 4A 4A 20 ED 6A BD 3D 09 ($2E)
6AE0- 29 0F 20 ED 6A CA 10 EB ($B0)
6AE8- 60 2A 00 1E 20 A8 D0 0C ($00)
6AF0- AD 38 6B C9 07 F0 05 AD ($68)
6AF8- E9 6A F0 38 A9 01 8D E9 ($87)
6B00- 6A 98 0A 0A 0A 18 69 3A ($B3)
6B08- 8D 2C 6B A9 00 69 91 8D ($16)
6B10- 2D 6B A0 06 B9 06 82 18 ($C5)
6B18- 65 E9 8D 30 6B B9 ED 80 ($8E)
6B20- 18 6D 38 6B 18 6D EC 6A ($D5)
6B28- 8D 2F 6B B9 FF FF 8D FF ($02)
6B30- FF 88 10 E0 EE 38 6B 60 ($5A)
6B38- 20 AD 3D 6A F0 02 10 09 ($31)
6B40- A9 00 8D 93 6A 8D 94 6A ($AE)
6B48- 60 AD 00 C0 C9 A0 D0 10 ($A4)
6B50- 2C 10 C0 A9 FF 8D 91 6A ($DC)
6B58- AD 95 6A 49 FE 8D 95 6A ($97)
6B60- AD 4A 09 D0 17 AD 3C 09 ($B1)
6B68- F0 12 AD 00 C0 C9 88 D0 ($1E)
6B70- 0B 2C 10 C0 A9 01 8D 97 ($45)
6B78- 6A CE 3C 09 AD 96 6A F0 ($30)
6B80- 0B CE 96 6A AD 93 6A F0 ($9D)
6B88- 08 4C D7 6B A9 05 8D 96 ($4F)
6B90- 6A AD 61 C0 30 23 A9 00 ($DC)
6B98- 8D 53 6A AD 93 6A F0 31 ($21)
6BA0- 4D 95 6A 30 0A AD 93 6A ($DC)
6BA8- 38 ED 95 6A 4C D1 6B AD ($71)
6BB0- 93 6A 18 6D 95 6A 4C D1 ($EE)
6BB8- 6B A9 01 8D 53 6A AD 93 ($49)
6BC0- 6A 18 6D 95 6A C9 08 F0 ($D1)
```

A SUIVRE...

FORT APOCALYPSE

ZX 81

Dans un décor hallucinant de grottes et souterrains piégés, vivez l'enfer du déminage.

Laurent GOFFIN

Mode d'emploi :
Créez une ligne 1 REM de 320 caractères et tapez le programme BASIC. *Entrez ensuite par RUN 20, les codes MACHINE du listing* 2. Pour jouer, faites RUN 1000. Il est conseillé de débrancher l'imprimante avant l'exécution du jeu. Les règles sont incluses.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
   1 REM    PEEK   PRINT
PEEK   NEXT    GOSUB  ? ? RETUR
N  COS GOSUB ? RNDTAN    U RND
RETURN  C  RETURN  40  /   )? E£
RND;?)   E£RND;? RETURN  4 Y XM R
NDU RNDS RNDQ.) RND RETURN  4 Q
 RETURN  4  ) RND RETURN  4 ) RND
Q Y COPY UM RND   ,?<,?<STR$ FAS
T E£RNDSGN ;SGN U RND?( GOTO E R
NDQ 7Q 7Q  GOSUB ? RND   C   T
AN F( LIST 777Q FQ FQ 6 RNDTAN L
N    ? RETURN RUN 4 ? RETURN T
O 4  COPY COPY ? RETURN LOAD TA
B  INKEY$? RETURN RUN 4    RETU
RN TO 4  5  RETURN LOAD 4  TO C
OPY RETURN CLEAR TAB  INKEY$ GOS
UB ? RND? RETURN  COS E RND RETU
RN COPY C  RETURN 5C  RETURN TO
C 77; TAN RETURN  4   Q TAN RET
URN  ""Q. FAST FAST FAST LPRINT
LPRINT LPRINT Q / THEN GOSUB ? R
ND? RETURN  COS GOSUB ? RNDTAN
PI  REM 000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000
   2 REM ROLE DE LA ROUTINE LM:
SCRUTATION CLAVIER,DEPLACEMENTS.
   TIR,RAYONS LAZER,MUR.
   4 REM *AFFICHAGE*DES*CODES*
          *MACHINES*EN*HEXA*
   5 FOR N=16514 TO 16833 STEP 8
   6 LPRINT N;": ";
   7 FOR M=0 TO 7
   8 LET U=PEEK (N+M)
   9 LET X=INT (U/16)
  10 LET Y=U-(X*16)
  11 LPRINT CHR$ (X+28);CHR$ (Y+
28);" ";
  12 NEXT M
  13 LPRINT
  14 NEXT N
  20 REM ***ENTREE*DES*CODES***
          *MACHINES*EN*HEXA*
  21 FOR N=16514 TO 16833 STEP 8
  22 PRINT N;": ";
  23 FOR M=1 TO 8
  24 INPUT U$
  25 IF LEN U$<>2 THEN GOTO 24
  26 LET X=CODE U$(2)-28
  27 LET Y=(CODE U$(1)-28)*16
  28 IF X+Y<0 OR X+Y>255 THEN GO
TO 24
  30 PRINT U$;" ";
  31 NEXT M
  32 PRINT
  33 NEXT N
  40 STOP
 500 REM **TABLEAUX**2**A**5****
 502 LET A$=STR$ VIE+":VIES    MI
NES:000  TABLEAU:2
 504 LET A$=A$+"
 506 LET A$=A$+"
 508 LET A$=A$+"
 510 LET A$=A$+"
 512 LET A$=A$+"   CAME
L SOFT 84
 514 LET A$=A$+"
 515 LET A$=A$+"
 517 POKE 16418,0
 525 LET MN=MINES+33
 526 LET TAB=600
 530 GOTO 2115
 602 LET A$=STR$ VIE+":VIES    MI
NES:000  TABLEAU:3
 604 LET A$=A$+"
 606 LET A$=A$+"
 608 LET A$=A$+"
 609 LET A$=A$+"
 610 LET MN=MINES+73
 612 POKE 16418,0
 620 LET TAB=700
 630 GOTO 2115
 702 LET A$=STR$ VIE+":VIES    MI
NES:000  TABLEAU:4
 704 LET A$=A$+"
 705 LET A$=A$+"
 708 LET A$=A$+"
 710 LET A$=A$+"
 720 LET A$=A$+"
 730 LET A$=A$+"
 740 LET MN=MINES+49
 742 POKE 16418,0
 750 LET TAB=800
 754 GOTO 2115
 802 LET A$=STR$ VIE+":VIES    MI
NES:000  TABLEAU:5
 805 LET A$=A$+"C
 810 LET A$=A$+"
 830 LET A$=A$+"
 840 LET MN=MINES+54
 842 POKE 16418,0
 850 LET TAB=2000
 854 GOTO 2115
1000 REM *****CAMEL*****SOFT****
1005 PRINT "
1010 PRINT "
1020 PRINT "
1030 PRINT "
1040 PRINT "
1050 PRINT "
1100 LET B$="
1110 LET B$=B$+"
1115 PRINT AT 18,0;
1120 FOR N=1 TO 128
1130 PRINT B$(N);
1140 NEXT N
1150 LET B$="COPYRIGHT:"
1160 PRINT AT 4,18;"-"
1170 FOR N=1 TO 10
1180 PRINT AT 4,17+N;B$(N);"-"
1190 NEXT N
1200 PRINT AT 4,28;" "
1210 LET B$="GOFFIN LAURENT"
1220 PRINT AT 7,16;"-"
1230 FOR N=1 TO 14
1240 PRINT AT 7,15+N;B$(N);"-"
1250 NEXT N
1260 PRINT AT 7,30;" "
1320 LET B$="34153411331533113215
3211321432123213371536153515351
4351336133713371237113611351l"
1330 FOR N=0 TO 79 STEP 4
1340 PLOT VAL (B$(N+1 TO N+2)),V
AL (B$(N+3 TO N+4))
1350 NEXT N
1360 FOR N=35 TO 39
1370 PLOT N,17
1380 NEXT N
1390 FOR N=17 TO 9 STEP -1
1400 PLOT 39,N
1410 NEXT N
1420 FOR N=39 TO 30 STEP -1
1430 PLOT N,9
1440 NEXT N
1450 FOR N=9 TO 17
1460 PLOT 30,N
1470 NEXT N
1480 FOR N=30 TO 34
1490 PLOT N,17
1500 NEXT N
1510 RAND COS COS COS COS 3
1520 PRINT AT 14,0;"PRESSER UNE"
1525 PRINT "   TOUCHE"
1530 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 156
0
1540 PRINT AT 14,0;"PRESSER UNE"
1545 PRINT "   TOUCHE"
1550 GOTO 1520
1555 REM **PRESENTATION**TAB**1*
```

A SUIVRE...

AMSTRAD

Suite de la page 4

```
1300 IF c<=3-dif THEN c=c+df(defn,2):GOTO 1250
1310 ERASE n:IF dr1=1 THEN ERASE dec:dr1=0
1320 RESTORE 650:GOTO 650
1330 IF ROUND(SQR(n),5)=ROUND(SQR(n),0) THEN PRINT #1,"carre Parfait .":dr2=1
1340 RETURN
1350 IF ROUND(n^(1/3),5)=ROUND(n^(1/3),0) THEN PRINT #1,"cube Parfait":dr2=1
1360 RETURN
1370 IF dr1=0 THEN GOSUB 1780
1380 IF dec(1)=n THEN PRINT #1,"nombre Premier .":dr2=1
1390 RETURN
1400 IF dr1=0 THEN GOSUB 1780
1410 IF dec(1)<>n THEN PRINT #1,"son Plus grand diviseur Premier ...":PRINT #1,"   ... est"dec(ii)".":dr2=1:df(6,3)=0
1420 RETURN
1430 IF dr1=0 THEN GOSUB 1780
1440 IF dec(1)=n THEN 1500
1450 s1=0:FOR i=1 TO ii+1:s1=s1+dec(i):NEXT i
1460 PRINT #1,"la somme des nombres composants sa ..."
1470 PRINT #1," .. decomPosition en facteurs Premiers"
1480 PRINT #1," (autres que 1 & le nombre lui-meme)"
1490 PRINT #1, "     ... est "s1".":dr2=1
1500 RETURN
1510 IF dr1=0 THEN GOSUB 1780
1520 IF dec(1)=n THEN 1560
1530 div1=dec(INT(al*ii)+1):div2=dec(INT(al*ii)+1)
1540 IF div1=div2 THEN div=div1 ELSE div=div1*div2
1550 PRINT #1,"est multiPle de"div".":dr2=1:df(4,3)=0
1560 RETURN
1570 som=0:FOR i=1 TO t:som=som+n(i):NEXT i
1580 PRINT #1,"la somme des chiffres composants ..."
1590 PRINT #1,"     ... ce nombre est"som".":dr2=1:RETURN
1600 Prod=1:FOR i=1 TO t:Prod=Prod*n(i):NEXT i
1610 PRINT #1,"le Produit des chiffres comPosants ..."
1620 PRINT #1,"     ... ce nombre est"Prod".":dr2=1:RETURN
1630 mult1=n*(INT(al*5)+2):mult2=n*(INT((al^2)*13)+3)
1640 IF mult1=mult2 THEN mult2=mult2+n
1650 PRINT #1,"a Pour multiPles"mult1"&"mult2".":dr2=1
1660 RETURN
1670 FOR i=1 TO t:s=0:P=1:FOR ib=1 TO t
1680 IF ib=i THEN 1710
1690 s=s+n(ib):P=P*n(ib)
1700 IF n(ib)=n(i) THEN un1$=un$(i):un2$=un$(ib):PRINT #1,"le chiffre des "un1$" egal ...":PRINT #1,"... le chiffre des "un2$:dr2=1:RETURN
1710 NEXT ib:un$=un$(i)
1720 IF s=n(i) THEN PRINT #1,"le chiffre des "un$" egal ...":PRINT #1,"  ... la somme des autres chiffres .":dr2=1
1730 IF P=n(i) THEN PRINT #1,"le chiffre des "un$" egal ...":PRINT #1,"  ... le Produit des autres chiffres .":dr2=1
1740 NEXT i:RETURN
1750 REM ----curseur----
1760 PLOT x9,y9,col:DRAW x9+20,y9,col:DRAW x9+20,y9-20,col
1770 DRAW x9,y9-20,col:DRAW x9,y9,col:RETURN
1780 REM ----decomPosition----
1790 a=n:DIM dec(20):ii=1
1800 IF a/2=INT(a/2) THEN dec(ii)=2:a=a/2:ii=ii+1:GOTO 1800
1810 IF a/3=INT(a/3) THEN dec(ii)=3:a=a/3:ii=ii+1:GOTO 1810
1820 lim=(a^0.5)+2
1830 i=1:WHILE 6*i<=lim
1840 b=a/(6*i-1):IF b=INT(b) THEN dec(ii)=6*i-1:a=b:ii=ii+1:GOTO 1840
1850 b=a/(6*i+1):IF b=INT(b) THEN dec(ii)=6*i+1:a=b:ii=ii+1:GOTO 1850
1860 i=i+1:WEND:IF a<>1 THEN dec(ii)=a:ELSE ii=ii-1
1870 dr1=1:RETURN
1880 REM ----bebette----
1890 col=2:GOSUB 1760
1900 IF drz=1 THEN 1930
1910 d=(xbb-x/2+1)^2+(ybb-INT(y/2))^2:IF d>6 THEN d=0:GOTO 2010
1920 x0=x/2-1:y0=INT(y/2):GOTO 2010
1930 IF dr4=0 THEN 2000
1940 PRINT CHR$(7):d=330:FOR xb=1 TO h:FOR yb=1 TO v
1950 IF r(xb,yb)<>0 THEN 1990
1960 IF j(xb,yb)<>10 THEN 1990
1970 nd=(xbb-xb)^2+(ybb-yb)^2
1980 IF nd<d THEN d=nd:x0=xb:y0=yb
1990 NEXT yb:NEXT xb:dr4=0
2000 d=(xbb-x0)^2+(ybb-y0)^2
2010 FOR t=1 TO 3:occ=0
2020 FOR xb=xbb-1 TO xbb+1:FOR yb=ybb-1 TO ybb+1
2030 IF j(xb,yb))10 OR xb>h OR xb<1 OR yb>v OR yb<1 THEN occ=occ+1:GOTO 2070
2040 IF (xb-x0)^2+(yb-y0)^2>=d THEN 2060
2050 IF RND>0.3 THEN 2100
2060 IF RND>0.95 THEN 2100
2070 NEXT yb:NEXT xb
2080 IF occ=8 THEN LOCATE 2*xbb+2,2*ybb+1:PEN 3:PRINT CHR$(225):GOTO 2160
2090 NEXT t:RETURN
2100 LOCATE 2*xbb+2,2*ybb+1:PEN 2:PRINT CHR$(32)
2110 xbb=xb:ybb=yb
2120 LOCATE 2*xbb+2,2*ybb+1:PEN 3:PRINT CHR$(224)
2130 IF j(xbb,ybb)=10 THEN d=0:drz=0:r(xbb,ybb)=INT(RND*9)+1
2140 j(xbb,ybb)=-1
2150 RETURN
2160 CLS #1:PEN 1:PRINT #1:PRINT #1,"     BRAVO !!! "
2161 RESTORE 2165:FOR i=1 TO 24:READ Per,duree:SOUND 1,Per,duree:NEXT i
2165 DATA 284,20,301,20,319,20,338,20,213,50,0,1,338,20,0,1,213,50,338,20,0,1,213,50,0,2,213,20,190,20,179,20,169,25,213,20,190,20,169,25,225,20,190,20,0,1,213,40
2170 PRINT #1, "vous avez marque"INT((4000000/(10+TIME-tmPs))+(ln*dif*scor/(er+1/ln+1/dif)))"Points"
2180 m$="   ... rejouez vous ?":GOSUB 2190:GOSUB 2220:IF UPPER$(a$)="O" THEN RUN ELSE END
2190 REM ----messages----
2200 PEN #1,1:FOR x=1 TO LEN(m$):PRINT #1,MID$(m$,x,1);:NEXT x:PRINT #1:RETURN
2210 REM                    --------entre a la volee-------
2220 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 2220 ELSE RETURN
2230 INPUT n:GOSUB 1780:FOR i=0 TO 20:PRINT dec(i);:NEXT i:ERASE dec:END
2250 REM ----Presentation----
2260 REM   la Presentation ne contient que les regles du jeu que vous n'etes Pasobli9e de taPPer . vous Pouvez vous contenter de lire les messa9es (m$) .dans cecas ne taPez Pas 195 & 2250-
2270 m$="dans une grille se trouve une bebette ,":GOSUB 2190
2280 FOR tt=1 TO 10:FOR ii=1 TO 50:NEXT ii:GOSUB 1890:NEXT tt
2290 m$="  que vous devrez capturer  ...":GOSUB 2190:PRINT #1
2300 m$="en la coincant entre Plusieurs chiffres":GOSUB 2190
2310 GOSUB 2850:CLS #1
2320 m$=" ces nombres vous seront definis ,":GOSUB 2190
2330 m$="en Placant le curseur":GOSUB 2190
2340 x9=45:y9=371:FOR i=1 TO 60:col=2:GOSUB 1760:col=0:GOSUB 1760:NEXT i
2350 m$="  (grace aux touches ":GOSUB 2190
2360 LOCATE 23,18:FOR i=0 TO 3:PRINT CHR$(240+i)" ";:NEXT i:PRINT ")"
2370 m$="        au debut du nombre cherche , et en aPPuyant sur D":GOSUB 2190
2380 GOSUB 2850:CLS #1
2390 m$="ayant trouve le nombre de fini ,":GOSUB 2190
2400 m$="vous Pouvez essayer ":GOSUB 2190
2410 m$="        ses differents chiffres":GOSUB 2190
2420 m$="en fraPPant la touche corresPondante .":GOSUB 2190
2430 m$=" vous Pourrez ensuite aPPuyer sur V ,":GOSUB 2190
2440 m$="afin de verifier la validite ":GOSUB 2190
2450 m$="          du nombre cherche .":GOSUB 2190
2460 GOSUB 2850:CLS #1
2470 m$="  exemPle :":GOSUB 2190
2480 m$="si vous deduisez des definitions":GOSUB 2190
2490 m$="q'en    A-1 verticalement ":GOSUB 2190
2500 m$="est le nombre 38 , faites votre":GOSUB 2190
2510 m$="ProPosition en taPant successivement":GOSUB 2190
2520 PRINT #1,"    3     ";:LOCATE 4,3:PEN 0:PRINT CHR$(51)
2530 FOR i=1 TO 50:col=0:GOSUB 1760:col=2:GOSUB 1760:NEXT i
2540 PRINT #1,CHR$(241);:y9=339
2550 FOR i=1 TO 50:col=2:GOSUB 1760:col=0:GOSUB 1760:NEXT i
2560 PRINT #1,"   8":LOCATE 4,5:PEN 0:PRINT CHR$(56)
2570 GOSUB 2850:CLS #1
2580 m$="si , Pour verifier , on taPe V":GOSUB 2190
2590 m$=" 3 devient noir .":GOSUB 2190
2600 FOR t=1 TO 300:NEXT t:LOCATE 4,3:PEN 1:PRINT CHR$(51)
2610 m$="ainsi 3 est juste et 8 est faux":GOSUB 2190
2620 m$="( vous avez commis une erreur qui":GOSUB 2190
2630 m$="abaissera votre score en fin de Partie)":GOSUB 2190
2640 GOSUB 2850:CLS #1
2650 m$=" le curseur et la bebette ne Peuvent":GOSUB 2190
2660 m$="chevaucher une case noire ou":GOSUB 2190
2670 m$="un chiffre noir":GOSUB 2190
2680 PRINT #1:m$="  ATTENTION ...":GOSUB 2190
2690 m$=".. si la bebette chevauche le":GOSUB 2190
2700 m$="curseur , vous Perdez immediatement":GOSUB 2190
2710 GOSUB 2850:CLS #1
2720 m$="la bebette etant attiree Par les 0":GOSUB 2190
2730 m$="qu'elle transforme en d'autres chiffres":GOSUB 2190
2740 m$="& Par le curseur a faible distance":GOSUB 2190
2750 m$="le meilleur moyen de la capturer est":GOSUB 2190
2760 m$="de confectionner un Piege ...":GOSUB 2190
2770 GOSUB 2850:CLS #1
2780 m$="vous devez enfin savoir qu'il suffit":GOSUB 2190
2790 m$="de taPer A Pour abandonner ,":GOSUB 2190
2800 m$="de taPer sur <ESPACE> Pour effacer":GOSUB 2190
2810 m$="un chiffre bleu ,":GOSUB 2190
2820 m$="q'un nombre ne Peut commencer Par 0 ...":GOSUB 2190
2830 m$=" .. mais le Plus simPle est d'essayer .":GOSUB 2190
2840 GOSUB 2850:CLEAR:Pres=1:GOTO 150
2850 PEN 0:LOCATE 1,25:PRINT " aPPuyez sur une touche Pour continuer"
2860 PEN 1:GOSUB 2220:RETURN
```

TUCK IN RACE

VIC 20

Ca va joysticker d'enfer, voici une quête de pastilles mouvementée100% langage machine.

Vincent COGET

Mode d'emploi :
Nécessite le joystick et une extension 16 Ko. Des monstres vous poursuivent et leur contact mortel est à éviter, cependant en ingurgitant une des pastilles se trouvant aux coins du labyrinthe, les rôles sont inversés. Attention, l'effet de ces pastilles est plutôt court. Une partie sans issue du labyrinthe, contient des pastilles de 10 points. Vous devez pour ouvrir ce passage, prendre la clef qui apparaît à certains moments et qui vous laisse juste le temps de traverser le parcours. Au début du jeu, vous disposez d'une réserve d'eau de 120 unités qui s'épuise au fur et à mesure que vous mangez des pastilles. Celle-ci à 0, vous ne pouvez plus rien consommer à l'exception d'une bouteille de 100 unités d'eau. Aux coins supérieurs droit et gauche, se trouvent des portes "invers"; lorsque vous en ouvrez une, vous en fermez une autre par le bouton de tir du joystick ou la barre d'espacement. Voici les consignes de sauvegarde :
Tapez et sauvegardez à la suite les 8 programmes nommés "partie" en vérifiant soigneusement les DATA. Faites POKE 44,70 : POKE 70 * 256,0 : NEW. Chargez par SHIFT RUN et patientez environ 30 minutes que les 8 parties se chargent et implantent en mémoire le langage MACHINE. Faites tourner par SYS 4656.
Tapez et sauvegardez le premier programme de "présentation" et sauvegardez à sa suite le programme en langage MACHINE par POKE 44,18 : POKE 46,70 puis SAVE "TUCK IN RACE".

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
0 REM----------------
1 REM-TUCK IN RACE---
2 REM----------------
3 REM-PRESENTATION---
4 REM----------------
5 POKE36879,8
6 POKE37150,2
7 POKE788,194
8 POKE808,114
10 PRINT"[illegible]";CHR$(8)
20 PRINT"[illegible]"
26 PRINT"[illegible]"
28 PRINT"[illegible]"
30 PRINT"[illegible]"
32 PRINT"[illegible]"
34 PRINT"[illegible]"
36 PRINT"[illegible]"
38 PRINT"[illegible]"
40 PRINT"[illegible]"
42 PRINT"[illegible]"
44 PRINT"[illegible]"
46 PRINT"[illegible]"
48 PRINT"[illegible]"
50 PRINT"[illegible]"
99 :
100 POKE0,76
103 :
104 POKE631,76
105 POKE632,207
106 POKE633,13
107 POKE634,83
108 POKE635,89
109 POKE636,83
110 POKE637,48
111 POKE638,13
112 :
113 POKE198,8
114 :
115 PRINT"[illegible]"
```

```
0 REM----------------
1 REM--TUCK IN RACE--
2 REM----------------
3 REM--POUR VIC 20---
4 REM-------+ 16KO---
5 REM----------------
6 REM-PAR V. COGET---
7 REM----------------
8 REM----------------
9 REM----------------
10 REM--8 PARTIES---
11 REM----------------
12 REM-+PRESENTATION-
13 REM----------------
18 PRINT"PARTIE 1"
19 FORZ=4608 TO 6287
20 READOC$
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
70 POKE631,131:POKE198,1:END
200 D=0
201 FORI=1TO2:A=ASC(MID$(OC$,
    I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:NEXT:
    OC=D:RETURN
500 DATA00,00,00,53,59,00,00,00
501 DATA00,00,12,01,00,81,49,B2
502 DATA31,A4,C3,28,4E,24,29,00
503 DATA32,12,02,00,97,31,36,34
504 DATA39,35,AA,49,2C,C6,28,CA
505 DATA28,4E,24,2C,12,05,01,04
506 DATAA9,1E,8D,88,02,20,18,E5
507 DATA20,10,13,A9,0F,8D,0E,90
508 DATAA9,08,8D,0F,90,A9,FF,8D
509 DATA05,90,20,10,13,20,E0,26
510 DATAA9,93,20,D2,FF,20,A0,41
511 DATA20,08,41,20,F0,29,20,A0
512 DATA2A,20,00,42,20,E0,26,20
513 DATA13,2B,4C,4D,12,4C,4D,12
514 DATA01,8D,CD,02,20,00,3D,A9
515 DATA03,8D,DA,02,20,00,3E,A9
516 DATA01,8D,CD,02,20,90,30,60
517 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
518 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
519 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
520 DATAA9,80,85,00,A5,00,A6,01
521 DATAE8,F0,12,86,01,8E,0C,90
522 DATAA2,10,A0,FF,88,D0,FD,CA
523 DATAD0,F8,4C,A6,12,A5,00,18
524 DATA69,0A,85,00,C9,B0,90,DC
525 DATA60,00,00,00,00,00,00,00
526 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
527 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
528 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
529 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
530 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
531 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
532 DATA12,42,4F,4E,55,53,20,3A
533 DATA20,92,31,30,30,00,00,00
534 DATAA2,5A,A9,00,9D,9F,03,CA
535 DATAD0,FA,60,00,00,00,00,00
536 DATA9E,12,42,4F,4E,55,53,20
537 DATA53,54,41,47,45,92,00,00
538 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
539 DATA00,00,00,00,00,AD,CB,02
540 DATAF0,28,CE,CB,02,F0,01,60
541 DATAAD,B5,1E,C9,20,D0,15,AD
542 DATAC0,1E,C9,20,D0,0E,A9,2B
543 DATA8D,B5,1E,8D,C0,1E,A9,0F
544 DATA8D,D4,02,60,A9,06,8D,CB
545 DATA02,60,AD,D4,02,D0,01,60
546 DATACE,D4,02,F0,01,60,A0,0D
547 DATAB9,14,19,AA,BD,00,1E,C9
548 DATA20,F0,1C,C9,12,F0,18,C9
549 DATA2D,D0,08,A9,02,8D,D5,02
550 DATA4C,A8,13,AD,D5,02,C9,02
551 DATAF0,05,A9,01,8D,D5,02,88
552 DATA10,D6,AD,D5,02,D0,01,60
553 DATAA2,20,8E,B5,1E,8E,C0,1E
554 DATAA2,14,8E,CB,02,C9,02,D0
555 DATA01,60,A9,00,8D,D5,02,A0
556 DATA8B,CE,CF,02,D0,03,CE,D0
557 DATA02,98,48,20,9B,15,68,A8
558 DATAA9,F0,8D,0C,90,A2,FF,CA
559 DATAD0,FD,A9,00,8D,0C,90,A2
560 DATAFF,CA,D0,FD,88,D0,DA,60
561 DATAA2,80,A0,80,8E,0C,90,88
562 DATAD0,FA,E8,E0,F0,D0,F3,A0
563 DATA80,8E,0C,90,88,D0,FA,CA
564 DATAE0,7E,D0,F3,A9,3C,20,B0
565 DATA16,60,10,17,8E,16,69,16
566 DATA35,16,0E,16,D5,15,AD,15
567 DATA10,17,C0,27,E8,13,AD,C2
568 DATA02,C9,01,D0,08,A9,00,8D
569 DATAC2,02,4C,47,17,A9,01,8D
570 DATAC2,02,20,7E,17,AD,C1,02
571 DATAD0,06,AD,C0,02,8D,C1,02
572 DATAAD,C1,02,8D,C0,02,AD,BC
573 DATA02,8D,BE,02,AD,BD,02,8D
574 DATABF,02,20,2B,18,20,07,18
575 DATAAC,BC,02,AE,BD,02,20,36
576 DATA19,A5,CE,C9,20,D0,0D,A9
577 DATA00,8D,C5,02,A9,20,8D,C6
578 DATA02,4C,11,17,AE,CA,02,D0
579 DATA03,4C,A9,14,C9,0F,D0,0B
580 DATA8D,C6,02,A9,02,8D,C5,02
581 DATA4C,11,17,C9,10,D0,0B,8D
582 DATAC6,02,A9,04,8D,C5,02,4C
583 DATA11,17,C9,11,D0,0B,8D,C6
584 DATA02,A9,06,8D,C5,02,4C,11
585 DATA17,C9,2F,D0,0B,8D,C6,02
586 DATAA9,08,8D,C5,02,4C,11,17
587 DATAC9,2E,D0,0B,8D,C6,02,A9
588 DATA0A,8D,C5,02,4C,11,17,C9
589 DATA12,D0,0B,8D,C6,02,A9,0C
590 DATA8D,C5,02,4C,11,17,C9,14
591 DATAD0,0B,8D,C6,02,A9,0E,8D
592 DATAC5,02,4C,11,17,C9,2D,D0
593 DATA13,A2,FF,8E,FF,02,EA,EA
594 DATAEA,8D,C6,02,A9,10,8D,C5
595 DATA02,4C,11,17,C9,28,D0,0B
596 DATA8D,C6,02,A9,12,8D,C5,02
597 DATA4C,11,17,4C,CF,16,AD,D3
598 DATA02,D0,01,60,AD,CA,02,C9
599 DATA32,90,01,60,20,94,E0,A5
600 DATA63,C9,FC,B0,01,60,CE,D3
601 DATA02,20,94,E0,A4,63,B1,50
602 DATAEA,C9,20,D0,F4,A9,2F,91
603 DATA50,EA,A9,06,20,20,3F,A2
604 DATAEA,A9,01,4C,1C,16,AD,BA
605 DATA1E,C9,2E,D0,0B,CE,D2,02
606 DATAD0,05,A9,20,8D,BA,1E,60
607 DATAC9,20,F0,01,60,AD,D1,02
608 DATAD0,01,60,20,94,E0,A5,63
609 DATAC9,FE,B0,01,60,CE,D1,02
610 DATAA9,2E,8D,BA,1E,A9,02,8D
611 DATABA,96,A9,01,20,ED,15,A9
612 DATAFF,8D,D2,02,60,A2,15,A0
613 DATA0F,18,20,F0,FF,A9,00,AE
614 DATACA,02,20,CD,DD,A9,20,20
615 DATAD2,FF,60,A2,15,A0,05,18
616 DATA20,F0,FF,AD,D0,02,AE,CF
617 DATA02,20,CD,DD,60,A9,0A,20
618 DATAB0,16,A2,03,86,00,A2,EA
619 DATA8E,0C,90,A2,D0,A0,10,88
620 DATAD0,FD,CA,D0,F8,8E,0C,90
621 DATAA0,10,88,D0,FD,CA,D0,F8
622 DATAC6,00,D0,E2,60,A9,0F,20
623 DATAB0,16,20,EB,15,A9,3D,8D
624 DATACB,02,A9,20,8D,B5,1E,8D
625 DATAC0,1E,60,A9,02,85,00,A9
626 DATAE9,8D,0C,90,20,03,16,A9
627 DATA00,8D,0C,90,20,03,16,C6
628 DATA00,D0,EC,A2,FF,A0,2A,88
629 DATAD0,FD,CA,D0,F8,60,A9,14
630 DATA20,B0,16,A9,64,8D,CA,02
631 DATAA2,80,A9,02,85,00,A0,FF
632 DATA8E,0C,90,88,D0,FA,C6,00
633 DATAD0,F4,E8,E0,FE,D0,EB,A2
634 DATA00,8E,0C,90,60,A9,05,20
635 DATAB0,16,20,A6,16,AD,CE,02
636 DATAC9,03,D0,03,20,B0,16,A9
637 DATA03,85,00,A2,C0,A0,90,8E
638 DATA0C,90,88,D0,FD,E8,E0,02
639 DATAD0,F3,A0,30,88,D0,FD,E8
640 DATAE0,80,D0,F6,C6,00,D0,E3
641 DATA60,A9,02,20,B0,16,20,A6
642 DATA16,A9,45,8D,C9,02,A9,03
643 DATA85,00,A2,D0,A0,C0,8E,0C
644 DATA90,88,D0,FD,CA,E0,7E,D0
645 DATAF3,C6,00,D0,ED,60,EE,C8
646 DATA02,A9,01,20,B0,16,20,A6
647 DATA16,AD,CC,02,F0,05,A9,02
648 DATA20,B0,16,4C,BF,16,AD,CA
649 DATA02,D0,01,60,CE,CA,02,60
650 DATA6D,CF,02,8D,CF,02,A9,00
651 DATA6D,D0,02,8D,D0,02,60,A2
652 DATA80,A0,40,8E,0C,90,88,D0
653 DATAFD,E8,E0,FF,D0,F3,60,A9
654 DATA00,8D,C5,02,A2,00,8E,C0
655 DATA02,8E,C1,02,AC,BE,02,8C
656 DATABC,02,AE,BF,02,8E,BD,02
657 DATA20,36,19,A5,CE,C9,29,D0
658 DATA07,A9,2A,85,00,4C,FC,16
659 DATAA9,29,85,00,AE,BD,02,AC
660 DATABC,02,18,20,F0,FF,A9,07
661 DATA8D,86,02,A5,00,20,D2,FF
662 DATA60,A2,07,8E,86,02,AE,C0
663 DATA02,BD,26,19,8D,C3,02,BD
664 DATA2B,19,8D,C4,02,20,A0,18
665 DATAAC,BC,02,AE,BD,02,18,20
666 DATAF0,FF,A9,3A,20,D2,FF,AC
667 DATABE,02,AE,BF,02,18,20,F0
668 DATAFF,A9,3B,20,D2,FF,60,AC
669 DATABE,02,AE,BF,02,18,20,F0
670 DATAFF,A9,20,20,D2,FF,AC,BC
671 DATA02,AE,BD,02,18,20,F0,FF
672 DATAAE,C0,02,BD,30,19,A2,07
673 DATA8E,86,02,20,D2,FF,AE,C5
674 DATA02,BD,0A,14,85,00,BD,0B
675 DATA14,85,01,6C,00,00,A5,CB
676 DATAC9,40,F0,03,4C,C9,17,A9
677 DATA7F,8D,22,91,AD,20,91,A2
678 DATAFF,8E,22,91,2A,B0,06,A9
679 DATA02,8D,C1,02,60,AD,1F,91
680 DATA4C,80,21,EA,EA,EA,EA,EA
681 DATA2A,B0,06,A9,04,8D,C1,02
682 DATA60,2A,B0,06,A9,03,8D,C1
683 DATA02,60,2A,B0,06,A9,01,8D
684 DATAC1,02,60,A9,00,8D,C1,02
685 DATA60,A5,CB,C9,29,D0,06,A9
686 DATA01,8D,C1,02,60,C9,1A,D0
687 DATA06,A9,03,8D,C1,02,60,C9
688 DATA1D,D0,06,A9,04,8D,C1,02
689 DATA60,C9,25,D0,06,A9,02,8D
690 DATAC1,02,60,C9,18,D0,03,20
691 DATA51,18,C9,20,D0,03,20,57
692 DATA18,A9,00,8D,C1,02,60,AD
693 DATAF2,1E,C9,1C,D0,0A,A2,15
694 DATA8E,BC,02,A0,0B,8C,BD,02
695 DATAAD,07,1F,C9,1B,F0,01,60
696 DATAA2,00,8E,BC,02,A0,0B,8C
697 DATABD,02,60,AD,C0,02,D0,01
698 DATA60,C9,01,D0,04,CE,BD,02
699 DATA60,C9,02,D0,04,EE,BC,02
700 DATA60,C9,03,D0,04,EE,BD,02
701 DATA60,C9,04,D0,03,CE,BC,02
702 DATA60,AD,8D,02,F0,FB,60,20
703 DATAE0,25,EA,20,36,19,C9,20
704 DATAD0,1F,A9,2C,8D,4B,1F,A2
705 DATA06,8E,4B,97,8D,82,1E,8E
706 DATA82,96,A9,20,8D,A7,1F,8E
707 DATAA7,97,8D,26,1E,8E,26,96
708 DATA60,A9,20,8D,4B,1F,A2,06
709 DATA8E,4B,97,8D,82,1E,8E,82

READY.

5 PRINT"PARTIE 2"
10 FORZ=6288 TO 7967
20 READOC$
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
70 POKE631,131:POKE198,1:END
200 D=0
201 FORI=1TO2:
    A=ASC(MID$(OC$,I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:NEXT:
    OC=D:RETURN
500 DATA96,A9,2B,8D,A7,1F,8E,A7
501 DATA97,8D,26,1E,8E,26,96,60
502 DATAA9,00,85,05,AD,C4,02,38
503 DATAE9,1B,18,2A,18,2A,18,2A
504 DATA69,D8,85,00,A9,00,69,1C
505 DATA85,01,A9,D8,85,02,A9,1D
506 DATA85,03,A0,07,B1,00,91,02
507 DATA88,30,03,4C,C4,18,A9,D0
508 DATA85,02,AD,C6,02,85,04,18
509 DATAA2,03,26,04,90,02,26,05
510 DATACA,D0,F7,A5,05,18,69,1C
511 DATA85,05,AD,C3,02,38,E9,1B
512 DATA18,2A,18,2A,18,2A,69,D8
513 DATA85,00,A9,00,69,1C,85,01
514 DATAA9,D0,85,02,A9,1D,85,03
515 DATAA0,07,B1,00,11,04,91,02
516 DATA88,10,F7,60,B6,B7,B8,BD
517 DATABE,BF,A2,8C,8D,8E,8F,90
518 DATA91,A7,00,00,00,00,29,25
519 DATA21,27,23,29,24,1F,26,22
520 DATA29,5D,5B,5E,5C,00,A9,00
521 DATA85,00,85,FC,A9,1E,85,01
522 DATA98,18,65,00,85,00,86,FB
523 DATA26,FB,A9,00,65,FC,85,FC
524 DATAA5,FB,85,FD,A5,FC,85,FE
525 DATAA2,0A,A5,FD,18,65,FB,85
526 DATAFB,A5,FE,65,FC,85,FC,CA
527 DATAD0,F0,18,A5,FB,65,00,85
528 DATA00,A5,FC,65,01,85,01,A0
529 DATA00,B1,00,85,CE,60,01,01
530 DATA01,01,01,01,01,01,01,01
531 DATA01,01,01,01,01,01,03,02
532 DATA02,07,06,03,03,03,03,07
533 DATA07,07,07,07,07,07,00,07
534 DATA07,07,07,07,07,07,01,07
535 DATA07,06,06,01,00,06,06,06
536 DATA06,06,06,06,06,06,06,06
537 DATA06,06,03,03,06,07,01,E6
538 DATAA9,00,85,00,A9,1A,85,01
539 DATAA9,00,85,FB,A9,1E,85,FC
540 DATAA9,00,85,FD,A9,96,85,FE
541 DATAA0,00,B1,00,91,FB,AA,BD
542 DATA7E,19,91,FD,88,D0,F3,E6
543 DATA01,E6,FC,E6,FE,A0,00,B1
544 DATA00,91,FB,AA,BD,7E,19,91
545 DATAFD,C8,C0,FA,D0,F1,60,EA
546 DATAFF,FF,FF,03,03,03,03,03
547 DATAFE,FE,FE,80,80,80,80,80
548 DATA03,03,03,03,03,03,03,03
549 DATA80,80,80,A5,A5,A5,A5,BD
550 DATA00,00,00,E9,0A,0C,0A,E9
551 DATA38,38,38,3B,3B,3A,3A,3A
552 DATA0F,0E,0E,4E,4E,CE,CE,CE
553 DATAF8,70,70,73,32,3B,1A,1A
554 DATA00,00,00,DE,50,D0,50,5E
555 DATA00,00,00,F0,80,E0,80,F0
556 DATA38,38,38,38,38,38,38,38
557 DATA0F,0F,0F,0E,0E,0E,0F,0F
558 DATAF8,F8,F8,38,38,38,F8,F8
559 DATA5A,DB,18,FF,FF,18,DB,5A
560 DATA00,FF,00,FF,FF,18,DB,5A
561 DATA00,00,00,18,18,00,00,00
562 DATA00,42,3C,24,24,3C,42,00
563 DATA00,00,3C,24,24,3C,00,00
564 DATA00,00,10,38,10,00,00,00
565 DATA10,10,7C,10,10,10,10,10
566 DATA10,38,6C,C6,6C,38,10,00
567 DATA00,77,44,74,14,77,00,00
568 DATA00,77,55,56,55,75,00,00
569 DATA00,70,42,60,42,70,00,00
570 DATA00,54,54,75,54,54,00,00
571 DATA3E,14,3E,14,3E,14,3E,14
572 DATA54,FE,54,FE,54,FE,54,FE
573 DATA3C,7E,F7,FF,F0,FF,7E,3C
574 DATA3C,7E,EF,FF,0F,FF,7E,3C
575 DATA34,76,F7,D7,FF,FF,7E,3C
576 DATA3C,7E,FF,FF,D7,F7,76,34
577 DATA03,07,0F,0F,0F,0F,07,03
578 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
579 DATAC0,E0,40,80,00,80,E0,C0
580 DATAC0,E0,F0,F0,F0,F0,E0,C0
581 DATA03,07,02,01,00,01,07,03
582 DATAFF,FF,7E,3C,00,00,00,00
583 DATA00,00,00,00,42,C3,E3,D7
584 DATA00,00,00,00,3C,7E,FF,FF
585 DATAD7,E3,C3,42,00,00,00,00
586 DATA32,7B,FA,BC,88,88,88,CC
587 DATA3C,7E,DB,FF,BD,C3,66,3C
588 DATA3C,7E,DB,FF,DB,E7,7E,3C
589 DATA18,18,18,18,18,18,18,18
590 DATA00,00,00,FF,FF,00,00,00
591 DATA10,38,54,FE,AA,82,54,38
592 DATA18,24,18,08,08,18,08,18
593 DATA08,08,1C,1C,1C,1C,1C,1C
594 DATA7C,FE,0E,D6,E6,C6,FE,7C
595 DATA08,08,00,08,08,18,18,18
596 DATAFC,FE,02,06,1C,70,FE,FE
597 DATAFC,FE,02,3C,3C,02,FE,FC
598 DATA18,18,D8,D8,FE,18,18,18
599 DATAFE,FE,00,80,FC,06,FE,FC
600 DATA7C,FE,00,C0,FC,C6,FE,7C
601 DATAFE,FE,06,0C,18,10,30,30
602 DATA7C,FE,06,C6,7C,C6,FE,7C
603 DATA7C,FE,06,C6,7E,06,FE,7C
604 DATAC0,E0,40,80,00,80,E0,C0
605 DATA03,07,0F,0F,0F,0F,07,03
606 DATA00,73,42,63,42,72,00,00
607 DATA00,94,95,94,95,9C,00,00
608 DATA3E,41,9D,A1,A1,9D,41,3E
609 DATA00,7E,42,5A,5A,42,7E,00
610 DATA00,FF,00,FF,FF,00,FF,00
611 DATA00,7F,40,5F,5F,58,5B,5A
612 DATA00,FE,02,FA,FA,1A,DA,5A
613 DATA5A,5B,58,5F,5F,40,7F,00
614 DATA5A,DA,1A,FA,FA,02,FE,00
615 DATA5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A
616 DATA00,FE,02,FE,FE,02,FE,00
617 DATA00,7F,40,7F,7F,40,7F,00
618 DATA00,7E,5A,5A,5A,5A,5A,5A
619 DATA5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,7E
620 DATA5A,5B,58,5B,5B,58,5B,5A
621 DATA5A,DA,1A,DA,DA,1A,DA,5A
622 DATA5A,DB,00,FF,FF,00,FF,00
623 DATA5A,DB,18,FF,FF,18,DB,5A
624 DATA00,FF,00,FF,FF,18,DB,5A
625 DATA00,00,00,18,18,00,00,00
626 DATA00,42,3C,24,24,3C,42,00
627 DATA00,00,3C,24,24,3C,00,00
628 DATA00,00,10,38,10,00,00,00
629 DATA10,10,7C,10,10,10,10,10
630 DATA10,38,6C,C6,6C,38,10,00
631 DATA00,77,44,74,14,77,00,00
632 DATA00,77,55,56,55,75,00,00
633 DATA00,70,42,60,42,70,00,00
634 DATA00,54,54,75,54,54,00,00
635 DATA3E,14,3E,14,3E,14,3E,14
636 DATA54,FE,54,FE,54,FE,54,FE
637 DATA3C,7E,F7,FF,F0,FF,7E,3C
638 DATA3C,7E,EF,FF,0F,FF,7E,3C
639 DATA34,76,F7,D7,FF,FF,7E,3C
640 DATA3C,7E,FF,FF,D7,F7,76,34
641 DATA03,07,0F,0F,0F,0F,07,03
642 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
643 DATAC0,E0,40,80,00,80,E0,C0
644 DATAC0,E0,F0,F0,F0,F0,E0,C0
645 DATA03,07,02,01,00,01,07,03
646 DATAFF,FF,7E,3C,00,00,00,00
647 DATA00,00,00,00,42,C3,E3,D7
648 DATA00,00,00,00,3C,7E,FF,FF
649 DATAD7,E3,C3,42,00,00,00,00
650 DATA32,7B,FA,BC,88,88,88,CC
651 DATA3C,7E,DB,FF,BD,C3,66,3C
652 DATA3C,7E,DB,FF,DB,E7,7E,3C
653 DATA18,18,18,18,18,18,18,18
654 DATA00,00,00,FF,FF,00,00,00
655 DATA10,38,54,FE,AA,82,54,38
656 DATA18,24,18,08,08,18,08,18
657 DATA08,08,1C,1C,1C,1C,1C,1C
658 DATA7C,FE,0E,D6,E6,C6,FE,7C
659 DATA08,08,00,08,08,18,18,18
660 DATAFC,FE,02,06,1C,70,FE,FE
661 DATAFC,FE,02,3C,3C,02,FE,FC
662 DATA18,18,D8,D8,FE,18,18,18
663 DATAFE,FE,00,80,FC,06,FE,FC
664 DATA7C,FE,00,C0,FC,C6,FE,7C
665 DATAFE,FE,06,0C,18,10,30,30
666 DATA7C,FE,06,C6,7C,C6,FE,86
667 DATA7B,FE,06,C6,7E,06,FE,7C
668 DATAD7,FB,D7,FE,AA,82,54,38
669 DATA00,00,00,00,3C,7E,FF,FF
670 DATA00,73,42,63,42,72,00,00
671 DATA00,94,95,94,95,9C,00,00
672 DATA3E,41,9D,A1,A1,9D,41,3E
673 DATA00,7E,42,5A,5A,42,7E,00
674 DATA20,20,20,20,F0,C0,C0,C0
675 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
676 DATAC0,EE,20,20,20,20,20,20
677 DATAF0,C0,FD,20,20,00,01,20
678 DATA0A,0B,0C,20,20,20,20,ED
679 DATAC0,EE,20,20,20,20,ED,C0
680 DATAEE,20,20,02,03,04,05,06
681 DATA07,08,09,20,20,F0,C0,FD
682 DATA20,20,20,20,20,20,ED,C0
683 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
684 DATAC0,C0,C0,FD,20,20,20,20
685 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
686 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
687 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
688 DATA20,20,31,20,20,96,96,96
689 DATA20,20,20,31,37,36,20,20
690 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
691 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
692 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
693 DATA20,20,20,20,20,20,32,20
694 DATA20,20,20,20,20,20,20,30
695 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
696 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
697 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
698 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
699 DATA20,20,33,20,20,20,20,20
700 DATA20,20,20,30,20,20,20,20
701 DATA20,20,20,20,20,F0,EE,20
702 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
703 DATA20,20,20,20,20,20,20,F0
704 DATAEE,20,20,ED,DB,C0,C0,C0
705 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
706 DATAC0,C0,C0,C0,C0,DB,FD,20
707 DATA20,20,DD,20,0F,20,20,20
708 DATA31,20,20,20,12,20,20,20
709 DATA31,30,20,DD,20,20,20,20

READY.

5 PRINT"PARTIE 3"
10 FORZ=7968 TO 9647
20 READOC$
30 GOSUB200
40 POKEZ,OC
50 NEXT
60 PRINT"OK "Z
70 POKE631,131:POKE198,1:END
200 D=0
201 FORI=1TO2:
    A=ASC(MID$(OC$,I,1))-48
202 D=D*16+A+(A>9)*7:
    NEXT:OC=D:RETURN
500 DATADD,20,20,20,20,20,20,20
501 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
502 DATA20,DD,20,20,20,20,DD,20
503 DATA10,20,20,20,32,20,20,20
504 DATA2E,20,20,20,31,35,20,DD
505 DATA20,20,20,20,DD,20,20,20
506 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
507 DATA20,20,20,20,20,DD,20,20
508 DATA20,20,DD,20,11,20,20,20
509 DATA35,20,20,20,2E,20,20,20
510 DATA32,30,20,DD,20,20,20,20
511 DATADD,20,20,20,20,20,20,20
512 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
513 DATA20,DD,20,20,20,F0,DB,C0
514 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
515 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,DB
516 DATAEE,20,20,ED,FD,20,20,20
517 DATA20,20,20,20,20,20,20,20
518 DATA20,20,20,20,20,ED,FD,20
519 DATA20,20,20,F0,C0,C0,C0,C0
520 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
521 DATAC0,EE,20,20,20,20,20,20
522 DATA20,DD,86,B1,A0,90,8F,95
523 DATA92,A0,8A,8F,95,85,92,DD
524 DATA20,20,20,20,20,20,20,ED
525 DATAC0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
526 DATAC0,C0,C0,C0,C0,FD,20,20
527 DATA20,20,2D,20,20,2D,2D,20
528 DATAAE,D7,02,AC,D6,02,18,20
529 DATAF0,FF,A9,28,A2,04,8E,86
530 DATA02,20,D2,FF,60,00,A9,00
531 DATA8D,D6,02,8D,D7,02,8D,D8
532 DATA02,A9,30,8D,D9,02,60,00
533 DATAAD,D8,02,C9,01,D0,04,CE
534 DATAD7,02,60,C9,02,D0,04,EE
535 DATAD6,02,60,C9,03,D0,04,EE
536 DATAD7,02,60,C9,04,D0,03,CE
537 DATAD6,02,60,00,AC,D7,02,C0
538 DATA0B,F0,01,60,AE,D6,02,E0
539 DATA16,D0,06,A2,00,8E,D6,02
540 DATA60,E0,FF,D0,2D,A2,15,8E
541 DATAD6,02,60,00,00,00,00,00
542 DATAAE,D6,02,D0,4C,AC,D7,02
543 DATAD0,47,AD,E1,02,C9,01,B0
544 DATA01,60,AD,C8,02,C9,50,B0
545 DATA01,60,AD,D9,02,F0,04,CE
546 DATAD9,02,60,20,4A,21,A2,00
547 DATAEE,D6,02,AE,D7,02,AC,D6
548 DATA02,20,36,19,A5,CE,C9,20
549 DATAF0,0A,AC,D6,02,C0,13,D0
550 DATAE7,4C,16,20,4C,00,20,EA
551 DATAEA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA
552 DATAEA,AC,D6,02,AE,D7,02,20
553 DATA36,19,C9,28,F0,03,4C,16
554 DATA20,AC,D6,02,AE,D7,02,18
555 DATA20,F0,FF,AD,8D,19,8D,86
556 DATA02,A9,4F,20,D2,FF,CE,C8
557 DATA02,20,30,21,AE,D6,02,86
558 DATA05,AC,D7,02,84,06,A9,01
559 DATA8D,D8,02,20,28,20,20,4C
560 DATA20,AC,D6,02,AE,D7,02,20
561 DATA36,19,C9,20,D0,03,4C,00
562 DATA20,EE,D8,02,AD,D8,02,C9
563 DATA05,F0,0D,A6,05,8E,D6,02
564 DATAA4,06,8C,D7,02,4C,FB,20
565 DATA4C,16,20,00,00,00,00,00
566 DATAA9,90,A2,80,A0,30,8D,0C
567 DATA90,88,D0,FD,CA,D0,F5,A9
568 DATA00,8D,0C,90,60,00,00,00
569 DATA00,00,AD,C1,02,C9,01,D0
570 DATA06,A0,01,8C,D7,02,60,C9
571 DATA02,D0,06,A2,0A,8E,D7,02
572 DATA60,C9,03,D0,06,A2,0D,8E
573 DATAD7,02,60,A2,06,8E,D7,02
574 DATA60,00,00,00,00,00,00,00
575 DATA00,00,4C,F0,3F,00,00,00
576 DATA2A,2A,90,08,A2,01,8E
577 DATAA1,02,4C,A5,17,AE,A1,02
```

A SUIVRE...

MINI LOGO

TI99/BASIC SIMPLE

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

Amusez-vous par ces quelques commandes graphiques apparentées au LOGO.

Jean Luc RIVES

Mode d'emploi :
Permet de créer une multitude de formes (dessins, lettres, etc) par l'intermédiaire d'un petit ver de terre qui se déplace sur l'écran. Liste des commandes de base :

A : avance (avec trace)
R : recule (efface trace)
G : tourne à gauche de 90°
D : tourne à droite de 90°
S : saute (lève plume)
T : couleur de la trace
F : fin (efface l'écran, retour au menu)

Déplacement : ACTION (1 lettre), nombre de pas (2 chiffres) et appui sur ENTER. Exemples :
A01 : avance d'un pas
A13 : avance de 13 pas
R04 : recule de 4 pas (efface la trace)
G : tourne à gauche (90°)
D : tourne à droite (90°)
S15 : saute de 15 pas (sans effacer le dessin)
T02 : change la couleur de la trace et prend la couleur N° 2 lors de la prochaine avance.
L'option 1 du menu donne accès à l'écran 2 pour le choix des couleurs d'écran. Effectuez votre choix en positionnant la flèche devant la couleur désirée et validez par RETURN : FCTN + X permet le déplacement vers le bas, FCTN + E le déplacement vers le haut.

```
160 GOTO 250
170 OPTION BASE 1
180 DIM CH(8),CO1(8),P(8)
190 SW0=X=Y=S1=CF=CV=T1=T2=T3=T4=S0=TR=R
J=SA=KEY1=KEY2=KEY3=KEY4=NB=SW1000=SW100
=SW10=SW1=K0=ST=K1=K2=K9=K=J=I
200 W=DM=FM=M$=RH=LI=RV=CO
210 DIM VV(25),VH(32)
220 CALL CLEAR
230 PRINT "FIN DE PROGRAMME"
240 END
250 CALL CLEAR
260 PRINT "          MINI LOGO"
270 PRINT "____________________________"
280 PRINT :::::::
290 PRINT "  1 MINI LOGO"
300 PRINT :::
310 PRINT "  2 DEMONSTRATION"
320 PRINT :::
330 PRINT"  3 FIN"
340 PRINT ::::
350 PRINT "____________________________"
360 INPUT "VOTRE REPONSE ? : ":D
370 IF D=1 THEN 440
380 IF D=2 THEN 420
390 IF D=3 THEN 220
400 PRINT ::"ERREUR: TAPEZ 1, 2 OU 3"::
410 GOTO 360
420 D=1
430 GOTO 450
440 D=0
450 DM=1
460 FM=30
470 DATA 1,37,2,2,42,3,3,48,5,4,59,8,9,9
6,9,10,104,10,11,112,11,12,120,16
480 RESTORE
490 FOR I=1 TO 8
500 P(I)=0
510 NEXT I
520 CALL CLEAR
530 S1=0
540 CALL SCREEN(14)
550 FOR I=1 TO 8
560 READ W,X,Y
570 CH(I)=X
580 CO1(I)=Y
590 GR(I)=W
600 CALL CHAR(CH(I),"00FFFFFFFFFFFF")
610 CALL COLOR(GR(I),CO1(I),1)
620 CALL HCHAR(I,5,CH(I),3)
630 NEXT I
640 CALL CHAR(64,"00002060FF602")
650 CALL CHAR(91,"")
660 CALL HCHAR(1,9,64)
670 H=24
680 M$="COULEUR ECRAN ?"
690 V=2
700 GOSUB 5450
710 GOSUB 5490
720 I=1
730 J=-1
740 IF D=1 THEN 760
750 GOTO 810
760 J=J+2
770 A$="101010131013111113101010131111111
13101013"
780 B$=SEG$(A$,J,2)
790 K0=VAL(B$)
800 GOTO 830
810 CALL KEY(5,K0,ST)
820 IF ST=0 THEN 810
830 IF K0=10 THEN 860
840 IF K0=11 THEN 920
850 IF K0=13 THEN 980
860 IF I>7 THEN 810
870 I=I+1
880 CALL HCHAR(I-1,9,91)
890 IF P(I)=1 THEN 860
900 CALL HCHAR(I,9,64)
910 GOTO 740
920 IF I<2 THEN 810
930 I=I-1
940 CALL HCHAR(I+1,9,91)
950 IF P(I)=1 THEN 920
960 CALL HCHAR(I,9,64)
970 GOTO 740
980 IF S1=1 THEN 1110
990 IF S1=2 THEN 1240
1000 IF S1=3 THEN 1370
1010 IF S1=4 THEN 1500
1020 IF S1=5 THEN 1630
1030 CALL SCREEN(CO1(I))
1040 CF=CO1(I)
1050 P(I)=1
1060 M$="COULEUR DU VER ?"
1070 GOSUB 5450
1080 GOSUB 5490
1090 S1=1
1100 GOTO 740
1110 H=I
1120 V=11
1130 M$="COULEUR VER "
1140 GOSUB 5450
1150 CV=CO1(I)
1160 S1=2
1170 P(I)=1
1180 H=24
1190 V=2
1200 M$="COULEUR 1-ERE TRACE ?"
1210 GOSUB 5450
1220 GOSUB 5490
1230 GOTO 740
1240 H=I
1250 V=11
1260 M$="1-ERE TRACE"
1270 GOSUB 5450
1280 P(I)=1
1290 T1=CO1(I)
1300 H=24
1310 V=10
1320 M$="2-EME"
1330 GOSUB 5450
1340 GOSUB 5490
1350 S1=3
1360 GOTO 740
1370 H=I
1380 V=11
1390 M$="2-EME TRACE"
1400 GOSUB 5450
1410 GOSUB 5490
1420 P(I)=1
1430 T2=CO1(I)
1440 H=24
1450 V=10
1460 M$="3"
1470 GOSUB 5450
1480 S1=4
1490 GOTO 740
1500 H=I
1510 V=11
1520 M$="3-EME TRACE"
1530 GOSUB 5450
1540 GOSUB 5490
1550 P(I)=1
1560 T3=CO1(I)
1570 H=24
1580 V=10
1590 M$="4"
1600 GOSUB 5450
1610 S1=5
1620 GOTO 740
1630 H=I
1640 V=11
1650 M$="4-EME TRACE"
1660 GOSUB 5450
1670 GOSUB 5490
1680 P(I)=1
1690 T4=CO1(I)
1700 H=24
1710 V=2
1720 M$="BEGIN ==>FCTN-5 OU ENTER"
1730 GOSUB 5450
1740 GOSUB 5490
1750 IF D=1 THEN 1790
1760 CALL KEY(5,K0,ST)
1770 IF ST=0 THEN 1760
1780 IF K0=14 THEN 480
1790 RESTORE 5510
1800 CALL CLEAR
1810 CALL CHAR(116,"F0FCFEF3F3FEFCF0")
1820 CALL CHAR(113,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1830 S0=1
1840 K9=40
1850 CALL CLEAR
1860 CALL SCREEN(CF)
1870 CALL COLOR(11,CV,CF)
1880 CALL COLOR(9,T1,T1)
1890 CALL COLOR(10,T2,T2)
1900 CALL COLOR(12,T3,T3)
1910 CALL COLOR(1,2,CF)
1920 CALL COLOR(2,T4,T4)
1930 CALL COLOR(3,7,16)
1940 CALL COLOR(4,7,16)
1950 CALL CHAR(48,"003C42424242423C")
1960 GOTO 2100
1970 TR=0
1980 IF NB=1 THEN 2020
1990 IF NB=2 THEN 2040
2000 IF NB=3 THEN 2060
2010 IF NB=4 THEN 2080
2020 K9=96
2030 GOTO 2310
2040 K9=104
2050 GOTO 2310
2060 K9=120
2070 GOTO 2310
2080 K9=42
2090 GOTO 2310
2100 CALL CHAR(117,"183C6666FFFFFFFF")
2110 CALL CHAR(118,"0F3F7FCFCF7F3F0F")
2120 CALL CHAR(119,"FFFFFFFF66663C18")
2130 TR=0
2140 SA=0
2150 SW0=0
2160 SW=1000
2170 K9=96
2180 H=24
2190 V=7
2200 IF SW0=1 THEN 2310
2210 RH=12
2220 RV=15
2230 BH=4
2240 BB=21
2250 BG=3
2260 BD=29
2270 CALL HCHAR(RH,RV,113)
2280 CALL HCHAR(RH,RV+1,116)
2290 SW0=1
2300 GOSUB 3010
2310 IF D=0 THEN 2340
2320 READ K0
2330 GOTO 2360
2340 CALL KEY(5,K0,ST)
2350 IF ST=0 THEN 2310
2360 DM=9
2370 GOSUB 5410
2380 IF K0=65 THEN 2470
2390 IF K0=68 THEN 3940
2400 IF K0=70 THEN 250
2410 IF K0=71 THEN 3560
2420 IF K0=82 THEN 2510
2430 IF K0=83 THEN 2530
2440 IF K0=84 THEN 2560
2450 CALL SOUND(500,110,20,110,20,110,20
,-4,0)
2460 GOTO 2310
2470 H=24
2480 V=7
2490 M$="A"
2500 GOTO 2580
2510 M$="R"
2520 GOTO 2580
2530 SA=1
2540 M$="S"
2550 GOTO 2580
2560 TR=1
2570 M$="T"
2580 GOSUB 5450
2590 GOSUB 5490
2600 IF D=0 THEN 2630
2610 READ K1
2620 GOTO 2650
2630 CALL KEY(5,K1,ST)
2640 IF ST=0 THEN 2630
2650 IF (K1<48)+(K1>57)THEN 2770
2660 CALL HCHAR(24,9,K1)
2670 FOR I=1 TO 30
2680 NEXT I
2690 IF D=0 THEN 2720
```

A SUIVRE...

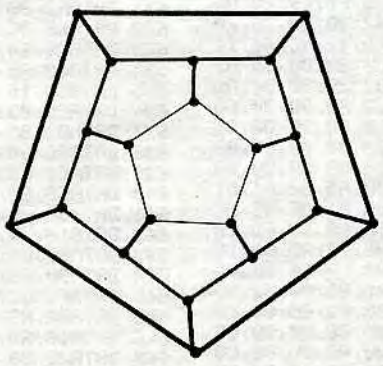
WUMPUS

FX 702 P

Participez à ce sport périlleux (et mystérieux) qu'est la chasse au WUMPUS.

Laurent PERRON

Mode d'emploi :
Lancement en # 0, les ordres possibles sont affichés. Le WUMPUS vit dans une cave de vingt chambres dont chacune possède trois tunnels menant à d'autres chambres (faites-vous une idée de la disposition par le schéma). Pour varier les parties, les pièges sont disposés au hasard. Deux chambres possèdent des puits sans fond dans lesquels il vaut mieux ne pas tomber (vous perdez). Deux autres chambres abritent des chauve-souris géantes; si une d'entre elles vous attrape, elle vous entraîne dans une chambre au hasard ce qui est plutôt gênant. Notre WUMPUS n'est pas gêné par ces pièges, il possède des pieds ventouses et est beaucoup trop gros pour les chauve -souris. En général monsieur roupille, mais deux choses peuvent le réveiller : votre arrivée dans sa chambre et votre tir de flèche. Une fois réveillé, il peut bouger, rester tranquille ou vous avaler si vous êtes à sa place, ce qui vous en conviendrez est une triste fin. Vous pouvez à chaque tour visiter une chambre, (1-4) indique le nombre de chambres que vous désirez visiter, ou bien tirer l'une de vos cinq flèches. A une case de distance, l'ordinateur vous prévient de la présence d'un WUMPUS par un message significatif.

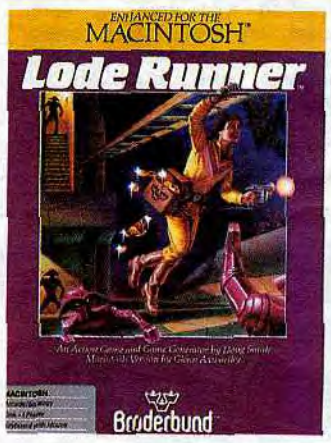


```
LIST
  1 VAC :WAIT 0:PRT
    CSR 4;"** WUMP
    US **":A0=1+INT
    (RAN#*20:FOR A
    =1 TO 5
  2 B=1+INT (RAN#*2
    0:FOR C=0 TO A:
    IF A(C)=B THEN
    2
  3 NEXT C:A(A)=B:N
    EXT A:$="ABCDEF
    GHIJKLMNOPQRST"
    :FOR A=0 TO 5
  4 A$(A)=MID(A(A),
    1):C$=C$+A$(A):
    NEXT A:A6$="BEF
    ACH":A7$="BDJCE
    L"
  5 A8$="ADNAGO":A9
    $="FHPBGI":B0$=
    "HJQCIK":B1$="J
    LRDKM":K=5
  6 B2$="LNSEMO":B3
    $="FNTGQT":B4$=
    "IPRKQS":B5$="M
    RTOPS":WAIT 25
  7 A$=A5$:GSB 39:D
    =B:GSB 41:PRT "
    VOUS ETES EN";B
    :SAC :STAT 20
  8 STAT 1:IF SX(24
    ;A$=MID(SX,1):G
    SB 39:A(SX-5)=B
    :GOTO 8
  9 FOR E=21 TO 23:
    FOR F=0 TO 4:IF
     A$(F)=MID(E,1)
    ;GSB 36+F/2
 10 NEXT F:NEXT E:P
    RT "TUNNELS EN
    ";##;B6;",";B7;
    ",";B8
 11 INP "BOUGER OU
    TIRER",R$:IF R$
    ="T" THEN 26
 12 IF R$<"B" THEN
    11
 13 INP "OU ALLER",
    F:F=INT (ABS F:
    IF SGN (21-F)+S
    GN F<2 THEN 13
 14 FOR E=16 TO 18:
    IF A(E)<F:NEXT
    E:IF F<0:PRT "N
    ON VALABLE":GOT
    O 13
 15 SAC :A5$=MID(F,
    1):FOR E=0 TO 4
    :IF A$(E)=A5$;G
    SB 17+E/2:GOTO
    SX
 16 NEXT E:GOTO 20
 17 PRT "CHUTE DANS
     UN PUIT":STAT
    23:RET
 18 PRT "ZAP"," ZAP
    ","UNE CHAUVE S
    OURIS..":F=1+RA
    N#*20:STAT 15:R
    ET
 19 PRT "IL Y A UN
    WUMPUS":STAT 16
    :RET
 20 A$=A4$:GSB 39:D
    =B:GSB 41:$=$+A
    4$:A4$=MID(21+R
    AN#*4,1)
 21 IF A4$<A5$ THEN
     7
 22 PRT "LE WUMPUS
    VOUS A EU"
 23 PRT "HA HA TU E
    S MORT":INP "UN
    E AUTRE PARTIE"
    ,R$:IF R$="N":E
    ND
 24 INP "MEME PLAN"
    ,R$:IF R$="N" T
    HEN 1
 25 $=MID(1,20)+C$:
    FOR B=0 TO 5:A$
    (B)=MID(B+21,1)
    :NEXT B:GOTO 5
 26 INP "QUELLE FOR
    CE 1/4",F:F=INT
     (ABS F:IF SGN
    F+SGN (5-F)<2 T
    HEN 26
 27 FOR E=16 TO 19:
    A(E)=E+x:NEXT E
    :FOR J=1 TO F:P
    RT "CHAMBRE N";
    J;
 28 INP A(J+15):NEX
    T J:E=16:IF ABS
     SGN (B9-B7)+AB
    S SGN (B8-B6)<2
     THEN 27
 29 GSB 41:FOR G=21
     TO 23:IF MID(G
    ,1)=MID(A(E),1)
     THEN 31
 30 NEXT G:A$=MID(2
    1+RAN#*3,1):GSB
    39:A(E)=B
 31 A$=MID(A(E),1):
    IF A$=A5$:PRT "
    LA FLECHE REVIE
    NT":GOTO 23
 32 IF A$=A4$;PRT "
    LE WUMPUS EST M
    ORT":GOTO 24
 33 D=A(E):E=E+1:IF
     E<15+F THEN 29
 34 K=K-1:PRT "FLEC
    HE :";K:IF K=0;
    PRT "PLUS DE FL
    ECHE":GOTO 23
 35 PRT "RATE":GOTO
     20
 36 PRT "UN COURANT
     D AIR":RET
 37 PRT "IL Y A DU
    BRUIT":RET
 38 PRT "CA SENT LE
    WUMPUS":RET
 39 FOR B=1 TO 20:I
    F A$=MID(B,1):N
    EXT B
 40 RET
 41 $=MID(1,20)+A$(
    D/2+5.5):IF FRA
    C (D/2)<0:$=MID
    (1,23):RET
 42 $=MID(1,20)+MID
    (24,3):RET
```

C'est nouveau, ça vient de sortir

GARDEZ VOS LUNETTES DE SOLEIL DIEU REPASSERA PAR LA !

Il paraîtrait que vous n'aimez plus Lode Runner. Dommage ! Vous qui avez acquis un Mac et qui ne disposez que de Macpaint ou Macwrite pour vous éclater voici votre version de LR disponible autrement qu'en version pirate. Le graphisme, bien qu'en noir et blanc, ne gâche en rien la qualité intrinsèque du produit, faut dire que le graphiste de Broderbund sort des studios de Walt Disney. Réjouissez-vous car vous aurez, cette fois-ci, la doc complète et en français pour créer vos tableaux. Sinon, pour tous les autres, il vous faudra attendre encore pour recevoir le troisième LR en trois dimensions.



DU RETARD DANS L'AIR

Le 8256, généreusement annoncé dans l'HHHHebdo comme étant déjà dans les stocks d'Amstrad, sans la doc en français, vient tout juste de prendre le bateau pour arriver sur nos côtes d'ici quelques semaines. La diffusion ne pourra donc pas, de toutes les façons, débuter avant mi-octobre. Si vous êtes vraiment pressés, téléphonez à Amstrad, ils se feront un plaisir de vous donner l'itinéraire du cargo, à votre charge de le rejoindre à la nage !

AMSTRAD S'AUTOPIRATE

Amstrad n'est pas seulement un fabricant de micro-ordinateurs, c'est aussi un constructeur de matériel Hifi. L'an dernier, il avait lancé un magnétophone comportant deux lecteurs-enregistreurs de cassettes permettant de réaliser des copies de cassette à cassette à deux fois la vitesse normale. Dernièrement, l'affaire a été saisie devant le tribunal par le PBI, l'équivalent britannique de notre SACEM. La possibilité de faire des copies incite en effet les utilisateurs à... copier. D'où baisse des ventes, d'où manque à gagner du PBI, d'où procès. Mais le juge a décrété que le seul tort d'Amstrad était de vanter trop ostensiblement la faculté de copier dans la publicité.
En 1979, j'ai moi-même acheté une platine à double cassette à Londres. Elle ne copiait qu'à vitesse normale. En 1984, Aiwa a eu des problèmes avec le même PBI : son propre lecteur copiait à 4 fois la vitesse habituelle. En fait, c'est pas interdit de copier, mais c'est interdit de copier vite.

AMSTRAD A VENDU UN 6128...

Au mois de juillet. Pour le mois d'août les ventes ont décollé de manière sensible : 2600 exemplaires, rejoignant du même coup les scores des 464 (2800) et 664 (2680). Les résultats de la société viennent parallèlement d'être annoncés en Angleterre : pour l'exercice allant du 1er juillet 1984 au 30 juin 1985, un bénéfice de 20 millions de livres a été dégagé. Hum... C'est vraiment beau de voir les jeunes boîtes aligner les zéros dans le positif, parce que les vieilles de leur côté, c'est plutôt dans le négatif qu'elles assurent (80 millions de $ pour Commodore, 45 millions de £ pour Sinclair...).

VOUS M'EMMERDEZ

Je vais tout vous expliquer. Les principes philosophiques, les grands préceptes sociaux, la vie, tout.
Voilà : je suis très énervé parce que Gargoyle Games vient d'annoncer son intention de laisser tomber l'environnement celtique qu'il avait adopté pour ses deux derniers jeux, Tir Na Nog et Dun Darach au profit de l'espace. Oui, désormais, le cadre des jeux de cette compagnie sera l'espace.
Vous m'emmerdez.
Si on me dit qu'au fond d'une forêt lointaine, dans un pays reculé sur une planète inconnue il y a un monstre qui dévore tout ce qui passe à portée de crocs, franchement, je m'en fous. Mais alors, complètement. Je n'irai jamais sur cette planète, encore moins dans ce pays et à plus forte raison dans cette forêt. Je m'en fous.
Si, par contre, quelqu'un arrive à me faire croire que si je remets les pieds chez mon boulanger habituel un assassin fou meurtrier sadique va me sauter dessus, alors là, je vous garantis que je ne remets plus les pieds chez le boulanger en question. Parce que c'est proche de moi, parce que c'est une menace directe, parce que j'y croirai .
Pourquoi Spielberg a-t-il tant de succès ? Parce que ses ET arrivent dans une ville banale, rencontrent des gens normaux, se heurtent à des problèmes courants.
Ecoutez : un autre monde, un autre temps. Dans le monde de Cryhulisk, la guerre fait rage. Les Fkvfejhg se battent contre les Hhiyfeojaez, qui sont particulièrement cruels. Un jour...
Vous avez peur ? Pas moi. Mais maintenant, regardez :
On savait depuis 1976 que l'Union Soviétique était capable de fabriquer des micros émetteurs de la taille d'une tête d'épingle. L'ambassade des Etats-Unis avait révélé l'affaire en en trouvant une centaine dissimulée dans ses locaux *(authentique)*. Mais les autorités militaires des USA viennent de mettre au point un bidule...
Et là ? Les autorités militaires n'ont encore rien déclaré, mais ce n'est qu'une question de temps. Et *vous* êtes visés, directement. Alors, imaginez un jeu (ou un film, ou un roman) dans lequel le personnage principal (maléfique, bien entendu) est *votre voisin du dessus...*
Compris, les auteurs à la gomme ?

LA GROSSE TÊTE

C'est Infogrames qui va bientôt avoir besoin d'un décamètre pour se mesurer le tour de tête : depuis qu'ils ont sorti deux-trois jeux un peu moins pourris que d'habitude, ils croient être les meilleurs de France du Monde. A preuve : dans la dernière édition d'un canard professionnel anglais, Computer Trade Weekly (exclusivement réservé aux revendeurs, éditeurs de softs et autres fabricants de hard), une pub vante leurs capacités à faire mieux que tout le monde et ce partout, même en Angleterre. Je me marre : Thomas SCHMIDER s'engage même à creuser le tunnel sous la Manche pour améliorer les relations entre nos deux pays. Ca colle, Thomas, vient à l'HHH-Hebdo j't'offre une pelle et je t'emmène au bord de la Manche.

UN PETIT SPEED

La cartouche absolue pour le C64 vient de sortir des limbes du cerveau d'un ingénieur de Robcom Limited. La société commercialise depuis quelques jours une cartouche **Turbo 50** qui vous ouvre des perspectives passionnantes : lecteur de K7 dix fois plus rapide, lecteur de disquettes cinq fois plus speed, interface Centronics pour brancher une imprimante autre que celles de Commodore, 16 nouvelles instructions pour disquette et K7 (dont copie de fichier) et un bouton de reset pour permettre aux pirates de s'exprimer pleinement. Cette Rolls de la cartouche vous coûtera 500 balles si les revendeurs ne se sucrent pas trop au passage de la Manche.

MESSIEURS LES ALIENS, TIREZ LES PREMIERS

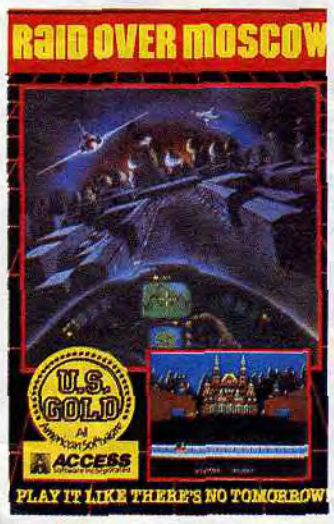
La société Imagine fut, à l'origine, créée sur la base d'une poignée de jeux d'arcade pondus par un jeune talent d'une quinzaine d'années. De ces débuts prometteurs naquit une société qui ne sut conserver son avance sur le Spectrum par manque d'imagination. Aujourd'hui propriété d'Océan, Imagine continue à sortir quelques produits, tous aussi lamentables les uns que les autres. Dernier en date de ce domaine, Zip Zap ne retiendra l'attention que des néophytes du Spectrum. Les habitués de la machine ne supporteront guère la pauvreté du jeu, autant par son graphisme que par son intérêt. La génération actuelle de softs n'autorise plus que rarement de produire des logiciels de ce niveau, heureusement ! **Zip Zap** d'*Imagine* pour Spectrum.

CP/M PAS MORT ?

Deux illustres inconnus, Matmos Limited et Computer Appreciation, proposent actuellement en Angleterre un micro compatible CP/M pour 3000 francs. Le Matmos PC comporte une unité de disquettes et la compatibilité au système d'exploitation susnommé, c'est tout. Pour le moniteur, comptez 1000 balles, ce qui vous fait la configuration complète à 4000 francs. Ca ne vous rappelle pas vaguement les prix d'une boîte nommée comment déjà ? Ah oui ! Amschtrad.

VIVEMENT LE DERBY

Depuis les débuts de la micro-informatique familiale, l'adaptation d'un programme du Commodore sur le Spectrum pose des problèmes dramatiques. Que ce soit Activision, avec Ghostbusters ou Beamrider par exemple, US Gold, pour Raid Over Moscow ou Beach Head, ou Ocean, avec Daley Thompson's Decathlon, les versions destinées au Spectrum souffrent d'un manque de qualité attristant. Les programmeurs restent bloqués par la gestion des couleurs en haute résolution complètement nulle et les capacités sonores ringardes à souhait. Seuls ont échappé au massacre des titres tels que Bruce Lee ou Zaxxon, logiciels où l'originalité et la richesse intrinsèque traversent intacts les épreuves de l'adaptation. Une seule solution s'offre aux fanatiques de Sinclair : attendre la sortie du Derby (la version 128 K du Spectrum) pour espérer voir enfin des adaptations du niveau des originaux, et pourquoi pas supérieures.



L'ALLIANCE DES TOCARDS

Jusqu'au mois de mars, MCC avait participé à la compétition concernant le catalogue de softs le plus nul. Depuis près de six mois, nous ne recevions plus de nouvelles de cet importateur basé à Monaco. Nous qui l'avions cru disparu au fin fond d'un casino, le voici qui réapparaît doté d'une nouvelle vigueur : dorénavant c'est Vifi (le spécialiste de la sous-merde pédagogique) qui distribuera les produits du premier sur le territoire français. Encore des intoxiqués de la règle ***moins par moins égale plus.***

LE HARD CASSE GUEULE

WH Smith, un nom que vous commencez à connaître (le deuxième distributeur de hard et de softs en Angleterre), va cesser petit à petit de distribuer du hard dans l'ensemble de ses boutiques. Les revendeurs sont appelés à se spécialiser dans le soft, en particulier pour Amstrad, Commodore et Sinclair. Apple disparaîtra ainsi définitivement des vitrines, ne correspondant à aucune demande Outre-Manche. Actuellement pour plus de 100 boutiques réparties dans le Royaume Uni, seule une cinquantaine continue à proposer des micros. Visiblement, ils en avaient ras le stock !

C'est nouveau, ça vient de sortir

ARRRRRGH ! QUE C'EST BOOO...

Vous bénéficierez dans les jours qui viennent de l'inexprimable bonheur (ou de l'indicible extase) qui consistera à placer dans votre lecteur de cassettes ou de disquettes (au choix, suivant les moyens du bord) Summergames II. Les gars d'Epyx n'ont pas fait les choses à moitié, loin de là. La version pour le Commodore occupe trois faces de disquettes bien tassées, remplies comme des boîtes de sardines... Et il n'y a pas que du vent dedans : les animations vous mettent sur le cul en moins de 3 secondes, la musique est nettement plus meilleure que celle d'avant qui l'était beaucoup plus moins bonne, les épreuves sont dix fois plus rusées, bref c'est génialement génial. Vous hésitez encore ? No problem ! Vous réussissez un bond fabuleux au triple saut, un écran géant au-dessus des tribunes annonce votre nom, votre performance et passe le ralenti de votre bond. Vous rattrapez mal votre cheval après la barrière, il choit et vous vous retrouvez au fond de la rivière. Un petit coup de kayak ou d'escrime pour vous remonter le moral ? Facile ! Vous retrouverez huit nouvelles épreuves, toutes plus réussies les unes que les autres. A posséder dans les *secondes qui viennent*. Un seul impératif : disposer d'un joystick supra-confortable sinon gare à la galère ! **Summergames II** d'*Epyx* pour Commodore et très bientôt Apple.

JAMES BOND 64

Dangeureusement vôtre, alias A view to a kill sortira en version française le 9 septembre en cassette ET en disquette pour : Oric, C64, Amstrad, Spectrum et MSX (ce dernier ne bénéficiant que de 2 jeux sur les trois, manque de mémoire oblige). Prix des cassettes : 150 francs. Prix des disquettes : 200 francs. Comment ? La version disquette ne coûte pas plus que le prix normal + le prix de la disquette vierge ? C'est pas du vol ? Au secours, je veux qu'on me vole, j'ai plus l'habitude d'être traité honnêtement !

ASSOCIATION LUCRATIVE

Amsoft (filiale logicielle d'Amstrad) et US Gold se sont associés pour le meilleur et pour le pire sous le petit nom de Amsoft Gold. Vous aurez bientôt droit à Beach Head, Raid et *Bruce Lee pour 169 balles en* version disquette.
Amstrad tout seul va sortir aussi un compilateur basic, ainsi que Stuntrider, un programme dans lequel, au guidon d'une moto, vous devrez sauter 12 autobus sans vous viander à l'arrivée. Très dur.

LA FIN DE LA C5

La C5, cette voiture électrique de Sinclair n'est plus fabriquée depuis quelques jours. En effet, Hoover, le fabricant, a décidé de ne plus commander de pièces tant que les dettes de Sinclair *ne sont pas réglées*. Rappelons quand même qu'à l'heure actuelle, cette voiture ne coûte que 2400 francs. 10.000 unités ont été vendues, soit le dixième des prévisions.

PLUS VITE QUE LA LUMIÈRE

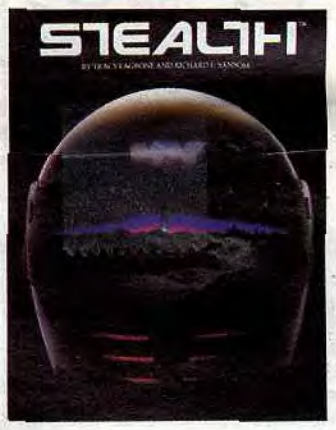
L'éditeur Holt Saunder a déjà lancé sur le marché anglais un bouquin bourré de programmes et d'astuces en tous genres pour le Commodore 128. Parmi ceux-ci des jeux, *des programmes éducatifs et* des applications *sérieuses* fonctionnant soit sous le mode 128, soit sous le mode CP/M. Le bouquin se vend 12,95 livres (140 francs). Que tous ceux qui veulent taper les programmes patientent : le C128 ne sera pas commercialisé en Angleterre avant le 15 septembre !

LE MSX EST UNE FAUTE DE GOÛT EN SOI

Sanyo craque : ses MSX 32 Ko sont bradés à 2290 balles et les 16 Ko à 1990. En plus, ça va tellement mal qu'il propose le dépôt-vente aux revendeurs pour 1544 francs. Ils ont tout compris, les japs. Ils bradent au double du prix de l'Amstrad ou de l'Oric.

PANPAN ET BOUMBOUM SONT DANS UN AVION

Alors que la révolution des jeux pour micros se poursuit vaillament, laissant apparaître de subtils mélanges d'action et de réflexion, Broderbund prend son courage à deux mains et sort (enfin) sur Commodore un *pur produit d'action. Héritier* d'Axis Assassin par la qualité graphique et sonore, **Stealth** marque un nouveau pas dans l'arcade pure. A bord de votre chasseur, vous devez détruire une tour sur une planète désolée, défendue seulement par des batteries de DCA automatiques et des avions kamikazes. La nullité consternante du scénario *s'oublie* dès les commandes prises en main : le graphisme extraordinaire, la rapidité des adversaires et l'objectif à portée de vue vos transportent dans *un univers* manichéen où il fait bon vivre (survivre ?). A travers les cinq *niveaux du jeu, vous découvrirez* les ruses diaboliques d'un adversaire sanguinaire prêt au suicide pour vous détruire. Un must à côté duquel Mad Max fait figure d'enfant de choeur. **Stealth** de *Broderbund* pour Commodore, Atari et bientôt Apple.



EFFET SECONDAIRE

CRL sort un jeu d'arcade dont le titre est "Blade Runner". Sur quoi est basé ce jeu, sur "*Blade Runner The Movie*" ? Non, sur "Blade Runner The Music". En effet, les concepteurs ont préféré s'inspirer de la partition de Vangelis plutôt que du film. C'est un choix, certes, mais il est idiot.
C'était la minute subjective du Docteur Scott.

POUCE, POUCE, POUCE !

Les vilains méchants qui laissent en liberté de fausses informations n'ont qu'à bien se tenir : la disquette trois pouces se porte on ne peut mieux. *D'après les chiffres*, on ne peut plus officiels, du département de l'industrie japonais la 3' remporte un vif succès puisqu'elle représente à elle seule autant d'exportations que l'ensemble des autres disquettes (pour les neuf premiers mois de l'année). Amstrad en consomme à lui tout seul (le grand goulu) près de 300.000 *unités par mois, en provenance* des deux seuls fabricants locaux, Maxell et National *Panasonic*. Ouf ! Remettez-m'en trois pouces, j'ai eu peur.

MERCI !

Philips et Euréka nous ont invités, nous, pauvres journaleux sans cravate, à l'avant-première de "Dangeureusement vôtre", le dernier James Bond. Vous savez bien sûr qu'un jeu en a été tiré sur Oric, Commodore, Spectrum, Amstrad, MSX, Enterprise et dans quelques temps sur Thomson et Apple II. Ceci expliquant celà, nous avons donc pu voir ce chef-d'oeuvre kitch que d'aucuns trouvent nul et que moi je trouve très bien.
Euréka organisait cette projection en tant que distributeur exclusif en France, mais que venait faire Philips ? Simple : la cassette du jeu est offerte à tous les acheteurs de MSX Philips. C'est un peu embêtant car c'est la plus mauvaise adaptation (elle ne comprend que deux des trois jeux), mais bon, il faut bien que Phiphi vende ses rasoirs à touches.
Moi, j'aime bien James Bond ! Même si c'est toujours un savant fou qui veut devenir le maître du monde, parce que j'aime bien les savants fous qui veulent devenir maître du monde.
Le programme sera disponible cette semaine.

AU VOLEUR !

Ca y est, les journaux de BD se mettent à publier des listings ! Bon, le journaux en question est américain : il s'agit de Mad Magazine, qui fut voici 20 ans un journal génial, à l'époque ou Harvey Kurtzmann, Jack Davis, Bill Elder, Wood Wallace et Will Eisner déversaient leur génie tout au long des pages de cet éminent canard. Depuis, ça a bien changé. C'est devenu plus gentil, plus "bon esprit". Mais là, ce mois-ci, surprise ! Une partie du journal est consacrée à l'informatique. On y trouve des listings pour Apple, Atari, IBM et Commodore (ils dessinent tous la tête d'Alfred E. Neuman, l'égérie du canard, ce petit crétin avec de grandes oreilles), des bandes dessinées sur les ordinateurs, un dictionnaire des mots utilisés en informatique (Menu : ce que vous ne reverrez jamais après avoir acheté un ordinateur, parce que vous serez trop pauvre pour pouvoir mettre les pieds dans un restaurant. Programmes : ce que vous regardiez à la télé avant d'y brancher un ordinateur. Ram : ce qu'on fait devant un ordinateur (adapté). Fenêtres : endroit où l'on jette les ordinateurs après avoir accidentellement effacé un programme. Chips : genre de saloperie qu'on mange pour ne pas avoir à quitter son ordinateur au profit de la table familiale).
Il est très difficile de trouver ce magazine en France. Quelques librairies le possèdent, et à Paris on peut le trouver dans les kiosques de St-Michel et de l'Opéra. En plus, il vaut près de cinquante balles.
Ca me rassure, j'ai eu peur de la concurrence.

FACE A FACE

Y a pas, mais les combats par micro interposé, ça se pose là comme d'vertissement : nettement plus puissant que le reportage en direct sur la guerre au Bantoustan inférieur pendant le journal de 20 heures. Chez Microprose Software, ils ont bien pigé l'astuce et, quitte à livrer un produit pauvre en graphisme, offrent le plaisir de flinguer son petit frère ou sa maman à grands coups de mitrailleuse dans les réacteurs. Freud n'avait rien compris : rien de tel que de se battre, chacun dans son coucou à essayer de flinguer l'autre. Ca c'en est de la thérapie de famille, garantie HHHHebdo. En résumé : vous pouvez jouer seul conte l'ordinateur, à deux l'un contre l'autre, à deux contre l'ordinateur, et à quatre deux contre deux. Chacun des joueurs dirige un avion, changeant au fur et à mesure de l'évolution des combats. Vous passerez ainsi du biplan de 19 jusqu'au chasseur bombardier-*contemporain. Pour un appa*reil donné vous devrez adapter votre pilotage à ses caractéristiques : un appareil récent se dirige en ligne droite avec des demi-tors sérrés et des attaques en piqué alors qu'un vieux coucou pourra naviguer entre deux airs à louvoyer, tourner et virevolter. Une psychothérapie assurée : le premier logiciel de jeu adapté aux familles en crise. **Mig Alley Ace** de *Microprose Software* pour Commodore.

INDICE DES PRIX

Chez Dixons, à Londres, le Commodore Plus 4 se vend 900 francs et on peut acheter un QL à crédit pour un total de 2500 francs en payant 120 francs par mois.

PCW SHOW DEVANT, SHOW!

Suite de la page une.

d'Enterprise 64 et 128 Ko, plein de softs connus mais mal adaptés, des goodies (chapeaux, badges, autocollants) distribués à tire-larigot et des hôtesses vêtues de shorts "plus short que moi tu meurs". Oui, ils y vont au flan : ils continuent avec entrain à ne pas en vendre.

POMME

Exclusif : la photo de l'unique Apple de l'expo. Il est là pour mettre une imprimante en valeur.

PHOTO DE FAMILLE

Monsieur et Madame Amstrad étaient présents, bien sûr, avec tous leurs rejetons, le 464 (qui a bien vieilli, le pauvre, mais c'est la vie), le 664 (une santé de fer), le 6128 (qui a une tête à vouloir bouffer tous les autres) et le petit dernier, le PCW 8256, qui fait rien qu'à essayer de faire le mariole en faisant jamais pareil que ses frères. Les petits neveux étaient venus pour l'occasion, comme vous ne les connaissez pas, les voici :

Roger Interface Série :

Georges Imprimante :

Albert Crayon Optique :

Nicolas Synthétiseur De Parole Et Ampli Stéreo :

MON AMOUR !

Aaaaaaaatari ! Oui, il est là, il y en a plein partout, sur les étagères, dans les placards, sur la moquette, sous la moquette, dans la moquette, à côté de la moquette, partout ! Des 520 ST à foison ! Des 260 ST, aussi ! Et un 260 STD, pour faire bonne mesure, celui qui a un drive intégré et 256 Ko de Ram !

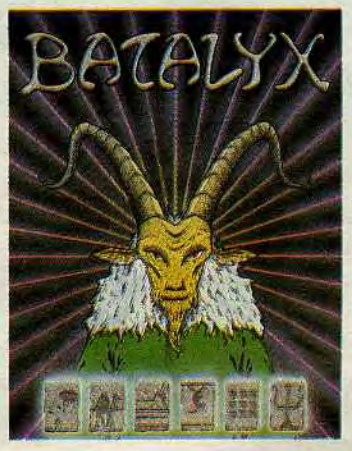
Et les softs, attention ! Les premiers commencent à faire leur apparition. Le plus nul d'entre eux est douze fois meilleur que Lode Runner (c'est Mission Mouse, photo ci-dessous) et le plus beau, Psychosis, c'est un petit bonhomme (pas si petit que ça, d'ailleurs, il fait un tiers de l'écran) qui court partout, monte dans les maisons, court dans les rues, fait des dérapages incontrôlés et tout grâce à un joystick habilement branché sur la machine. L'animation est, euh... perfane. C'est un mot nouveau dont la définition est : "définit la qualité d'animation d'un jeu tournant sur Atari 520 ST". Superbe. Il y a déjà plein de tableurs, de feuilles de calcul, d'utilitaires mais toujours pas de basic ni de Gem Write ni de Gem Paint et on ne le répètera jamais assez.

COROLLAIRE

A côté d'Atari, parce que c'est Atari qui l'a présenté sérieusement le premier, le lecteur de disques à laser. Vous savez qu'on peut stocker trois fois l'Encyclopedia Britannicae sur un seul disque, et quand bien même vous n'auriez jamais lu cet éminent ouvrage, vous devez vous douter que ça représente un paquet d'octets. Cinq cent millions, pour être exact. La photo ci-dessous, c'est un CD (habituez-vous, ça veut dire Compact Disc) couplé à un ordinateur. Les images défilent sans cesse et vous pouvez regarder la démo pendant vingt minutes, vous ne verrez jamais deux fois la même image. Merci M'sieur Toshiba.

SOFTGRAMMES DE JEU

Oh, les beaux éditeurs qui étaient là. Oh, surtout l'infernal Jeff Minter et sa boîte Llamasoft, qui vient de sortir (encore) un nouveau produit, qui traite de boucs mutants, comme d'habitude, sur CBM 64, comme d'habitude. J'aime bien Jeff Minter. Son nouveau jeu s'appelle Batalyx. Woh, lui, eh, j'en fais autant.



Microdeal a annoncé son intention de développer sur IBM, notamment un Backgammon et un jeu d'échec, ce qui est stupéfiant d'audace. Passons rapidement.
Tout le monde développe sur Amstrad. D'ailleurs, tout va sortir ou est déjà sorti, alors inutile d'annoncer les titres. Vous voulez Kjhgsdfjhgqe ? Ca sort dans un mois. Et Xkjdss ? Oui, dans deux semaines. Bon, ça va, alors.
C'est d'ailleurs assez énervant. Vous passez devant l'échoppe d'un éditeur, vous voyez la pub d'un nouveau jeu : c'est pour Bruzo 64 et Amstrad, ou pour Glandu 128 et Amstrad, ou pour Oupour et Amstrad. Si vous avez un Amstrad, vous avez de la chance.

LE SALON DE L'ANNEE

Il est certain que ce salon est le plus significatif sur le plan micro en Europe. Ceux qui iront au Sicob seront déçus : les organisateurs ont jugé que les petits cons en culottes courtes qui piaillent le long des couloirs en s'extasiant devant des machines à 2000 balles n'étaient pas dignes de leur intérêt. En conséquence, cette année, la micro sera reléguée au Sicob Boutique et le Sicob Boutique au palais des congrès de la Porte Maillot (histoire d'emmerder un peu Micro-Expo) et Dieu sait que le Sicob Boutique, même Porte Maillot, n'est pas en soi propre à susciter les passions les plus déchaînées. Genre, le vrai Sicob sera réservé à ceux qui peuvent prouver qu'ils sont victimes de l'impôt sur les grandes fortunes.
Vous savez quelle sera la tendance 85-86 : Sinclair garde la tête hors de l'eau, Amstrad fait comme si il était tout seul, Atari, pendu à une corde, se balance pour avoir l'air d'être confortablement installé, Commodore est soutenu par une armée de fans et le reste se partage les os.
Vous savez tout. ■

LE COURRIER DES LECTEURS

Messieurs, lecteur doublement occasionnel de votre hebdomadaire (entendez par là que j'ai lu les numéros usagés que l'on a bien voulu me prêter) j'ai pu apprécier de quelle manière amusante mais bien souvent atroce vous tentez d'assassiner vos en même temps que tout autre chose.
- Les partitions sont traitées comme des programmes basic. A ce propos, je ne comprends pas du tout votre remarque (suis-je le seul ?) sur leur portabilité impossible.

10 et fin) Une voiture qui a des pneus neufs et pas de moteur est *avant tout* une voiture qui n'a pas de moteur. Pneus neufs ou pas, elle ne roule pas.
Sol sol ré si sol, ré !

— — —

( ) N° 88-89-90 : Clément le

Les listings ont été revus et corrigés 4 à 5 fois.
anonyme !

HHHH-Ton taux de frappe au clavier : 80%. Ton taux de relecture : 12%. Ton taux d'estimation : 0%. Tous les listings ont été vérifiés à 100%. Tu dois être

BANANES

Réponse à de nombreuses lettres : un arrobas (ou arrobasque), c'est ça : @. C'est joli, hein ? On en mangerait.

FAITES COMME EUX, ABONNEZ-VOUS !

Bulletin d'abonnement page 31

QUI VEUT MON DEULIGNE ?

La reprise de la conception des deulignes, c'est comme la reprise économique : on en parle à longueur de temps, on l'annonce, on la dit imminente, mais personne ne se risquerait à prétendre qu'elle est là. Ben faut pas croire que je vais me vanter de ce que les *spézialists* considèrent comme infaisable. Alors vous vous les remuez un peu ces méninges ? Y a que les habitués qui réagissent, c't'un monde ça madame.

Laurent GAUTHIER, professionnel de la flemmardise, propose un curseur qui maintient éveillé.

Listing Commodore

```
0 DATA165,206,141,1,212,169,0,141,
4,212,169,33,141,4,212,76,49,234:P
OKE54296,15
1 FORA=0TO17:READQ:POKE49201+A,Q:N
EXT:POKE56334,0:POKE789,192:POKE56
334,1
```

Alain Le GALL uneligne en douceur pour ne pas *surprendre par trop son micro.*

Listing Apple

```
1  FOR I = 768 TO 799: READ A: POKE I,A: NEXT
   : CALL 768: POKE 16386,15: POKE 789,2:
    CALL 768: DATA 169,3,160,9,32,217,3,9
   6,0,1,96,1,0,17,15,27,3,0,64,0,0,1,0,0
   ,96,1,0,0,1,239,216,0: HOME : PRINT "M
   AINTENANT GRACE A L'UNILIGNE, VA FRIME
   RAVEC TON CATALOG INFINI !!!"
```

Arnaud DANASSIE juge l'exactitude horaire comme indispensable. A vous de profiter de sa manie.

Listing Thomson

```
0 CLS:SCREEN0,7,4:LOCATE1,11:INPUT"Heure
,Minute,Seconde";H,M,S:CLS:LOCATE1,11:IN
PUT"H,M,S de la sonnerie";S1,S2,S3:CLS:G
OTO1
1 S=S+1:ATTRB1,1:IF S1=H AND S2=M AND S3
=S THENLOCATE3,12:PRINTUSING"## H  ## M
 ## S";H,M,S:FORI=0TO50:PLAY"O5L5MIP":NE
XT:GOTO1ELSELOCATE3,12,0:PRINTUSING"## H
  ## M  ## S";H,M,S:PLAY"L90P":IFS=60THE
NM=M+1:S=0:GOTO1ELSE1:IFM=60THENH=H+1:M=
0:GOTO1ELSE1
```

Michel DUPORT vous conseille de créer une REM de 23 caractères puis de poker (à partir de l'adresse 16514) les codes suivants. Lancez par le deuligne associé.

Codes machine

```
16514 3E 04 ED 47 3E FF 26 FF
16522 26 20 FD 2D 20 F8 30 30
16530 FE 1E 20 EE C3 82 40 34
```

Listing ZX 81

```
10 REM
20 RAND USR 16514
```

Laurent CHAUSSIN vous demande un nom, le vôtre ou celui de votre voisine immédiate. Attention, ne dépassez pas vingt caractères.

Listing Amstrad

```
10 CLS:LOCATE 10,10:INPUT"donnez-m
oi un nom";nom$:PAPER 0:PEN 15:MOD
E 1:chars=LEN(nom$):pixels=chars*8
:x=(639-chars*32)/2:LOCATE 1,1:PEN
 3:PRINT NOM$;:PEN 1:tx=x:y=220:y2
=398:FOR f=1 TO 8:x2=0:FOR g=1 TO
pixels:IF TEST(X2,Y2)=3 THEN PLOT
X,Y,2:PLOT X,Y-2
20 PLOT x+2,y:PLOT x+2,y-2:x=x+4:x
2=x2+2:NEXT g:y=y-4:y2=y2-2:x=tx:N
EXT f:LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(char
s):FOR i=1 TO 2500:NEXT:GOTO 10
```

Frédéric FARGEOT présente un exploit canonesque. Pour réaliser une sauvegarde de la page écran, tapez en mode direct : FSET 650 :CLEAR 100, puis lancez le programme. EXEC 7582 sauve l'écran, EXEC 7562 le rappelle (renouveler si imperfection). Le début de zone écran (& H1DC0) est stocké en 7566,7567 et en 7586,7587. Pour sauver un second écran, pokez aux adresses ci-dessus la valeur obtenue par (& H1DC0+ 512). Pour une troisième page, la valeur sera (& H1FC0+ 512), etc. La seule limitation : la taille de votre mémoire. Et vlan ! Deux softs pour Frédéric !

Listing Canon

```
1 A$="2100E011C01D1AD5CD34E3D123137CFEE2
C818F22100E011C01DD5CD48E3D11223137C
2 A$=A$+"FEE2C818F2":FORI=0TO41:POKEI+75
62,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
```

Salutations du vendredi.

128K
Amstrad CPC 6128
ordinateur à unité de disque intégrée

Une progression logique : Encouragés par l'immense succès des systèmes AMSTRAD CPC464 ET CPC664 et mûs par la même impulsion novatrice, nous sommes fiers de vous présenter le **CPC6128.**
Fidèle à notre concept de compatibilité, le CPC6128 fonctionne avec les logiciels de ses deux prédécesseurs et dispose en outre d'une RAM supplémentaire de 64Ko pour exploitation du système CP/M et autres applications utilisateur.

CP/M PLus : Le système CP/M Plus, appelé également CP/M 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CP/M80. Les 61Ko de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme transitoire") fournissent à tous les programmes CP/M 80 une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CP/M Plus et CP/M 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CP/M 2.2.
La plupart des logiciels CP/M 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CP/M Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation des terminaux, intégrée au CP/M Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écrans aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VT52 et Zenith Z19/Z29.

GSX : Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CP/M Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables tracantes et écrans utilisant des instructions standard ; la notion de portabilité des programmes CP/M est ainsi élargie au-delà des seuls écrans de texte. Il est possible, en outre, d'interfacer les logiciels bénéficiant du GSX avec un grand nombre d'imprimantes, pour obtenir des copies sur papier de graphiques, diagrammes, etc...

Dr. LOGO : Tandis que LOGO de Digital Research poursuit ses investigations dans le monde de l'enseignement assisté par ordinateur, la capacité accrue du 6128 permet d'étendre le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CP/M 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CP/M 2.2 jouissent d'une compatibilité ascendante.

Les disquettes : Avec son système de disquettes intégré, le CPC664 a ouvert la voie du futur ; le CPC6128 reprend le flambeau : offrant à une clientèle de plus en plus exigeante une informatique à disquettes pour un prix abordable, il réconcilie enfin les performances de l'informatique personnelle avec les coûts des ordinateurs individuels. Les disquettes de tous les systèmes AMSTRAD sont interchangeables, mais les programmes bénéficiant des améliorations du CP/M Plus et du système GSX ne tournent pas, on s'en doute, sur les systèmes dépourvus de ces avantages.
Derrière le CPC6128 s'inscrit, en fait, l'un des noms les plus prestigieux de l'informatique britannique. Par ailleurs, le club des utilisateurs AMSTRAD et son mensuel jouissent d'une solide réputation pour la qualité et la primeur des informations qu'ils diffusent.

Les logiciels : Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquette des CPC664 et CPC464/DDII et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 (si un lecteur de cassette lui est raccordé, bien sûr). Il offre ainsi à l'utilisateur un choix fantastique de logiciels immédiatement disponibles, issus de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.

monochrome **4490F**
couleur **5990F**

GENERAL

116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES

1	ROLAND ON THE RUN	150 F
2	ROLAND AHOY	150 F
3	SNOKKER	150 F
4	AMSGOLF	150 F
5	ROLAND DANS LE TEMPS	150 F
6	ROLAND GOES DIGGING	150 F
7	PUNCHY	150 F
8	FRED L'ELECTRONICIEN	150 F
9	HUNTER KILLER	150 F
10	HUNCHBACH	150 F
11	CODE NAME MAT	150 F
12	CHESS (ECHECS)	150 F
13	ROLAND aux OUBLIETTES	150 F
14	ROLAND A LA CAVE	150 F
15	SPANNERMAN	150 F
16	EXOCET	150 F

SUR CASSETTES

1	AQUAD	110 F
2	PLAYBOX	100 F
3	TYRANN	185 F
4	MEURTRE A GRANDE VITESSE	180 F
5	COBRA PINBALL	140 F
6	NIGHT BOOSTERS	120 F
7	CHALLENGER REVERS	130 F
8	STRESS	120 F
9	COBRA	120 F
10	LA VILLE INFERNALE	129 F
11	HISTOQUIZZ	120 F
12	FORCE 4	120 F
13	MISSION DETECTOR	120 F
14	HYPERSPACE	120 F
15	MACADAM BUMPER	160 F
16	FIGHTER PILOT	110 F
17	SORCERY	110 F
18	HOUSE OF HUSHER	125 F
19	DRAGON GOLD	99 F
20	MISSION I	140 F
21	3D MONSTER CHASE	99 F
22	TECHNICIAN TED	99 F
23	PYJAMARAMA	135 F
24	FRUITY FRANK	99 F
25	CLIMB IT	105 F
26	INTERDICTOR PILOT	250 F
27	SURVIVOR	120 F
28	CODE NAME MAT	99 F
29	HUNCHBACH	99 F
30	CUBIT	99 F
31	ASTRO ATTACK	99 F
32	ROLAND ON THE RUN	99 F
33	SNOOKER	99 F
34	DECATHLON	139 F
35	GHOSTBUSTERS	119 F
36	COMBAT LYNX	149 F
37	KNIGHT LORE	149 F
38	LE MILLIONNAIRE	159 F
39	WORLD CUP	129 F
40	KONG	139 F
41	JET SET WILLY	129 F
42	DEFENDOR DIE	110 F
43	SERIE NOIRE	145 F
44	BATTLE FOR MIDWAY	115 F
45	FOREST at WORLD END	75 F
46	MESSAGE from ANDROMEDA	75 F
47	HUNCHBACH II	95 F
48	ANDROID	120 F
49	KARL TREASURE HUNT	99 F
50	ERIC THE VIKING	170 F
51	FLIGHT PATH 757	100 F
52	STRIP POKER	120 F
53	ATOM SMASHER	99 F
54	MANIC MINER	119 F
55	DARK STAR	110 F
56	MASTER CHESS	99 F
57	FOOTBALL MANAGER	110 F
58	HUNTER KILLER	99 F
59	JACK and the BEANSTALK	115 F
60	RING OF DARKNESS	150 F
61	SPECIAL OPERATIONS	99 F
62	ANIMAL, VEGETAL, MINERAL	99 F
63	BLAGGER	99 F
64	BRIDGE IT	99 F
65	COLORIC	99 F
66	CLASSIC ADVENTURE	99 F
67	ERBERT	99 F
68	HARRIER ATTACK	99 F
69	FRED ELECTRONICIEN	99 F
70	GOLF	99 F
71	HAUNTED EDGES	99 F
72	LE GEOGRAPHE	99 F
73	LES ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA	99 F
74	LETTRES MAGIQUES	99 F
75	WONG LOOPY LAUNDRY	99 F
76	NOMBRES MAGIQUES	99 F
77	OH MUMMY	99 F
78	ROLAND LASCAUX	99 F
79	ROLAND AHOY	99 F
80	POUCHINELLE	99 F
81	ROLAND ON THE RUN	99 F
82	ROLAND IN TIME	99 F
83	WORLD WAR III	99 F
84	MONOPOLIC	119 F
85	SPLAT	99 F
86	FRUIT MACHINE	99 F
87	GRAND PRIX DRIVER	99 F
88	RALLY II	180 F
89	KIKEKANKOI	159 F
90	THE HOBBIT	225 F
91	LE BAGNE DE NEPHARIA	140 F
92	SNOOKER	129 F
93	SPANNERMAN	99 F
94	JEWELS OF BABYLONE	130 F
95	FANTASIA DIAMOND	139 F
96	AMIRAL GRAF SPEE	99 F
97	XANAGRAMS	99 F
98	LE LABYRINTHE DU SULTAN	99 F
99	LA COURSE A LA BOUSSOLE	99 F
100	LE PENDU	99 F

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN ANGLAIS

SUR CASSETTES — **AMSOFT**

1. HOME BUDGET AMSOFT — 245 F
   Budget familial avec tableur, finance, banque, gestion familiale
2. AMSWORD — 290 F
   Traitement de texte en anglais
3. EASY AMSCALC AMSOFT — 245 F
   Tableur pour la gestion
4. TUTORIAL BASIC GUIDE 2e partie — 245 F
5. DEVPACK — 290 F
   Assembleur désassembleur

SUR DISQUETTES — **AMSOFT**

6. DECISION MAKER
   Aide à la décision, gestionnaire de stratégies, possibilités et alternatives
7. ENTREPRENEUR
   Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités
8. PROJECT PLANNER
   Planification, analyse et détermination des principaux postes d'un projet
9. STAR WATCHER
   Guide d'observation des étoiles
10. MASTER FILE
    Système de gestion de fichier
11. MICROSPREAD
    Tableur permettant le calcul financier et économique
12. MICROPEN
    Base de données pour textes et lettres
13. MICROSCRIPT
    Traitement de texte intégré avec tableur

EN FRANÇAIS

SUR CASSETTES — **MB 92**

14	TRAITEMENT DE TEXTE PRO	300 F
15	GESTION BANCAIRE	220 F
16	FACTURATION	350 F
17	GESTION DE STOCK	250 F
18	TAPE FILE Gestion de fichier	350 F
19	GESTION COMPTABLE simplifiée	350 F
20	TRANSCODE utilitaire de copie	350 F
21	AMSTRAD ARTISTE	250 F
22	EDITEUR SONORE POLYPHON.	150 F
23	DAO GRAPHISME	250 F

SUR CASSETTES — **CORE**

24	GESTION DE FICHIERS 200 fiches, 20 rubriques par fiche	150 F
25	MULTIGESTION Toutes gestions familiales, financières, bancaires	195 F
26	CP GRAPH Utilitaire graphique pour la visualisation des postes établis à partir de multigestion	
27	GESTION D'ENTREPRISE Journal des ventes, achat, trésorerie	245 F
28	GESTION DE STOCKS Gère jusqu'à 700 articles	245 F
29	MUSICORE Votre clavier devient synthetiseur musical, 2 notes simultanées	195 F
30	COREPAINT Dessin assisté par ordinateur	195 F
31	GRAPHICORE DAO avec gomme, crayon à xonométrie et 3D	245 F

SUR CASSETTES — **POWER SOFT**

32	EASY CALC TABLEUR	195 F
33	EASY BANK GESTION	195 F
34	EASY GRAPH	195 F
35	EASY FILE FICHIER	195 F

SUR CASSETTES — **LOGICIS**

36	U DOS 1.2 accès direct	380 F
37	LOGICIEL DE FACTURATION	1090 F

SUR CASSETTES — **COBRA**

38	D.A.O.	120 F
39	SUPER COPY	120 F
40	GRAPHOLOGIE	150 F

SUR DISQUETTES, EN FRANÇAIS — **MB 92**

41	GESTION BANCAIRE	370 F
42	TRAITEMENT DE TEXTE PRO	370 F
43	FACTURATION	600 F
44	GESTION DE STOCK	320 F
45	DISC-FILE Gestion de fichier	450 F
46	GESTION COMPTABLE simplifiée	600 F
47	ACCES DIRECT	580 F

des prix qui marchent au pas chez GENERAL

		à verser au comptant	+mensualités avec assurance	TEG	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	2690 F	590	12 x 201,30	24,35	315,60
CPC 464 couleur	3990 F	790	18 x 216,90	24,35	704,20
CPC 664 monochrome	3790 F	790	18 x 203,30	24,35	659,40
CPC 664 couleur	5290 F	1290	24 x 215,10	24,10	1162,40
Unité disquette DD1	1995 F	395	6 x 289,30	24,35	135,80
CPC 6128 monochrome	4490 F	990	18 x 237,30	24,35	771,40
CPC 6128 couleur	5990 F	1290	30 x 214,10	24,10	1723
Imprimante DMP 2000	2290 F	490	9 x 223,40	24,35	210,60

23 accessoires pour l'Amstrad

1	Câble raccord Amstrad/Imprimante	150 F
2	Rallonge 1,50m Monit./Clavier 464	185 F
3	Housse moniteur couleur	70 F
4	Housse moniteur monochrome	70 F
5	Housse clavier	70 F
6	Housse disquette DD1	55 F
7	Synthetiseur vocal DKTronics	495 F
8	Ruban imprimante DMP1	95 F
9	Ruban Centronics 3102	85 F
10	Papier listing blanc 70g, 500f	59 F
11	Papier étiquettes (500 étiq.)	70 F
12	Cable 664 2e unité disquette FD1	290 F
13	Boitier interface 2 joysticks	190 F
14	Magnétophone Lanay pour 664	390 F
15	Cable 664 magnéto. K7 extérieur	50 F
16	Joystick Quickshoot I	69 F
17	Joystick Quickshoot II	119 F
18	2 joysticks Quickshott II	199 F
19	Cassette micro 20min. pièce 6,90 F pour 10 pièces, 11e gratuite	
20	Disquettes 3 pouces pièce 59 F pour 10 pièces, 11e gratuite	
21	Boite rangement 50 disq. 3 pouces	195 F
22	2e unité diquette FD1	1790 F
23	Imprimante à marguerite SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm	3395 F

22 livres sur l'Amstrad

SYBEX

1	Premiers programmes	98 F
2	18 jeux d'action	49 F
3	56 programmes	78 F
4	L'assembleur pratique	98 F
5	Zen avec K7	248 F

PSI

6	Basic Amstrad CPC 464	100 F
7	102 programmes de jeu	120 F
8	Amstrad en famille	120 F

HACHETTE

9	Utilisation de l'Amstrad CPC 464	

MICRO APPLICATION

10	La bible du programmeur Amstrad	249 F
11	Le basic au bout des doigts CPC 464	149 F
12	Trucs et astuces CPC 464	149 F
13	Jeux d'aventures, comment les programmer	129 F
14	Peeks et pokes du CPC 464	99 F
15	Graphismes et sons du CPC 464	129 F
16	Amstrad ouvre toi	99 F
17	Amstrad : autoformation à l'assembleur en français	195 F avec une K7
18	Programmes basic pour le CPC 464	129 F
19	Le langage machine pour le CPC	129 F

AMSOFT (en anglais)

20	Hisoft Pascal	450 F
21	Complete firmware specification	290 F
22	DD1 firmware specification	290 F

Apple*

prix TTC - tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*

UNITE CENTRALE 128K azerty	9288 F
MONITEUR	1548 F
SUPPORT MONITEUR	385 F
EXTERNAL DRIVE	2535 F
SOURIS	766 F
SAC DE TRANSPORT	330 F

MAC INTOSH*

MAC INTOSH* 512 K azerty UNITÉ CENTRALE + MONITEUR + SOURISOFT	27.348 F
MICRODISK DRIVE EXTERNE 3,5 pouces	3804 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER*	4218 F
KIT IMAGEWRITER* (français) POUR MAC*	433 F
VALISETTE MAC*	762 F

APPLE II E*

UNITE CENTRALE 64K azerty	6532 F
MONITEUR + ACCESSOIRES	1526 F
LECTEUR DISQUETTES + CONTROLEUR PRO DOS français	3153 F
KIT DE MONTAGE POUR DUO DRIVE	1110 F
DUO DRIVE + CONTROLEUR PRO DOS français	4520 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER*	4218 F
KIT IMAGEWRITER* français POUR APPLE II E*	449 F

LOGICIELS POUR MAC*

TELEMAC	1650 F
BASIC MICROSOFT	1690 F
OMNIS II	3950 F
PASCAL	1500 F
CX MAC BASE	2750 F
ABC BASE	3250 F
AIRBORNE	490 F
COPY II MAC/MAC TOOLS II	590 F

LOGICIELS POUR II C*

TRAITEMENT DE TEXTE + TABLEUR JANE	1850 F
TRAITEMENT DE TEXTE EPISTOLE II C*	1800 F
VERSION CAL. TABLEUR + GRAPHIQUE	1500 F
PFS GESTION ET FICHES	1600 F

DIVERS

JOYSTICK POUR APPLE* IIE et 2C équipé de 2 trims pour recherche du point zéro, construction robuste	159 F
BOITE RANGEMENT POUR 60 DISQUETTES 3 P 1/2	255 F
BOITE PLASTIQUE 10 DISQ.	28 F
BOITE POSTE 2 DISQUETTES	14 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQ.	185 F

CARTES D'EXTENSION COMPATIBLES POUR APPLE II* et IIE*

CARTE Z 80	435 F
CARTE 80 COLONNES POUR II+	695 F
CARTE D'EXTENSION RAM 128K POUR IIE et II+	1895 F
CLAVIER MULTITECH APPLE (90 touches) pour II+ et IIE	1170 F
CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C	795 F
CARTE DE PROGRAMMATION 2716/2752/2764 pour IIE et II+	795 F
CARTE POUR 2 DISK DRIVE	395 F
CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+	475 F
CARTE MUSICALE II+ et IIE	850 F
CARTE SUPER SERIE II+ ou IIE	755 F
CARTE 6522 pour II+ et IIE	395 F
CARTE RVB	695 F
CARTE SPEECH	695 F
ALIMENTATION IIE et II+, 220V, 5 AMP	795 F
CARTE D'UNITE CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (sans 4164)	2995 F
INTERFACE GRAPPLER	1695 F
CARTE BUFFER	1895 F
CARTE BUFFER + GRAPPLER	2195 F
CARTE HORLOGE	495 F
VENTILATEUR EXTERNE POUR IIE et II+	345 F
DRIVE DISTAR COMPATIBLE POUR II+ et IIE	1299 F
DRIVE COMPATIBLE DISTAR POUR IIC	1499 F
BASE MONITEUR orientable	195 F
MODEM V21 liaison RS232C	1295 F
MEUBLE MICRO	469 F
RUBAN IMAGE WRITER	39 F
MICROPROCESSEUR 4164	49 F

* APPLE, APPLE IIE, APPLE IIC, IMAGEWRITER, MAC INTOSH et MACWRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER INC.

"Jackintosh" la bombe !!!

le nouvel **ATARI 520 ST**

démonstration à notre magasin

9490F

LASER SUPER PC XT

Configuration 1 (dite d'étude)	Configuration 2 (dite technique)	Configuration 3 (dite profess. PME-PMI)
comprenant : A) Unité centrale dans chassis métallique : Megaboard avec 128K RAM sur carte spéciale multi-couches extensible - Carte graphique couleur (utilisable aussi en monochrome). Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur de lecteurs de disquettes. Lecteur de disquettes 360Ko. Alim. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11. B) Clavier : Type 5050 Azerty	comprenant : A) Unité centrale dans chassis métallique : Megaboard avec 256K RAM sur carte spéciale multi-couches extensible à 640K à bord - Carte graphique couleur (utilisable aussi en monochrome). Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur de lecteurs de disquettes. 2 lecteurs de disquettes A et B 360Ko. Alim. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11. B) Clavier : Type 5050 Azerty	comprenant : A) Unité centrale dans châssis métallique : Megaboard avec 256K RAM extensible à 640K. Carte graphique couleur (utilisable aussi sur moniteur monochrome) ou carte monochrome graphique haute résolution. Port parallèle d'imprimante. Carte contrôleur disque dur. 1 lecteur de disquettes de 360Ko. 1 lecteur disque dur 20 MG0 formaté. Alim. 135W, 220V, 50Hz acceptant disque dur + lecteurs de disquettes. DOS 2.11. B) Clavier : Type 5050 Azerty
9990F	**14980F**	**28980F**

Tarif Disquettes

La boîte de 10 disquettes simple face, double densité	75F
La boîte de 10 disquettes double face, double densité	195F
La boîte de 10 disquettes 3 pouces pour Amstrad	450F
La boîte de 10 disquettes 3 p 1/2 pour MAC	240F

GENERAL

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. 206.50.50
Télex GL VIDEO 214 034 F

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Frais de transport, forfait 90 F — Etranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
commande le matériel suivant .....
Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CCP
pour un prix de ..... + 90 F (transport) = ...
Signature

IN PUBIS REPETITA

Le facteur sonne toujours deux fois

Film de B. Rafelson (1981) avec J. Nicholson et J. Lange

Photo C+

L'ange Olson (pure et radieuse J. Lange) est mariée à un gargotier d'au moins dix ans de plus qu'elle. Autant dire qu'au niveau de la bagatelle, le bistrotier ne bisse jamais le trot, yé ! Un jour, le shérif de la ville voisine amène un vagabond sortant de prison (Nicholson) pour travailler au restaurant afin d'acquitter sa dette envers la justice. Il trime comme un forcené mais il est souvent dérangé par la belle qui lui fait vite comprendre que cette belle énergie est par trop gaspillée. Sitôt dit "*allons équeuter la trique-madame*", sitôt fait, plutôt deux fois qu'une, trala yop-la boum boum ! Nicholson nique Olson.
Leurs effusions étant souvent écourtées par la présence du mari, les deux amants décident de l'éliminer en simulant un accident de voiture. La police a beau enquêter, les deux tourtereaux sont sûrs de leur coup qui n'est pas prêt d'être tiré... au clair

Rafelson prenait un risque en réalisant un remake du film de Tay Garnett, tiré du roman de J. Mac Cain. Il a cependant réussi son coup, Nicholson est pareil à lui-même, et on ne se lasse pas de regarder J. Lange. Elle est de ces comédiennes, qui moins elles sont vêtues, plus elles sont belles. Le contraire de Bette Davis quoi... M'enfin, nobody's perfect...

Diffusion le 18 à 22h35 sur C+

LE MALE PASSANT

Guy de Maupassant

Film de M. Drach (1982) avec C. Brasseur, J. Carmet, A.M. Philippe et S. Signoret.

Le teint battu, la mine triste et les yeux blêmes, Maupassant n'est plus que l'ombre de lui-même. Atteint de syphilis (le Syndrome Inhérent aux Débats Amoureux du XIX ème siècle), sans cesse perturbé par les parasites (morpions ?) du tout Paris, il part s'exiler à Cannes pour tenter de finir son roman. Afin d'apaiser les crises de plus en plus douloureuses, Maupassant se met à sniffer de l'éther afin d'apaiser le mal. Les vapeurs aidant, l'écrivain libidineux se remémore toutes ses aventures érotiques avant de mourir à l'asile dans d'affreuses souffrances mentales et physiques.

Maupassant, auteur classique par excellence, a été très souvent adapté à la télévision et au cinéma. C'était pas la peine de le sortir de son sarcophage pour faire du sous-Borowczyk ou du super-Hamilton avec les souvenirs et les fantasmes de l'écrivain. Malgré des références à l'impressionisme, des costumes de la Belle Epoque et une composition superbe de Brasseur, Drach sacrifie l'historique et le littéraire aux petites culottes, aux porte-jarretelles et autres frou-frous en photographiant des jeunes filles dans des tenues parfois à la limite de l'incandescence. Dommage pour les cérébraux, hourrah pour les amateurs de trous de serrure. Choisis ton camp camarade.

Photo FR3

Diffusion le 16 à 20h35 sur FR3

Lundi 16 Septembre

20h35	C +	: ***L'IMPITOYABLE*** *(film sportif combattant)*
20h35	FR3	: ***MAUPASSANT*** *(voir article)*
20h35	TF1	: ***LE COUCOU*** *(film inconnu)*
20h35	A2	: ***V n° 2***
22h10	A2	: ***LE JAPON n° 2*** *(voir article)*
22h20	TF1	: ***ETOILES ET TOILES***
23h00	FR3	: ***THALASSA***

Mardi 17 Septembre

20h30	C +	: ***L'AFRICAIN*** *(film de De Broca)*
20h35	FR3	: ***DERNIERE SEANCE*** *(Georges Sidney)*
20h35	TF1	: ***CE FUT UN BEL ETE n° 2*** *(redif)*
20h35	A2	: ***LA TRAVERSEE DE PARIS*** *(suivez le guide)*
22h05	TF1	: ***ENTRE CIEL ET TERRE*** *(Jerusalem n° 1)*
22h20	C +	: ***TCHAO PANTIN*** *(voir 99)*
22h25	A2	: ***CINEMA, CINEMAS*** *(LE magazine)*

Mercredi 18 Septembre

20h30	TF1	: ***LE CIEL DU FAUBOURG n° 1***
20H35	FR3	: ***DROLES DE STARS :*** *le rire en boîte*
20h35	A2	: ***TROU DE MEMOIRE*** *(à oublier)*
21h00	C +	: ***MEURTRES SOUS CONTROLE*** *(récompensé à Avoriaz)*
21h40	TF1	: ***ENTRE CIEL ET TERRE*** *(Jerusalem n° 2)*
21h55	FR3	: ***BUFFON NATURALISTE*** *(film docu)*
22h10	A2	: ***DOSSIERS DECAUX :*** *Pierrot le fou*
22h35	C +	: ***LE FACTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS*** *(voir article)*

Jeudi 19 Septembre

20h35	C +	: ***FOG***
20h35	FR3	: ***HISTOIRE D'UN JOUR*** *(les grèves de 1947)*
20h35	A2	: ***SARAH*** *(voir CURIOSITES)*
20h50	TF1	: ***LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR n° 2***
22h10	C +	: ***EVIL DEAD***
22h25	TF1	: ***INFOVISION***
22h35	FR3	: ***TIBET SUR ARROUX***

Vendredi 20 Septembre

20h10	C +	: ***FOOTBALL*** *(Rennes-Brest)*
20H35	A2	: ***L'ORDRE*** *(voir article)*
20h35	FR3	: ***BRIGADE VERTE n° 6***
20h35	TF1	: ***LE JEU DE LA VERITE :*** *Gerard Depardieu*
21h35	A2	: ***APOSTROPHE:*** *Les protestants*
22h10	FR3	: ***VENDREDI*** *(rock in Russia)*
22h20	TF1	: ***LE REBUS*** *(rebutant)*
22h25	C +	: ***LES COMANCHEROS*** *(voir CURIOSITES)*
23h00	A2	: ***LA VIE CRIMINELLE D'ARCHIBALD DE LA CRUZ***

Samedi 21 Septembre

20h35	TF1	: ***DOM JUAN :*** *Théâtre*
20h35	A2	: ***DEMAIN, C'EST DIMANCHE***
20h35	FR3	: ***DISNEY CHANNEL***
22h15	A2	: ***LES ENFANTS DU ROCK***
22h15	FR3	: ***DYNASTIE***
22h30	TF1	: ***DROIT DE REPONSE***
22h50	C +	: ***MARTIN*** *(horrible)*

Dimanche 22 Septembre

20h35	A2	: ***LE GRAND ECHIQUIER***
20h35	TF1	: ***L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI*** *(voir 99)*
20h35	FR3	: ***MACADAM*** *(variétés avec Adamo)*
21h00	C +	: ***STRESS*** *de J. L. Bertucelli*
22h35	A2	: ***LE METIER D'ECRIRE n° 2***
22h30	FR3	: ***POUR UNE NUIT D'AMOUR (1946)*** *de T. Greville avec O. Joyeux et Z. Fiore*

LE DÉSORDRE AMOUREUX

L'ORDRE

Série en 4 épisodes de E. Perrier, avec I. Brook, P. Malet, J. Perrin et Mairesse.

Vingt dieux la belle série ! Si maintenant on ne peut même plus se faire des petits plaisirs à éreinter la production télévisuelle, où va-t-on ?
M'enfin, puisqu'il me faut encenser, encensons...

Photo A2

Gilbert Villars (P. Malet), jeune moulu du collège duquel il est sorti nanti de neuf prix d'excellence, revient chez son père où il retrouve sa cousine Renée (I. Brook, la fille de Peter), dont il est éperdument amoureux et son frère aîné Justin (J. Perrin). Tout ne baigne pas dans l'huile entre les deux frères. Justin, médecin, bon petit bourgeois, se présente à la députation, alors que Gilbert, anarchiste en herbe, repousse l'établi (-veuillez excuser cette interruption momentané de la syntaxe due à un arrêt de travail anarchique d'une certaine catégorie des instructions mémoires... nous reprenons immédiatement le fil de notre paragraphe-) l'ordre établi.
Renée ne succombant pas à Gilbert, plus rien ne le retient à la cambrousse. Il part pour Paris, afin de retrouver Gérard C... -anarchiste notoire- lequel va créer une revue littéraire bête et méchante. Une fois éliminé son seul adversaire, Justin peut enfin demander Renée en mariage qui accepte.

Pas de chi-chis inutiles dans la mise en scène, pas de chachas superflus dans le scénario, pas de chow-chows parmi les personnages, des comédiens tout ce qu'il y a de chou. Encore ! Encore ! Crie le téléspectateur le soir au fond de son H. L. M.

Diffusion tous les vendredis du 20 septembre au 11 Oct à 20h35 sur A2.

MOSHI, MOSHI

Le Japon

Série documentaire sur le Japon, les nippons, leurs nippes, leurs nappes...

L'aventure humaine, l'exotisme, la science-fiction, c'est bien sur A2. Non pas à 20h35 avec V comme les autres programmes télé vous l'affirment, mais à 22h00 avec cette coproduction internationale (France-Italie-Belgique-Japon). L'extra-terrestre, un concept occidental, se caractérise par une apparence bizarre et un comportement incompréhensible; le japonais répond parfaitement à cette définition. Non seulement il agit, s'agite réagit de manière étrange et pousse des cris inarticulés mais de plus, placé au milieu d'un échantillon humanoïde, on le reconnait aisément à ses lunettes et à son reflex.

Photo A2

Comment peut-on être Nippon ? Tel est le propos de ce feuilleton qui alliant un texte intelligent à une iconographie somptueuse nous entraîne dans l'archipel du Soleil Levant à travers 5 périodes décisives de son histoire.

1- L'invasion de Bouddha
2- Les barbares européens
3- L'isolationnisme
4- L'ouverture Meiji
5- Etre Nippon aujourd'hui

La série s'intitule le Rêve et l'Histoire parce qu'elle illustre les chocs culturels successifs à travers lesquels le peuple japonais s'est façonné. Clair, intelligent, fouillé et pédagogique, de la vrai téloche culturelle.

Diffusion le lundi vers 22h00 sur A2 du 9 septembre au 7 octobre.

curiosités :

LA DERNIERE SEANCE : Georges Sidney

Tiens un réalisateur méconnu et qui aurait pu le rester.

La Reine Vierge (1953) : la vie édifiante d'Elisabeth 1ère. Avec une distribution éclatante qui sauve le film de l'anonymat : Jean Simmons, Stewart Granger, Deborah Kerr, Charles Laughton, Léo G. Caroll et Dawn Adams.

Show Boat (1951) : grandeur et décadence d'une chanteuse au sang noir dans le Mississipi des années 1890. Pour Ava Gardner poussant la chansonnette en V. O.

Le meilleur film de la soirée est... *Le cirque des puces* de Tex Avery, 5 minutes de délire cartoonesque à 22h40.

Diffusion le 17 à 20h40 sur FR 3.

LES COMANCHEROS

Dernier film (1961) de Michael Curtiz avec John Wayne et Lee Marvin.

Les Comancheros troquent de l'alcool et des armes contre des chevaux volés par des Comanches. Cutter (J. Wayne) et Regret (S. Whitman), membres des Texas-Rangers, vont détruire le repaire des trafiquants, sans regrets et sans cutters.

Encore des flics qui confondent nettoyage et extermination, ça pète de tous côtés, les cadavres s'amoncèlent, les montagnes s'écroulent et nos héros sont toujours debouts.

Diffusion sur C + le 20 à 22h25.

Photo C+

SARAH

Film de M. Dugowson (1983) avec J. Dutronc, G. Lazure, H. Bennent et L. Massari

Le film dans le film : voilà un thème classique. Un agent d'assurance (Dutronc) vient enquêter sur un tournage,

Photo A2.

suite à l'incendie du décor. Il rencontre tous les membres de l'équipe et surtout la comédienne principale (Lazure) qui avait disparu.

L'ambiance étrange qui règne dans ce film est principalement due à la très belle photographie de JF. Robin et aux très beaux décors. Bref, dur pour la tête, mais beau pour les yeux.

Diffusion le 19 à 2Oh35 sur A2

ERRATUM

Le zombie de service s'est planté dans sa grille précédente. ZOMBIE est remplacé par LE FRUIT DEFENDU, le 15 à 00h00, un film E-RO-TI-QUE classé X qui se laissera croquer aussi le 17 à 01h45 et le 20 à 03h00, le tout sur Canal + .

CINOCHE !

Pas d'édito cette semaine, j'ai déjà pas assez de place pour les articles de la semaine, que même que j'ai été obligé d'en couper certains, alors vous voyez !

CLOU !

VENISE 85

COCORICO !

Ah ben ouais ! Ah ben ouais !
Tu m'étonnes que "cocorico !" après le palmarès de la 42ème édition de la Mostra de Venise :
Lion d'or : Sans Toit Ni Loi d'Agnès Varda (Murs, Murs. etc...) avec Sandrine Bonnaire.

Lion d'argent pour une première (ou une 2ème) oeuvre : Dust de Marion Hänsel.

Prix d'Interprétation masculine: Gérard DEPARDIEU pour Police de Maurice Pialat, film que dont j'vous cause cette semaine.

Pas de Prix d'Interprétation féminine : Parce que ces faux-culs de membres du jury ont dit que c'était pas la peine de filer un prix ou à Jane Birkin, ou à Sandrine Bonaire, vu que les films étaient déjà primés eux-mêmes. Toutes ces conneries pour fourguer des mentions spéciales à 3 actrices très connues : Thémis Bazaka (Grèce), Galja Novents (URSS) et Sonia Savit (TCH) pour les remercier d'être venues. N'empêche qu'ils auraient pu penser à Marie-Christine Barrault pour Le Pouvoir Du Mal de Zanussi, le président du jury.

Prix Spécial du jury : Lightship de Jerzy Skolimowski (Deep End, Travail au Noir, Succès à Tout Prix, etc...)

Grand Prix Spécial du jury:Tangos, de Carlos Gardel, l'Exil de Fernando Solanas.

Lions d'or spéciaux : Pour l'ensemble de leur carrière et pour les remercier de continuer à tenir depuis si longtemps le cinéma mondial à Manoel de OLIVEIRA (Le Soulier De Satin) et John HUSTON (L'Honneur Des Prizzi, avec Jack Nicholson et Kathleen Turner).

POLICE *de Maurice PIALAT*

Avec Gégé DEPARDIEU (C'est ni son premier rôle, ni son dernier non plus, et son prix d'interprétation de Venise, n'est que la suite d'une longue série), Sophie MARCEAU (Bon, ben, elle est bien.), Richard ANCONINA (en avocat même pas véreux. Vu dans Tchao Pantin et Paroles et Musique) et Sandrine BONNAIRE (qu'est venue voir ce que devenait son père putatif, et c'est retrouvée avec un petit rôle). 1H35. FRA.

Acteurs :	★★★★
Réalisation :	★★★★
Scénario :	★★★
Photo :	★★★
Divertissement :	★★★

Mangin/Depardieu est un inspecteur sympa, un peu brutal (il cogne la tête des prévenus sur la table quand il s'énerve) et pas très fute-fute, bref c'est un mec normal, quoi, le genre à qui on offre un pot ou qui sort tous les soirs avec ses potes (il est veuf). Il est branché sur une affaire de dope par un type qu'ils ont alpagué à Marseille. Ils arrêtent le dealer (un tunisien venu en France pour se saper !) et sa nana, Noria/Marceau, une gauloise. La nana est relachée grâce aux bons soins de Maître Lambert/Anconina, mais le dealer, lui, est toujours en taule. Et puis petit à petit, Mangin tombe amoureux de Noria et s'arrange pour couvrir ses conneries, que la famille tunisienne n'apprécient pas particulièrement.
C'est très franchouillard comme film. Ca m'a étonné, je ne m'attendais pas à ça, je pensais que ce serait vachement intello, n'cherchez pas à comprendre, c'est comme ça, une idée bête. Ca fait film fait à la bonne franquette, entre copains, entre gens normaux, et quand on sait que l'ambiance des films de Pialat n'est pas généralement au beau fixe, on peut se rendre compte à quel point le film est bien mis en scène, puisque ça ne transparait pas à l'écran.
Mais au fur et à mesure, ça devient tendre et sensible, pas trop quand même parce qu'il y a toujours les affaires en cours dans ces locaux de flics en carrelage blanc (on dirait des bains-douches reconvertis) où l'on entend leurs conversations les plus intimes (les jeunes flics comparant la qualité de leur zonblous en cuir).
Depardieu est super, mais c'est son "devoir national", il serait impensable de le voir mauvais. Il joue un mec normal, coureur de jupons (la pute, la commissaire-stagiaire, la gonzesse du dealer, tout est bon) qui sort faire le con avec son pote Lambert. On y croit dur comme fer à son personnage et il n'a certainement pas volé son Prix d'Interprétation à Venise.

Sophie Marceau tient très bien la distance en jeune femme mythomane, le même style de rôle qu'elle tenait dans L'Amour Braque.

Au niveau de la réalisation, il y a un truc qui m'a beaucoup plu, et c'est vraiment un "truc" cinématographique : très souvent dans le film, on a plein de gens qui parlent tous en même temps et à ces moments-là, Pialat entretient le brouhaha. On ne comprend pas ce qu'ils racontent, c'est juste du bruit et les dialogues perdent toute leur importance, ça me fait penser un peu à Godard dans Détective.

Voilà. C'est un film qu'il est tout bien, qui, sans être un film d'action n'est pas du tout ennuyeux.
En tous cas, ça c'est pour les cons qui ne veulent voir que des films américains sous prétexte que les Français ne sont pas capables de faire quoique ce soit de bon, eh bien une fois de plus, le contraire est prouvé.

COMMENT CLAQUER UN MILLION DE DOLLARS PAR JOUR

de Walter HILL

Avec Richard PRYOR (Allez, vous vous souvenez de lui, c'est le mec qu'on voyait partout avant qu'Eddie Murphy ramène sa fraise, même qu'il jouait dans Superman 3 et qu'il a passé des moments très désagréables avec la justice pour des histoires de dope) et John CANDY (C'est un gros mec délirant, il n'est pas encore connu en France, mais ça ne va pas tarder, vu qu'aux USA, il y a 2 films avec lui qui sont sortis dernièrement). 1H40. USA.

Acteurs :	★★★
Réalisation :	★★★
Scénario :	★★
Photo :	★★
Divertissement :	★★★

Bon. Vous n'allez pas me refaire le coup des "Zéros de Conduite". Parce que ça c'est un film que vous avez laissé tomber comme une chiffe molle alors que je vous avais exhortés à courir aller le voir. Mais comme c'que j'dis ça compte pas et qu'en plus, vous étiez en vacances...
C'est quoi, c'est le titre qui ne vous avait pas plu ? Ouais, bon, chuis d'accord, ça faisait trop "Les Branchés du Bahut" ou autres conneries du genre. Le problème, votre problème, c'est que Les Zéros de Conduite a tellement mal marché qu'il n'est resté que 2 semaines à l'affiche, le plantage total, en somme. Vous n'avez plus qu'à espérer que la Fox (le distributeur) ait la bonne idée de le ressortir avec un autre titre d'ici 2 ou 3 ans.
La seule chose que j'vous demande, c'est de ne pas réserver le même sort à ce film, quoique, de toutes manières, ça risque moins, étant donné que Richard Pryor est le garant d'un minimum d'entrées pour ce genre de films.
C'est l'histoire d'un joueur de baseball raté, Monty, qui se retrouve tout d'un coup héritier d'une grosse fortune. Mais son grand-oncle, le légant, un vieux pervers, lui impose le deal suivant: il faut claquer 30 millions de dollars en 30 jours s'il veut récupérer le reste du magot, 300 millions de dollars. Mais attention, quand on dit claquer, c'est claquer pour de bon, à la fin du mois, Monty ne doit plus posséder que les fringues qu'il a sur le dos. Il va lui falloir trouver des trésors d'ingé-

niosité pour se débarasser de toute cette thune, d'autant plus que personne ne doit l'aider ni ne doit être au courant de cet arrangement, à part bien sûr la maison de courtier qui gérait les affaires du grand-oncle et dont les 2 patrons vont essayer diverses méthodeyötpour que Pryor n'arrive pas à tout dépenser en 30 jours. C'est en effet à eux que reviendraient les 300 millions de dollars, s'il n'y arrive pas.
On retrouve dans le scénario des relents d'"Un Fauteuil Pour Deux", ce qui n'est pas étonnant vu que ce sont les mêmes scénaristes. Ils ont employé la même recette, le noir pauvre qui devient subitement riche à la suite de la lubie de vieux blancs, qui font tout ensuite pour que le noir retourne dans sa fange initiale.
C'est bien joué. J'aime beaucoup Richard Pryor. C'est bien difficile de le comparer avec Eddie Murphy, puisqu'il est plus vieux et qu'il a une toute autre tête. Cela n'empêche pas qu'il ait été le modèle de Murphy, mais quand même ils sont très différents.
Sinon, eh ben, c'est bien fait, on ne s'ennuie pas du tout et le moment le plus drôle à mon goût est celui où il fait sa campagne pour les élections municipales où Pryor, en millionaire excentrique profitant de sa thune, pour se présenter à ces élections, exhorte son auditoire à ne voter pour personne et surtout pas pour lui.
Voilà, c'est un film qu'il est tout drôle et toc !

box office

Nul, à chier, berk. 0
Boaf ! ★
Moyen, normal, pas de quoi en bouffer sa casquette. ★★
Bon. ★★★
Super ! ★★★★
Génial ! Je bouffe la casquette ! ★★★★★

	ACTEURS	REALISA.	SCENARIO	PHOTOG.	DIVERTIS.
01) ROSE POURPRE DU CAIRE	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
02) BRAZIL	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
03) PERIL EN LA DEMEURE	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
04) APRES LA REPETITION	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
05) ESCALIER C	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
06) SANG POUR SANG	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
07) LA VIE DE FAMILLE	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
08) LA MAISON ET LE MONDE	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★
09) RENDEZ-VOUS	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
10) ADIEU BONAPARTE	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★
11) ZEROS DE CONDUITE	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★★
12) CRAZY DAY	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★
13) AMERICAN COLLEGE	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★★
14) CHOOSE ME	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★
15) POLICE	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★
16) STRANGER'S KISS	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
17) CONTES CLANDESTINS	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★
18) BIRDY	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★
19) TRISTESSE ET BEAUTE	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★
20) RUNAWAY	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★
21) NUIT PORTE JARRETELLES	★★	★★	★★★★★	★★	★★★★
22) RETOUR MORTS-VIVANTS	★★	★★★	★★★★	★★	★★★★
23) WITNESS	★★★★	★★★	★★	★★	★★★★
24) REPO MAN	★★★	★★★	★★★	★★	★★★
25) LA PROMISE	★★★	★★	★★★★	★★★	★★
26) SUBWAY	★★★	★★★	★★	★★★	★★★
27) PALE RIDER	★★★	★★★	★	★★★	★★★
28) DANCE W/ A STRANGER	★★★	★★	★★★	★★★	★
29) LE DERNIER DRAGON	★★	★★	★★	★★	★★★★
30) COM. 1000000$ / JOUR	★★★	★★	★★	★★	★★★
31) LEGENDE	★★	★★★★	★	★★★	★
32) POUVOIR DU MAL	★★★★	★	★	★★	0
33) DIESEL	★★★	★	★	★★	0
34) LE GAFFEUR	★	★	0	★	★

RECHERCHE SUSAN, DESESPEREMENT

de Susan SEIDELMAN

Avec Rosanna ARQUETTE (petit bout de bonne femme très rigolote, vue dans SOB de Blake Edwards), Aidan QUINN (Dez, bien.), MADONNA (la pop-star la plus nue, voir Penthouse et Playboy, à part ça c'est une très bonne actrice), Robert JOY (bien lui aussi, vu dans Ragtime de Forman), Mark BLUM (sympa) et Richard HELL (and the Voidoids, punk star de la haute époque). 1H43. USA.

Acteurs :	★★★★
Réalisation :	★★★
Scénario :	★★★
Photo :	★★★
Divertissement :	★★★★★

Roberta est une jeune femme qui s'ennuie avec son mari dans son New-Jersey, alors elle lit les "chéries" dans le journal. Elle suit depuis quelque temps une histoire d'amour par PA interposées entre Jim et Susan, toutes intitulées "Recherche Susan désespérément". Par le biais de ces PA, Jim donne rencard à Susan et Roberta, pleine d'envie, se rend au rencard afin de voir leur tronche. Susan est une nana complètement bargeot qui vient de piquer à son exboy friend gangster une paire de boucles d'oreilles très convoitées. Le boyfriend se fait trucider, mais Susan s'en fout. Elle craque pour une paire de pompes dans un mag' et l'échange contre sa veste tape-à-l'oeil que Roberta rachète immédiatement. Nolan, l'assassin du boy-friend, la prend pour Susan et essaie de l'alpaguer, et sur-

git Dez, chargé par Jim de protéger Susan qu'il ne connait pas. Dans la bagarre, Roberta s'évanoui après un choc et à son réveil a perdu sa mémoire et son sac. Elle trouve dans la veste un papier de Susan ainsi qsue la clé de la consigne où cette dernière a laissé ses affaires. Roberta et Dez en concluent logiquement qu'elle est Susan.
Suit une série de quiproquos fous, comme vous pouvez vous en douter. C'est à dire les 3/4 du film, puisque tout ça n'était que le début !
C'est très drôle et c'est mené tambour battant.
Rosanna Arquette est très marrante, essayant de se débattre dans le monde bizarroïde dans lequel vit Susan, et qui en plus s'en sort très bien (si on oublie son court séjour au frais). Madonna est tout aussi convaincante dans son rôle de nana kleptomane, ce qui pour certains sera peut-être une surprise. Elle ne chante pas dans ce film et que tout les fans de Madonna en tant que rock-star oublient ce côté-là, vu qu'ici on n'en a rien à faire. D'abord, moi j'connaissais même pas sa musique avant de voir le film, et que même que j'la trouve qu'elle est très bien comme actrice, na !
Un film avec une pêche d'enfer, que ça nous manquait depuis un bon bout de temps, fait par une femme et avec 2 femmes comme héroïnes, ce qui ne gâte rien, bien au contraire.

B.D!

ebdito

Regardez comme certaines semaines tout s'enchaîne bien. Liberatore rend hommage à Hugo Pratt en empalant la tête sanguinolante de Corto Maltese sur un pieu. La même semaine, c'est un bison qui subit le même sort sous la plume de Ramaïoli. Voilà une page à thème bien torchée. Pour les autres albums, point de thème, mais on ne peut pas gagner à tout les coups, n'est-ce pas, lecteur aimé ? Et puis vous avez un nouveau Blueberry cette semaine, il ne faut tout de même pas en demander trop, lecteur exigeant ! Remarquez avec vos jolis yeux que "Salut la promo" refait son apparition après de longues vacances, prêtez-vous au jeu, lecteur payant !

Milou

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
CARAGAL	PAAPE	15
HANS	ROSINSKY	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LES DEMONS DU MISSOURI	CHARLIER/WILSON	15
LOVE TO TEN	CRUMB	15
L'OMBRE QUI TUE	DODIER/MAKYO	15
NATHALIE	DE BOER	15
JE VEUX RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
SANG D'ARMENIE	CLAVE/VIDAL	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
LES DESSOUS DE LA VILLE	MASSE	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
FONDU ENCHAINE	DELINX/GODARD	13

L'IMAGINATION EST EN VACANCES

Je ne comprends pas. Il y a un type qui a crée des personnages, un autre qui les a dessinés, un troisième qui a fait le scénario et un quatrième qui a fait les couleurs. Quatre. Ils s'y sont mis à quatre.
Et pourtant, c'est le scénario de "Les 7 boules de cristal", le dessin de "Les 7 boules de cristal", les personnages de "Les 7 boules de cristal" et les couleurs de "Les 7 boules de cristal". Si vous achetez, vous avez intêret à aimer Tintin, et en particulier "Les 7 boules de cristal".
Non, c'est pas vrai. Le dessin est aussi pompé sur Hugo Pratt.

LE MYSTERE GUIGNOL de GUILLOT et WINTZ chez HACHETTE, 33,30 boules de cristal.

INDIEN CAMENBERT

Tout français, Durand le scénariste (presque Dupont), le dessinateur Ramaïoli (Ah, l'aïoli, toute la Provence), l'éditeur (Glénat), le papier de bonne qualité, les

couleurs potables, la couverture cartonnée, le prix raisonnable (38 francs) et même le héros : "L'indien français".

L'indien français, gentil blondinet binoclard, vit avec les Oglalas et fait donc partie du peuple Sioux, d'où le titre de la série. Dans cette aventure, il participe avec ses frères et deux tuniques rouges à la poursuite de quelqu'un ou de quelque chose qui arrache la tête des bisons et des pumas pour leur bouffer le foie et le coeur. Cru ! Je dis "quelqu'un ou quelque chose" pour ne pas vous dévoiler la fin car, voyez-vous, il y a dans cette histoire un suspens. Hé oui, un suspens avec une vieille histoire d'indiens et de tuniques rouges, ça c'est du bon album français à la portée de tous, sain et pas dérangeant. Ca repose ! Scénar, dialogues, couleurs sans reproche, pour le dessin c'est un peu juste, Ramaïoli doit avoir des problèmes de digestion, c'est normal avec tout cet ail.

Le chasseur de Solitude, une aventure de l'indien français de Ramaïoli/Durand chez Glénat. 38 foies de puma.

CORTO GRUYÈRE

Après les récents "Baston Labaffe" et "Rocky Lucke", plagiats de Gaston et de Lucky Luke par une bande de dessineux fran-

çais, c'est au tour des Italiens de suivre cette curieuse mode qui consiste à faire mal ce que fait bien un auteur célèbre. Quand les auteurs copieurs sont célèbres, la valeur anecdotique du procédé peut séduire mais dans le cas de "Dedicaced to Corto Maltese", 70 % des dessinateurs italiens sont inconnus du public français, cet album étant déjà à moitié intéressant, il ne lui reste donc plus que 30 % des 50 % d'intérêt, soit 15 %. L'album coûtant 69 francs, vous n'en avez donc que pour 10 francs 35, donc ne l'achetez pas. Mathématique, mon cher Corto.
Ce sidi, pour les collectionneurs, quelques précisions : Crepax, Liberatore, Micheluzzi ont fait UN dessin (un seul), Moebius bâcle trois pages, Manara pond trois autres pages (sans vierges en chaleur) et maître Pratt nous gratifie de trois pages en couleurs de crobards sans intérêt. C'est Kesselring, l'éditeur suisse, qui nous publie ça sur du beau papier glacé, comme à son habitude. Fin du sidi.

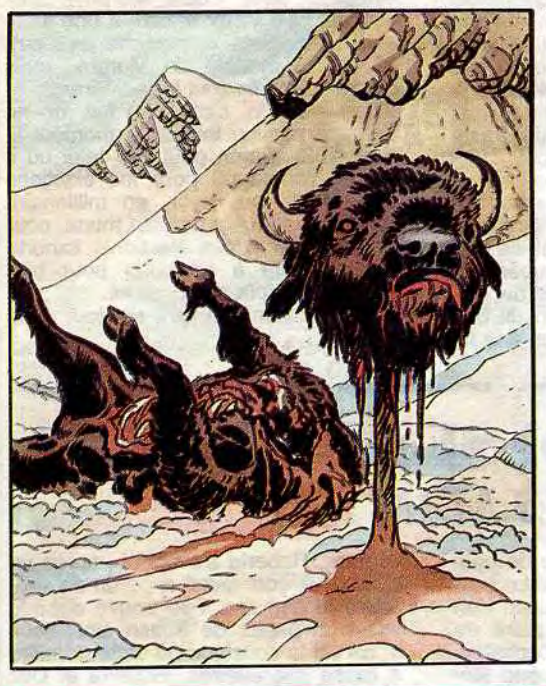
Dedicaced to Corto Maltese par un collectif macaroni chez Kesselring. 69 parmesans.

LOGIQUE

Marvin, c'est le Mafalda américain. Comme Mafalda était le Snoopy chilien, on reste en Amérique, tout va bien.

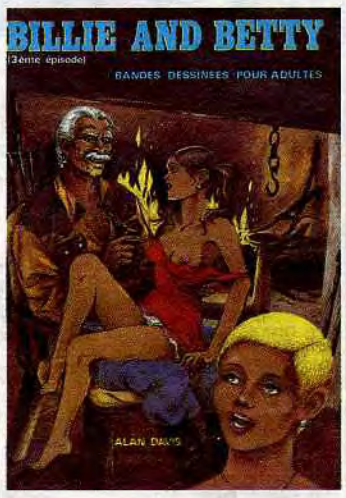
Aux Etats-Unis, la bande dessinée n'est pas aussi développée qu'en France. Eh oui, nous sommes l'un des principaux pays producteurs de bd. Le saviez-vous ? Alors, là-bas, ils passent leur temps à faire des "strips", ces histoires en trois images.
C'est rigolo. Marvin, c'est un bébé qui fait rien qu'à faire des trucs que les bébés font d'habitude.
Exemple : Marvin joue avec une calculatrice. Papa arrive et dit "Mais ce n'est pas un jouet !" et Marvin pense "Ah ! C'est pour ça que je n'arrivais pas à avoir une partie gratuite !"
Autre exemple : la grande fille dit à la mère "Vous ne devriez pas accéder à tous les désirs de Marvin. Je redoute les conséquences sur son comportement". Et on voit Marvin habillé en Napoléon.
Il vaut mieux le lire petit à petit, sinon on risque une indigestion. Mais c'est pas mal.

MARVIN de TOM ARMSTRONG chez DISTRIMARK, 35 strips.



CUL TRISTE

Ca s'appelle " Billie and Betty" mais ça aurait aussi bien pu s'appeller "Tenon et Mortaise", "Bite et Trou" ou "Du moment qu'il y a du cul chirurgical, les gros cons et les beaufs vont acheter, c'est déjà ça de pris". C'est mal dessiné, le scénario n'existe pas et les dialogues n'ont que peu de rapport avec les dessins. A part ça, c'est du cul, rien que du cul, mais du sale et du triste, du porno, du maso, du sado, du scato, du pédo et du géronto. Excitant et bandant comme une opération chirurgicale. Si vous aimez ça, achetez plutot un bon livre porno dans votre sex-shop habituel.



Message personnel : Alan Davis, l'auteur de cette merde, ne s'appelle pas Alan Davis, il dessinait dans les années 77-78 dans un journal bien connu un autre personnage, sans rapport avec ces horreurs et il ferait bien de s'y remettre, on achèterait bien des planches à l'hebdo. Fin du message personnel, ne comptez pas sur moi pour vous donner le vrai nom d'Alan Davis, je critique les albums, pas la vie privée des auteurs, je ne suis pas Manoeuvre.

Billie and Betty d'Alan Davis chez CAP. 45 remèdes contre l'amour.

BEUARK !...

L'album est pas mal, le titre n'est là que pour faire un jeu de mots avec le nom de l'auteur. Rigolo, non? J'ai trouvé ça tout seul, et je suis bien content.
C'est le 19ème album de la série des Gorilles, qui dure depuis un certain temps déjà. On ne le redira jamais assez, Cauvin est l'un des scénaristes-piliers-vedettes de Spirou, parce que son humour est à la fois gentil, instructif et pas méchant, bien qu'agréable quoique sympathique. Vous l'avez compris: c'est pas du vitriol. C'est très bien pour se rappeler du bon vieux temps où on était môme et où on avait du mal à comprendre des mots du style "bite" ou "vagin". Donc, il n'y en a pas. Donc, c'est facile à lire.
Ecco.

EN PISTE LES GORILLES de BERCK et CAUVIN chez DUPUIS 33 ans que ça dure.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 19

GOOD LORD, GOOD LORD, MAIS C'EST UN BLUEBERRY

C'est le 25ème Blueberry. C'est le 4ème Blueberry. Non, je ne suis pas malade, cet album est effectivement le 25ème paru et

vous ne pouvez pas ne pas l'avoir dans votre collec'. C'est aussi une vieillerie qui n'avait pas été éditée et qui correspond au 4ème album de la série, juste après "Un yankee nommé Blueberry" et "Cavalier bleu".
Bloody hell, c'est du Blueberry, les dessins de Wilson et les dialogues de Charlier vous emportent dans l'Ouest, le vrai. Damn it, des renégats. Good Lord, des décors superbes. Hell, des batailles rangées. Damn it, des explosions. Good Lord, des morts partout. Damn it, un scénario passionnant. Hell, sauf la fin en queue de poisson. Damn it, poisson texan, of course. Damn it, ça gonfle toutes ces Damn it d'onomatopées ricaines de Good lord de hell. Damn it, mais c'est, Damn it, du Blue, damn it, berry. Comment dirais-je ?.... Damn it !

Les démons du Missouri, une aventure de Blueberry, scénario et dialogues de Jean-Michel Charlier, dessins de Colin Wilson, mise en couleurs de Janet Gale. 35 bâtons de dynamite en travers la gueule, Damn it.

LA RAPIDITÉ DU BANNI

UN PAS DE PLUS BANNI ET TU ES PERDU, JE SUIS LE TIREUR LE PLUS RAPIDE A L'OUEST DE CETTE PAGE DE B.D.

...ET MOI JE SUIS L'ESSAYEUR DE TRONÇONNEUSE LE MIEUX PAYÉ CHEZ BLACK ET DECKER, CONNARD.

DANS CE CAS ...

RAKAPAF PAF

BAFBAFBAF

ROUÉÉÉÉÉÉ ZAF ZAF ZAF

TAP

VOIS CE QUE SONT DEVENUES TES BALLES TROU DU CUL.

OKAY TU ES TRÈS FORT, BANNI, MAIS A PRÉSENT QUE PEUX TU FAIRE CONTRE CE SUPER COLT A LASER?

MAIS C'EST ENCORE PLUS FACILE AVEC UN RAYON LASER, GUIGNOL...

DZIIIII

C'EST PAS UNE QUESTION DE RAPIDITÉ

SBOÏNG

CHLA

HAAAAG

C'EST UNE QUESTION D'ENTRETIEN.

HEY...KIDS...LE PAUVRE MEC A PRIS LE REFLET DE SON RAYON LASER EN PLEINE POIRE. C'EST DINGUE.

BLOUC BLOUC GLOBO

FORCÉMENT... C'EST PAS POUR RIEN QUE J'ENTRETIENS LE BRILLANT DE MA TRONÇONNEUSE AU MIRROR CONNARDS!

MERCI MIRROR ...

POUR NOUS LES TRONÇONNEUSES.

Coutlotrallemerque

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector/

61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES
Tél. (6) 088.35.58 *(à 300 mètres de la gare de VILLABÉ)*

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret.

POUR VOS CADEAUX
STOCK LIMITE - LIVRAISON SOUS 48 H.

PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

Profitez des **PRIX EXCEPTIONNELS** sur la gamme des

micro-ordinateurs hector/

l'ordinateur personnel français

- **HECTOR LOISIRS PLUS – 48 K**
  + moniteur N/B interfacé
  PRIX PUBLIC 3190 F
- **HECTOR LOISIRS PLUS – 48 K**
  + moniteur couleur CM 14-36 cm
  PRIX PUBLIC 4490 F
- **HECTOR HRX 64 K FORTH et BASIC**
  + moniteur couleur CM 14-36 cm
  PRIX PUBLIC 5490 F

Imprimantes Moniteurs Périphériques

GRANDE VENTE
organisée par la Société MICRONIQUE
dans son usine à CORBEIL

Egalement à Paris
dans la MAISON D'HECTOR
14, rue de la Folie Régnault
75011 PARIS. Tél. : (1) 356.31.90
Métro : Voltaire, Philippe-Auguste, Charonne

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des
PRIX CONSTRUCTEUR
Garantie constructeur
Une occasion à ne pas manquer !

BON DE COMMANDE

LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

à renvoyer à hector/
Service commandes
B.P. 91 - 91100 CORBEIL-ESSONNES

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Localité
Téléphone domicile indicatif
Téléphone bureau indicatif
Type d'appareil (Cocher la case) BR HR HR+ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

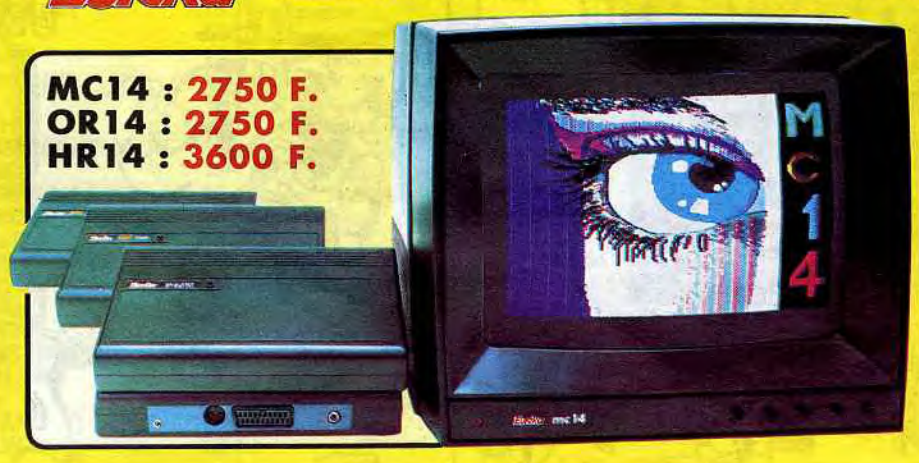
Je choisis de payer :
☐ Par chèque ci-joint à la commande, à l'ordre de MICRONIQUE
☐ Au transporteur, contre remboursement, frais en sus
Pour facilités de paiement, nous consulter

TOTAL (A)
+ PORT ÉVENTUEL (B) (30,00 F pour commande inférieure à 1 000 F)
MONTANT A RÉGLER (A + B)

DATE SIGNATURE

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.



Moniteurs

L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.
EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :
Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
OR14 : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

Interfaces

Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel Vidéo Secam	UHF Noir et Blanc UHF Couleurs	295 F.
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

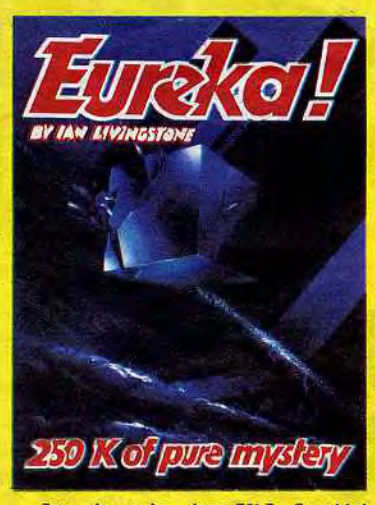
M .....
Rue .....
Code ..... Ville .....
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de ..... Par .....

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en francais, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours et 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA.. voila bien de quoi vous rendre enragés !
Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de cloture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année.. ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé !

Jeu du mois dans TILT, Joystick d'or en Angleterre, EUREKA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la commande).

Bon de Commande à retourner à:
EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé. 75009 PARIS

M.....
Adresse.....
Code .....Ville .....

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :
Commodore 64 ☐ Spectrum. ☐
Ci-joint 250 Francs en reglement de ma commande (Franco de port)

PHILIPPE ELECTRONIQUE

- TOUS LES MINI ET MICRO ORDINATEURS A PRIX PLANCHER
- spécialiste AMSTRAD et MSX.
- Tous logiciels FRANCAIS et IMPORT.
- INITIATION GRATUITE.
- Vente aux REVENDEURS.

MINI ET MICRO ORDINATEURS

11 rue de Lalande (angle 41 cours Pasteur)

BORDEAUX *Tél:56/31.45.82 56/91.04.64.*

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

AMSTRAD – SINCLAIR – ORIC
SHARP – THOMSON – SANYO
LEANORD – LOGYSTEM

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE – LOGICIEL – FORMATION

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoîte PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Dessins:
CARALI

Editeur:
SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS

Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

GÉNIAL !

GAGNEZ UNE CROISIÈRE SUR LE NIL
AVEC NO MAN'S LAND

SICOB BOUTIQUE
STAND 150
23 au 28 Septembre

INNELEC

CASIO

l'anti Zéro!

Fx-82
Fx-180P

CASIO *l'anti Zéro!*

Les points de vente CASIO spécialisés "rentrée scolaire", sont signalés en vitrine par ce panneau.

Fx-82 : SCIENTIFIQUE 52 fonctions dont statistiques.

Fx-180P : SCIENTIFIQUE PROGRAMMABLE 75 fonctions dont statistiques et intégrales. 7 mémoires et 38 pas de programme (permanents).

AGENT EXCLUSIF NOBLET SA
Vente en papeterie et magasins spécialisés.
CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F CASIO – 178 rue du Temple – 75139 Paris cedex 03.

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !

Versions pour : COMMODORE 64 (C-D) ORIC (C-D)-AMSTRAD (C-D)-SPECTRUM (C) au prix de : 150 F (cassette) 200 F (disquette). En préparation : MSX (C) APPLE II (D) ENTERPRISE (C)

ALBERT R. BROCCOLI Presente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAQ S.A
ALL RIGHTS RESERVED

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

Version française distribuée en exclusivité par :

Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

M .....
Rue .....
Code ..... Ville .....
Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"
pour l'ordinateur .....
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de ..... par .....

SALUT LA PROMO!

Vous avez vu cette rentrée, mes enfants ? Milou est complètement saturé, il croule sous des tonnes de bd !
Qu'est-ce qu'il va avoir, cette semaine, le bon lecteur, avec son nouveau Blueberry qu'il va commander en nous donnant son bel argent ? Il va avoir un poster en couleurs signé Giraud ! Le vrai, l'authentique, le seul Giraud ! On l'applaudit !
Mais il y a mieux ! Parmi les 24 albums déjà parus, vous pouvez en commander 2. Et là, paf ! Un autre poster. Vous en commandez 4 ? Et encore un ! Tous différents, en plus ! Si vous commandez les 24 plus le dernier, vous aurez une magnifique collec' de 13 posters.
Et les petits sous ? Combien on donne de petits sous ? On donne 35 francs + 6 francs de frais de porc par album. Et le poster, gratos, au lieu de 30 balles, quand même ! Et en plus, à partir de 4 albums, le porc est sain ! Pardon, le port est gratuit !

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. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

TRAGIQUES DESTINS	49,00	LOVE TO TEN	95,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00	L'OMBRE QUI TUE	33,00
HISTOIRES A LA CON	46,00	NATHALIE	40,00
DOCTEUR VENTOUSE	45,00	JE VEUX RETOURNER A PECS	33,50
GLAMOUR BOOK LIBERATORE	215,00	GUERRES FROIDES	49,00
CE QUI EST EN HAUT	35,00	SANG D'ARMENIE	56,00
CHEZ LUCIEN	30,00	GWEN D'ARMOR	38,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00	LE MYSTERE GUIGNOL	33,30
CARAGAL	33,50	L'INDIEN FRANCAIS	38,00
HANS	33,50	DEDICATED TO CORTO MALTESE	69,00
DESTIN FARCEUR	64,00	BILLIE AND BETTY	45,00
REGLEMENT DE CONTES	34,00	EN PISTE LES GORILLES	33,00

Bon de commande

☐ Envoyez-moi le nouveau Blueberry qui porte le titre enchanteur de "Les démons du Missouri". N'oubliez pas mon poster gratos. Magnez-vous le train. Je casque 35 balles plus les 6 balles des peuteuteu.
☐ Envoyez-moi ... albums de Blueberry déjà parus. Oubliez pas, etc, etc. Et je joins ... x 35 francs + le port si il y en a moins de 4 (attention, le tome 15 vaut 46 francs, parce qu'il est mieux que les autres).
☐ Je voudrais un/des albums de la liste ci-contre. Je paie rubis sur l'ongle mais vous ne m'aurez plus.
☐ Eh ben non, finalement, je ne veux rien. Par contre, si vous m'envoyiez votre luxueux catalogue, ça me ferait très chaud dans la moëlle épinière.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal + ville : .....
.....

Envoyer ce bon à : **IMPRESSIONS** 3 Impasse du Colombier. 95230. SOISY.

GUILLEMOT International Software
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY
tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17
du lundi au samedi de 9 à 19 h

LES SUPER NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT ARRIVÉES!

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

Appelez-nous vite!..

COMMODORE							
10 MEGAHITS	115 F	NATO COMMANDER	145 F	BASIC ETERNO (F)	162 F	TECHNICIAN TED	95 F
A VIEW TO A KILL	119 F	NATO COMMANDER (D)	145 F	BATTLE FOR MIDWAY (F)	99 F	TERRAHAWKS	88 F
ADVENTURE CONSTRUCTION	165 F	NICK FALDO	129 F	BEACH HEAD (F)	85 F	TIMI'S 3 THE SPIRIT	109 F
ADVENTURE QUEST	95 F	NIGHTS OF VESOD	119 F	BEAMRIDER (F)	89 F	THE DUKE	115 F
AIR WOLF	125 F	NOW GAMES	115 F	BLUE MAX (F)	85 F	THE DUKES OF HAZZARD	82 F
ANKH	95 F	ON COURT TENNIS (F)	185 F	BRIAN BLOODAXE	109 F	THE HOBBIT	165 F
ASTROPITAL	85 F	ONE ON ONE	125 F	BROADSTREET	165 F	THE LEGEND OF AVALON	85 F
ARCHON	165 F	PAC-MAN	85 F	BRUCE LEE (F)	85 F	THE SORCERER OF CLATH. CASTLE	100 F
ASTRO CHASE	85 F	PASTFINDER (F)	165 F	BUCK ROGERS	85 F	TIR NA NOG	95 F
AZIMUTH (F)	105 F	PEACE WOMEN	189 F	COBALT (F)	85 F	TRASHMAN	75 F
AZTEK	95 F	PENETRATOR	85 F	COMMANDO MAT II	119 F	TRAVEL WITH TRASHMAN	75 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	115 F	PINBALL CONSTRUCTION	165 F	COMBAT LYNX (F)	95 F	TWIN KINGDOM VALLEY	88 F
BATTLE FOR NORMANDY (D)	149 F	PITFALL II (F)	95 F	CONFUZION	95 F	UNDERWURLDE	95 F
BATTLE FOR NORMANDY	149 F	PITSTOP II	105 F	D. TH DECATHLON	85 F	VALHALLA	85 F
BEACH HEAD II	129 F	POLE POSITION (D)	145 F	DAMBUSTERS	119 F	VIXX (F)	162 F
BEACH HEAD II (D)	175 F	POLE POSITION (F)	85 F	DEATH STAR INTERCEPTOR	82 F	WAY OF THE EXPLODING FIST	
BEACH HEAD (D)	145 F	PSI WARRIOR	85 F	DESIGNER'S PENCIL (F)	85 F	WHITE LIGHTNING	199 F
BEACH HEAD (F)	85 F	PYJAMARAMA	75 F	DON JUAN et DRAGONFIRE (F)	111 F	WIZARD LAIR	95 F
BEAMRIDER (F)	85 F	QUASIMODO	85 F	DOOM DARKS REVENGE	84 F	WORLD SERIES BASEBALL	84 F
BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD	125 F	RAID ON BUNGELING BAY	125 F	DRAGONTORC	95 F	WORLD SERIES BASEBALL	84 F
BLUE MAX (F)	85 F	RAID OVER MOSCOU (D)	175 F	DYNAMITE DAN	85 F	ZAXXON (F)	85 F
BOOTY	85 F	RAID OVER MOSCOU (F)	95 F	E. KIDDS JUMP CHALLENGE	85 F	ZEXTRANS (F)	85 F
BOULDERDASH	85 F	RIVER RAID (F)	99 F	ENDURO (F)	89 F	*Nouveautés*	
BOULDERDASH II	118 F	ROBIN OF SHERWOOD	115 F	FALCON PATROL II	82 F	MORDON'S QUEST	77 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK (F)	95 F	ROCKY HORROR SHOW	99 F	FILL GUY	85 F	WARLORD	95 F
BREAK FEVER	85 F	ROLAND'S RAT RACE	85 F	FANTASTIC VOYAGE	82 F	FIVE FIVE	69 F
BRUCE LEE (D)	140 F	ROPSKIT	109 F	FIGHTER PILOT	89 F		
BUCK ROGERS	85 F	SELECT 1	125 F	FLAK	91 F		
BUCK ROGERS (D)	145 F	SENTINEL	95 F	FOOTBALL MANAGER	85 F		
CASCAN WANNOON	85 F	SENTINEL (D)	135 F	FORMULA ONE	105 F		
CASTLE OF TERROR	95 F	SHADES	125 F	Franchie goes to Hollywood	109 F		
CAULDRON	95 F	SHADOW FIRE	165 F	FRANK BRUNO'S BOXING	89 F		
CAVERNS OF KAFKA	95 F	SHADOWS OF MORDOR	125 F	FRANKENSTEIN	89 F		
CHOP LIFTER	125 F	SHERLOCK	125 F	GHOSTBUSTERS (F)	89 F		
CIPHERD 9	125 F	SHOOT THE RAPIDS	89 F	GIFTS FROM THE GODS	95 F		
COLOSSUS CHESS	113 F	SKY FOX (D)	125 F	GLASS	109 F		
COMBAT LEADER	145 F	SKYFOX	125 F	GO TO HELL	89 F		
COMBAT LEADER (D)	145 F	SLAPSHOT (Hockey / Cd)	125 F	GREMLINS	115 F		
COMBAT LYNX (F)	95 F	SNOOKER	95 F	HARVESTEAD	109 F		
CONGO BONGO (D)	145 F	SOLO FLIGHT (D)	149 F	HAVOC	95 F		
CONGO BONGO (F)	95 F	SOLO FLIGHT	145 F	HELLFIRE	85 F		
CYLU	85 F	SPACE SHUTTLE (F)	95 F	HERCULE'S DUMMY RUN	119 F		
D. TH. DECATHLON	95 F	SPECIAL EDITION	165 F	HERO (F)	89 F		
DAMBUSTERS (D)	139 F	SPEED KING (D)	125 F	HEROES OF KARN	85 F		
DAMBUSTERS (F)	95 F	SPEED KING	119 F	HISTORE (F)	48 F		
DARK TOWER	95 F	SPIDERMAN	100 F	HULK	109 F		
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	125 F	SPITFIRE 40	125 F	HUNCHBACK	79 F		
DECATHLON (F)	95 F	SPITFIRE ACE	95 F	HUNCHBACK II	78 F		
DEMONS OF TOPAZ	95 F	SPITFIRE ACE (D)	175 F	INTER SPORTS	89 F		
DESIGNER'S PENCIL (F)	105 F	SPY HUNTER	89 F	JET SET WILLY	75 F		
DIRIBUS (D)	145 F	SPY VS SPY	95 F	JUGGERNAUT	99 F		
DROPZONE	95 F	STAFF OF KARNATH	95 F	KNIGHT LORE	95 F		
DROPZONE (D)	175 F	STELLAR 7	95 F	KONOTOMI WILF	75 F		
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	85 F	STELLAR 7 (D)	129 F	KONG STRIKES BACK	85 F		
ELIDON (F)	89 F	STRANGE LOOP	125 F	LAZY JONES	85 F		
ELITE	139 F	STRIP POKER	95 F	LOGO RUNNER	95 F		
ELITE (D)	215 F	STUNT BIKE	79 F	LOMBRIX (F)	85 F		
EMPIRE OF KARN	85 F	SUICIDE STRIKE	95 F	LORDS OF MIDNIGHT	65 F		
ENTOMBED	105 F	SUMMER GAMES	165 F	LORDS OF TIME	72 F		
EVERYONE'S A WALLY	105 F	SUMMER GAMES II	119 F	LUNAR JETMAN	72 F		
F15 - STRIKE EAGLE (D)	149 F	SUPER HUEY	95 F	MACADAM BUMPER (F)	144 F		
F 15 STRIKE EAGLE	145 F	SUPER HUEY (D)	139 F	MAGIC MIMER	77 F		
FIVE A SIDE SOCCER	99 F	TALLADEGA	95 F	MASTER CHESS	95 F		
FIGHTER PILOT	105 F	TAPPER	95 F	MATCHDAY	89 F		
FIGHTER PILOT (D)	129 F	TAPPER (D)	135 F	MATCHPOINT (Tennis)	89 F		
FIONA RIDES OUT	109 F	THE BULGE	115 F	MATH (F)	48 F		
FIVE A SIDE FOOTBALL	89 F	THE HOBBIT	165 F	METABOLIS	99 F		
FIVE FIVE	85 F	THE HOBBIT (D)	190 F	MICROSAPIENS (F)	125 F		
FLAK	95 F	THEATRE EUROPE	115 F	MILLIONNAIRE (F)	125 F		
FOOTBALL MANAGER	95 F	THING ON A SPRING	105 F	MONTY IS INNOCENT	75 F		
FORBIDDEN FOREST	95 F	TIR NA NOG	125 F	MOUNTY MOLE	85 F		
FORT APOCALYPSE (D)	145 F	TORNADO LOW LEVEL	85 F	MOON CRESTA	85 F		
FORT APOCALYPSE (F)	95 F	TOUR DE FRANCE	105 F	MUGSY	81 F		
FOURTH PROTOCOL	149 F			NICK FALDO	109 F		
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	99 F			NIGHT GUNNER	74 F		
GATES OF DAWN	105 F			NIGHT SHADE	129 F		
GHETTO BLASTER	95 F			OBJECTIF ELYSEE (F)	111 F		
GHOST CHASER	129 F			ONE ON ONE	119 F		
GHOSTBUSTERS (F)	105 F			OTHELLO (F)	57 F		
GLIDER PILOT	125 F			PAINTING JOE (F)	67 F		
GRAND LARCENY	95 F			PANIQUE (F)	64 F		
GREMLINS	105 F			PENETRATOR	85 F		
GROG'S REVENGE (F)	95 F			PIPELINE 500	103 F		
HAMPSTEAD	75 F			PITFALL II (F)	89 F		
HARD HAT MAC	125 F			POLE POSITION	95 F		
HAVOC	95 F			PROFANATION	99 F		
HEADACHE	65 F			PROJECT FUTURE	75 F		
HERBERT'S DUMMY RUN	119 F			PSYTRON	85 F		
HERO (F)	95 F			PYJAMARAMA	75 F		
HUNTCHBACK II	85 F			RAID OVER MOSCOU (F)	85 F		
IMPOSSIBLE MISSION	125 F			RED ARROWS	99 F		
INDIANA JONES (F)	95 F			RIVER RAID (F)	89 F		
INTERNATIONAL SOCCER	175 F			ROBIN OF SHERWOOD	115 F		
JET SET WILLY	75 F			ROCKY HORROR SHOW	99 F		
JET SET WILLY II	85 F			SABRE WULF	95 F		
JUICE	75 F			SELECT 1	115 F		
KENSINGTON	125 F			SHADOW FIRE	105 F		
KONOTOMI WILF	95 F			SHERLOCK HOLMES	145 F		
KONG STRIKES BACK	85 F			SIR LANCELOT	75 F		
LOGO RUNNER	125 F			SKOOL DAZE	95 F		
LORDS OF MIDNIGHT	75 F			SOFTWARE STAR	95 F		
MACHINE LIGHTNING	239 F			SOUTHERN BELLE	89 F		
MAGIC MIMER	95 F			SPACE SHUTTLE (F)	89 F		
MASTER OF THE LAMPS (F)	105 F			SPIDERMAN	109 F		
MONOPOLY	125 F			SPORTS HERO	81 F		
MONSTER TRIVIA	95 F			SPY HUNTER	95 F		
MOTOR CROSS	95 F			SPY VS SPY	95 F		
MR. DO	95 F			STAR STRIKE	75 F		
MR. ROBOT	95 F			STARION	125 F		
MUSIC STUDIO (F)	105 F			STEVE DAVIS SNOOKER	85 F		
MY CHESS II	95 F			SUPER PIPELINE II	95 F		
				TALES OF ARABIAN NIGHTS	79 F		
				TALOS	109 F		
				TAPPER	95 F		

MINI OFFICE	105 F	MILLIONNAIRE	125 F				
MISSION DELTA	109 F	MISSION DELTA (F)	162 F				
MISSION DETECTOR	109 F	ONID-TIENCE	119 F				
MORDON'S QUEST	77 F	STRESS	109 F				
MR. FREEZE	65 F	TABLO 5 (F)	225 F				
NIGHT MINISTERS	105 F	VIXX (F)	162 F				
PINBALL	119 F						
PROJECT FUTURE	119 F						
PYJAMARAMA	85 F						
PYJAMARAMA (D)	139 F						
RED ARROWS	99 F						
RED MOON	95 F						
ROCKY HORROR SHOW	99 F						
SENDRAW	179 F						
SENDRAW (D)	229 F						
SIR LANCELOT	95 F						
SMUGGLERS COVE	85 F						
SOFTWARE STAR	85 F						
SORCERY	95 F						
SPACE HAWKS (D)	135 F						
SPANDER MAN (D)	135 F						
STAR AVENGER	83 F						
STAR COMMANDO	95 F						
STAR STRIKE	105 F						
STARION	95 F						
STEVE DAVIS SNOOKER	95 F						
STRESS	109 F						
STRIP POKER	105 F						
SUBSUNK	95 F						
SUBTERRANEAN (D)	135 F						
SUPER PIPELINE II	95 F						
SUPER PIPELINE II (D)	135 F						
SUPERCHIPS	105 F						
SURVIVOR	95 F						
TANK BUSTER	95 F						
TASCOPT	179 F						
TASCOPT (D)	229 F						
TASPRINT	179 F						
TASPRINT (D)	229 F						
TASWORD (D)	249 F						
TASWORD (K7)	199 F						
TECHNICIAN TED	119 F						
TEST MATCH	95 F						
THE COVENANT	99 F						
THE HOBBIT	165 F						
THE QUILL	169 F						
TRIPODS	95 F						
USE IT	109 F						
VILLE INFERNALE	99 F						
WAY OF EXPLODING FIST	119 F						
WILD BUNCH	85 F						
WORLD CUP FOOTBALL	95 F						
ZEN ASSEMBLER	165 F						
Nouveautés							
RED ARROWS (D)	165 F						
ARNHEM	149 F						
WIZARD LAIR	135 F						
WARLORD	95 F						
RAID OVER MOSCOU	95 F						
POLE POSITION	95 F						
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD							
BRUCE LEE	95 F						
ANALYSE DE BILANS	99 F						
ETUDES DE FONCTIONS	99 F						
AIR WOLF (D)	139 F						
STEVE DAVIS SNOOKER (D)	165 F						
BEACH HEAD (D)	169 F						
ZX 81							
3D FUNNOLL 1 (F)	65 F						
BUDGET FAMILIAL (F)	42 F						
CASSE BRIQUES (F)	65 F						
COMMANDE (F)	73 F						
COBALT (F)	42 F						
GRAPHIX 81 (F)	129 F						
PANIQUE (F)	65 F						
RIGEL (F)	42 F						
SCORPIUS (F)	65 F						
ZXTRI (F)	65 F						
ORIC ATMOS							
1815	139 F						
BASIC TURBO	119 F						
BUSINESSMAN	135 F						
CHALLENGER	119 F						
CITE MAUDITE (F)	126 F						
DON JUAN et DRAGONIRS (F)	129 F						
DURENDAL	169 F						
HADES (F)	225 F						
HUNCHBACK	78 F						
HYPERSPACE 4	109 F						
ISLAND OF DEATH	78 F						
MACADAM BUMPER (F)	144 F						
MASTERPAINT (F)	225 F						
MEUTRE A GR. VITESSE	149 F						
MILLIONNAIRE (F)	95 F						
MISSION DELTA (F)	86 F						
MR. WIMPY	78 F						
OBJECTIF ELYSEE (F)	129 F						
PINBALL	119 F						
PLANETE BLEUE	149 F						
POLYCHROME	149 F						
ROY TERRIEUR (F)	86 F						
SAGA	115 F						
STRESS	109 F						
TERMINUS (F)	95 F						
THRATILON (F)	135 F						
THOMSON MO 5							
1815	139 F						
ECHEC 3.7	109 F						
GRAPHOLOGIE	115 F						
MEURTRE A GR. VITESSE	149 F						
MSX							
737 FLIGHT SIMULATOR	126 F						
ADVENTURE QUEST	125 F						
BEAMRIDER (F)	125 F						
BINARY LAND	82 F						
BLAGGER	98 F						
BOARDILLO	99 F						
BOOGA-BOO (F)	105 F						
BRIDGE	115 F						
BUCK ROGERS	135 F						
BUZZ OFF	89 F						
CHAMP	99 F						
CHICKIE EGG	95 F						
CLASSIC ADVENTURE	83 F						
CRASY GOLF	89 F						
CRUSADE	85 F						
DECATHLON (F)	125 F						
DOG FIGHTER	92 F						
DUNGEON ADVENTURE	115 F						
ERIC AND THE FLOATERS	85 F						
FLIGHT PATH 737	105 F						
GHOSTBUSTERS (F)	125 F						
HERO (F)	125 F						
HOT SHOE	109 F						
INTRUDER	89 F						
JET SET WILLY	85 F						
LAZY JONES	95 F						
MAGIC MIMER	89 F						
MASTER OF THE LAMPS	125 F						
MR DO!	95 F						
NIGHT GUNNER	105 F						
PITFALL II (F)	125 F						
RUCK RAID (F)	125 F						
SNOWBALL	113 F						
SORCERY	119 F						
SPOOK AND LADDERS	95 F						
THE HOBBIT	165 F						
THE SNOWMAN (F)	109 F						
THE WRECK	154 F						
Nouveautés							
BRIAN JACK SUPERSTAR	115 F						
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	115 F						
ATARI							
AIR WOLF	88 F						
BEACH HEAD (D)	148 F						
BLUE MAX (F)	95 F						
BOUNTY BOB STRIKES BACK	119 F						
BRUCE LEE (F)	125 F						
CAVERNS OF KAFKA	85 F						
COMBAT (D)	160 F						
DECATHLON (F)	139 F						
DIG DUG	133 F						
DIRELDS	105 F						
DROPZONE	121 F						
ENCOUNTER	105 F						
F-15 STRIKE EAGLE	148 F						
FORBIDDEN FOREST	95 F						
FORT APOCALYPSE	105 F						
HULK	125 F						
MELT DOWN	126 F						
MIG ALLEY ACE	119 F						
MINER 2049	145 F						
MR. DO	163 F						
NATO COMMANDER	105 F						
PAC MAN	133 F						
POLE POSITION (F)	163 F						
SMASH HITS VOL. 1	165 F						
Vol 2. 165 F	Vol. 3	165 F					
SOLO FLIGHT	135 F						
SPACE SHUTTLE (F) (Cart)	195 F						
SPACE SHUTTLE (F) (K7)	125 F						
SPIDER INVASION	120 F						
SPIDERMAN	127 F						
SPITFIRE ACE	105 F						
THE FACTION	126 F						
ZAXXON (F)	145 F						
ZONE RANGER (F) (Cart)	195 F						
Nouveautés							
STRIP POKER	137 F						
STRIP POKER (D)	159 F						
GHOST CHASER	119 F						
CHOP SUEY	115 F						
APPLE II							
DESIGNER'S PENCIL (F) (D)	225 F						
GHOSTBUSTERS (F) (D)	225 F						
HERO (F) (D)	225 F						
PITFALL II (F) (D)	225 F						
SPACE SHUTTLE (F) (D)	225 F						
The tracer sanction (F) (D)	225 F						

(F.R. = Notice en français)

BON de COMMANDE
à envoyer à : GUILLEMOT International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) ou 5 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

Titres	Prix
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Téléphone ..... * Carte de fidélité N° .....
Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5 ☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat lettre ☐ Contre remboursement (Ajouter 15 F de frais)
Date(s) ou ☐ Carte Bleue ☐ Eurocard MasterCard ☐ American Express ☐ Crédit Agricole
Date d'expiration : Signature :

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

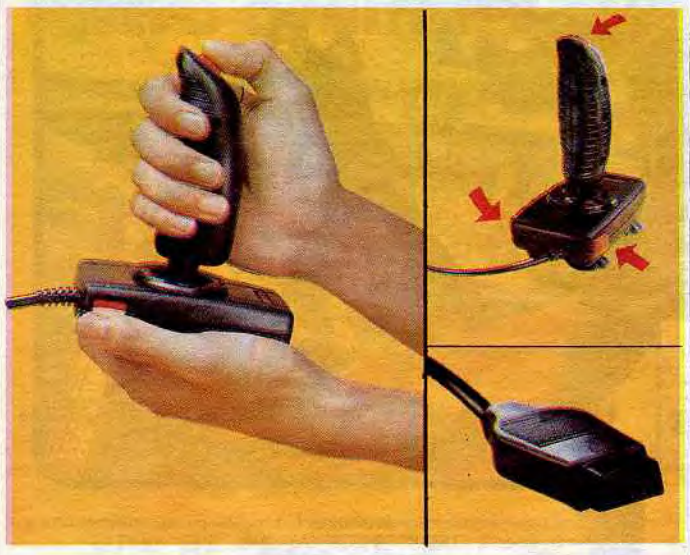
NOUVEAU
COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17
(de 9 à 19 heures)

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

Siret 875 871 725 00011 ★

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
Ah, au fait, c'est 120 balles...
C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....

DATE :

PU = 120 F ... x ... = ... F
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !

Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureusement que votre cerveau humain pour le battre au Morpion ! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables ! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de grandes flaques d'huile. Les gouffres, les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou ! Le "Parsec" fonce à toute vitesse et la "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette.

"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission périlleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.

Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frétiller les électrons dans votre M05 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre M05 n'en croira ses jeux !

Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la statégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom/prénom _____
Adresse _____
_____
Code postal _____
Ville _____
_____

ORIC N° 4	☐	120 F.
ORIC N° 5	☐	120 F.
SPECTRUM N° 1	☐	120 F.
TEXAS N° 4	☐	120 F.
ZX 81 N° 1	☐	120 F.
MO 5 N° 1	☐	150 F.

– REGLEMENT JOINT : ___,00 F
DATE :

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 FRANCAIS. 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 mensuel et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au ture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 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 :160, rue Legendre 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.

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

HORRIBLE :

ILS TAPENT LES TOUCHES DE LEURS ORDINATEURS DEVANT LEURS FEMMES ET LEURS ENFANTS

Sans se connaître, à des centaines de kilomètres l'un de l'autre, ils ont tous les deux franchi les limites de la cruauté et du macabre et, triste ironie du sort, ils font cette semaine la une de l'actualité.
Imaginez-vous Eric Lechat, même pas 20 ans, penché sur son Amstrad et lui assenant de violents coups de doigts sur les touches. Sa famille médusée assiste à la scène sans rien dire, apeurée et servile. Déjà, il y a quelques semaines, les signes avant-coureurs du drame avaient été remarqués par nos journalistes : Eric gagnait 20.000 francs dans un concours de torture organisé par un journal interdit et spécialisé dans ces inquiétantes pratiques.
Aujourd'hui, c'est l'escalade, Eric Lechat gagne un voyage aux Etats-Unis pour deux personnes, le journal interdit va même jusqu'à organiser des visites des camps de la Silicon Valley où sont perpétrés les massacres d'ordinateurs qui scandalisent le monde. Mais que fait donc James Bond ?
Remy Ringenbach est plus posé, il a dépassé la trentaine et travaille dans une banque. Ca ne l'empêche pas, la nuit, de martyriser froidement son Apple, allant jusqu'à le programmer en langage machine. Oui, vous avez bien lu, en langage machine ! Sinistre cruauté qui lui rapporte deux millions d'anciens francs.

Mais que fait Badinter ?

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

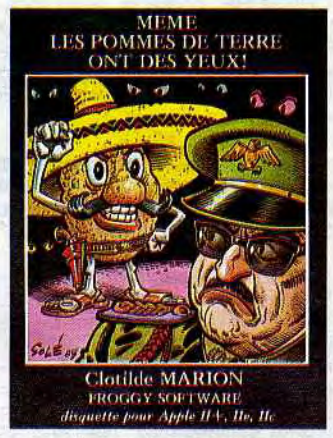
JAMMIN'

De la musique plein les oreilles et des couleurs plein les yeux, voilà ce qui vous attend dès

que vous aurez décidé d'aider Rankin'Rodney à vaincre Discordia dans un duel long de vingt tableaux. Rankin' Rodney, un nom qui restera indéfiniment lié dans votre esprit à celui de musique, si vous n'oubliez pas de relayer le son de votre micro par votre chaîne hifi. Alliant la qualité de présentation à l'originalité totale du scénario, ce jeu d'arcade devrait emporter votre coeur au septième ciel des ludomanes.

MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX

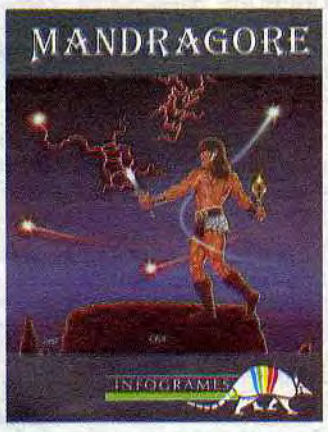
En voilà du jeu d'aventure de conception française qu'il est bel et bon. En plein dans l'actualité sud-américaine, vous devrez accomplir au moins l'équivalent des douze travaux d'Hercule pour venir à bout du scénario machiavélique conçu par la seule et unique femme qui aime les ordinateurs. Du



panard grandeur nature : ce soft cause français (enfin presque) et musicionne sur deux voies ! Pourtant il tourne sur Apple...

MANDRAGORE

Le premier jeu de rôle bien de cheu nous qui ne ressemble pas à un ramassis de fonds de tiroirs américains ! Après quelques mois difficiles pour accomplir la programmation en langage machine, les auteurs proposent enfin un produit ex-



ceptionnel autant par la densité de son scénario que par la qualité de ses graphismes, parfois animés. A pratiquer en groupe pour profiter au maximum de l'ambiance mystico-moyennageuse qui plane sur ce soft.

ALIEN 8

Un pur produit de la catégorie arcade risque de s'emparer des octets de votre micro comme des neurones de votre cerveau. Alien 8, suprême développement de la technologie d'outre-espace assume courageusement la maintenance d'un vaisseau vieux de millions d'années. Chargé d'assurer la pérénité d'une race en voie d'extinction, il parcourt courageusement les galaxies à la recherche d'une planète susceptible d'accueillir les derniers de ses maîtres. Aidez-le à accomplir le ménage et à réactiver les cercueils cryogéniques après le passage dévastateur de pirates intergalactiques.

Une très belle réalisation où la troisième dimension devient palpable, peuplée de ses inombrables pièges.

SPECTRUM

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 DARK STAR	K7	A J	95	★★★★★★	★★★★★
2 SHADOWFIRE	K7	A V	115	★★★★	★★★★
3 ALIEN 8	K7	A J R	110	★★★★★	★★★★
4 STARION	K7	A J V	125	★★★★	★★★★★
5 SPY HUNTER	K7	A J	85	★★★★	★★★
6 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	★★★	★★★★
7 CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	★★★	★★★
8 BRUCE LEE	K7	A J	85	★★★	★★★★
9 NODES OF YESOD	K7	F J	130	★★★★	★★★★
10 ZAXXON	K7	A J	85	★★★	★★
11 MEGAHITS	K7	A J	125	★★★	★★★
12 MATCH POINT	K7	A J M	85	★★	★★
13 SABRE WULF	K7	A J	85	★★★★	★★★
14 UNDERWURLDE	K7	A V	85	★★★★	★★★★
15 BEACH HEAD	K7	A J	85	★★	★★★
16 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V	65	★★★	★★★
17 ATIC ATAC	K7	A J M	75	★★★★★	★★★
18 PSYTRON	K7	A R J	85	★★★	★★★★★
19 HOBBIT	K7	A V R	135	★★	★★★★★★
20 PAINTING JOE	K7	F J	65	★★	★★★
21 LOMBRIX	K7	F J	85	★	★★★
22 VOX	K7	F L	160	★★★★★★	★★★
23 TROIS D MOVER	K7	F L	160	★★	★★★★★
24 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	85	★★★	★★★★
25 MANOIR Dr GENIUS	K7	F V R	140		★★★

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M	95	★★★★★★	★★★★★
2 JAMMIN'	K7	A J M	140	★★★	★★★★
3 ALIEN 8	K7	A J R M	110	★★★★★	★★★
4 NODES OF YESOD	K7	A J M	130	★★★★	★★★
5 DEFEND OR DIE	K7	A J	95	★★★★	★★
6 FIGHTER PILOT	DISK K7	A J M	145/115	★★★	★★★★
7 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	★★★★	★★★★★
8 KONG STRIKES BACK	K7	A J M	95	★★★★	★★★★
9 MACADAM BUMPER	K7	F J	140	★★★★★	★★★★★
10 CONFUSION	K7	A J R M	105	★★★	★★★★★★
11 THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	130	★★★★	★★★
12 SUPER PIPELINE II	K7	A J M	105	★★★	★★★★
13 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	★★★	★★★★
14 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	★★	★★★★★
15 SURVIVOR	K7	A J	105	★★★	★★★
16 HUNCHBACK II	K7	A J M	95	★★★	★★★
17 BATAILLE POUR MIDWAY	K7	F J M	115	★★★	★★★★
18 HOUSE OF USHER	K7	A V	110	★★★★	★★★★★
19 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V	65	★★★★	★★★★★
20 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A V	65	★★★★★	★★★★★

THOMSON

1 FOX	K7	F J M	145	★★★★★★	★★★★★★
2 MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★★	★★★★★
3 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	★★★★	★★★★
4 AIGLE D'OR	K7	F V	160	★★★	★★★
5 FBI	K7	F J M	190	★★★★	★★★★
6 INVASION	K7	F J	155	★★	★★★
7 AIRBUS	module	F J M	475	★★★★	★★★★
8 ELIMINATOR	K7	F J M	120	★★★	★★★
9 PULSAR II	K7	F J M	120	★★	★★
10 STANLEY MO5	K7	F J M	125	★★	★★
11 SPACE SHUTTLE MO5	K7	F R J	260	★★★	★★★
12 VOX MO5	K7	F L	160	★	★★★
13 YETI	K7	J M	140	★★	★★

ORIC

1 TROIS D FONGUS	K7	F J	140	★★★★	★★★
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	★★	★★★★
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	160	★★★★	★★★★
4 MR WIMPY	K7	F J	50	★	★★
5 DOGGY	K7	F J	120	★★★	★★★
6 SUPER JEEP	K7	F J	140	★★★	★★★
8 HOBBIT	K7	A V R	210	★★★★	★★★★★★
9 COBRA PINBALL	K7	F J	120	★★★★	★★★
10 FRELON	K7	F J	120	★★★	★★★
11 DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	145	★★	★★★
12 BIG BASTON	K7	F J	120	★	★★★★
13 PSYCHIATRIC	K7	F J	120	★	★★
14 TENDRE POULET	K7	F V R	120	★★	★★
15 LANCELOT	K7	F J	150	★★★	★
16 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	★★★	★★
17 MISSION DELTA	K7	F J R	85	★★★	★★★★

COMMODORE

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK K7	A V M	195/145	★★★★★★	★★★★★★
2 LODE RUNNER	MODULE K7	A J M	290/100	★★	★★★★★★
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	★★	★★★★
4 BOULDER DASH	K7	A J M	95	★★★	★★★★★
5 THE DAMBUSTERS	K7	A R M	95	★★★	★★★★★
6 ELIDON	K7	A J R M	95	★★★★	★★★
7 ELITE	K7	A J V	155	★★★	★★★★★
8 MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★	★★★★★
9 SHADOWFIRE	K7	A V	115	★★★★	★★★★
10 WEB DIMENSION	K7	F J R M	105	★★★★★	★★★★★★
11 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	★★★★	★★★
12 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M	105	★★★★★	★★★★
13 ENTOMBED	K7	A J V M	105	★★★★	★★★★
14 UP'N DOWN	DISK K7	A J M	135/95	★★★	★★★
15 SPY VS SPY	K7	A J M	95	★★★★★	★★★★★
16 THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	115	★★★★★★	★★
17 CONAN	DISK	A J	140	★★★★	★★★
18 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	275	★★★★	★★★★★
19 CONFUSION	K7	A J R M	130	★★★	★★★★★
20 CINQ SUR CINQ	K7	F J M	69	★★★	★★★
21 MEGAHITS	K7	F J M	125	★★★	★★★
22 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M	95	★★	★
23 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M	95	★★★★	★★★★
24 SUMMERGAMES	DISK 2K7	A J M	245/165	★★★★★	★★★★★★
25 BATAILLE POUR MIDWAY	DISK K7	F J R M	150/115	★★★	★★★★
26 BRUCE LEE	DISK K7	A J M	145/95	★★★★	★★★
27 SPELUNKER	DISK	A J M	275	★★★★	★★★★
28 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M	275	★★★★★	★★★★★
29 DALLAS QUEST	DISK	A V R	190	★★★★	★★★★★★
30 THE HOBBIT	K7	A V R	135	★★★★	

APPLE

1 CONAN	DISK	A J	275	★★★★★	★★★
2 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	★★★	★★★★
4 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	★★★	★★★
5 SKYFOX	DISK	A J M	275	★★★★★★	★★★★
6 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
7 PARANOIAK	DISK	F V R	350	★★★★	★★★
8 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	★★★★	★★★★
9 EPIDEMIE	DISK	F V R	350	★★★★	★★★
10 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	★★	★★★★
11 BC'S QUEST FOR TIRES	DISK	A J	190	★★	★★
12 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	★	★★
13 AQUATRON	DISK	A J	190	★	★★
14 JAW BREAKER II	DISK	A J	190	★	★★
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	★★★★	★★★
16 AZTEC	DISK	A J M	350	★★★	★★★★
17 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	★★★★	★★★★
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	★★★★★	★★★
19 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300	★★★	★★★
20 HARD HAT MACK	DISK	A J M	300	★★★★	★★★

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER : SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....

date de la commande :
Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels com mandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

TOTAL .....

TOTAL	
Participation aux frais de port en recommandé	+20,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE	– ,
N° ABONNE (obligatoire) ⌊⌊⌊⌊⌊	
MONTANT à payer	

si vous êtes ABONNÉS déduisez VOUS-MÊMES vos **10%** de remise le bon de commande

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de réflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu nécessaire
* nouveauté

PETITES ANNONCES GRATUITES

AMSTRAD

VENDS 70 à 80 logiciels sur K7 de 50 à 100F pièce. Philippe au (1) 352 40 11. Cherche renseignements sur CPC 664.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464, jeux et utilitaires, titre contre titre. Faire proposition à J.P. WOJACZEK, 10 allée des peupliers, 78390 Bois d'Arcy.

ECHANGE tous logiciels pour Amstrad. Réponse assurée. Claude LE MOULLEC, 83 rue Joliot Curie, 22420 Piouaret. Tel : (96) 38 94 24.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, garantie 10 mois, 4000F, chaîne Hifi Technics avec son meuble, 5000F. M. GAZELLE au (8) 356 29 49 après 18H.

CHERCHE pour Amstrad, livres Micro application, Basic au bout des doigts et Graphisme et son du CPC 464. Marc MANCEAU "Chasse lièvre" Crottet, 01290 Pont de Veyle.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de logiciels de jeux et utilitaires, trucs et astuces. Richard Christian, 31 Allée des Abeilles, Les blancs manteaux, 91170 Viry-Chatillon. Tel : 921 14 28. *NDL* Je. *Où est le nom ? Où est le prénom ? Wouat ize ze qwestionne ? Le premier qui trouve gagne 1 annonce gratuite !*

CHERCHE possesseurs Amstrad pour échange de logiciels, didactiels et progiciels (j'en possède environ 50). Philippe ZIMOL, 1 impasse Fragonard, 54580 Auboue. Tel : (8) 222 36 91.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger, vendre ou acheter des logiciels (tout genre). Possède actuellement 50 jeux. Tel : (50) 98 40 30. Thierry CAUX, 431 rue des fleurs, 74300 Clures.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, 4 K7 (Ghostbuster, Flight path 737,...), joystick, 10 K7 vierges, livres, 4200F, acheté le 5.3.85. Hubert Pres-Chez au 951 44 98.

VENDS pour Amstrad CPC 464, plus de 51 logiciels dont tous les Cobra et Amsoft, Sorcery, Décathlon, Donkey Kong, Quasimodo 1 et 2, etc. Tel : (67) 76 75 57 aux heures de repas.

ACHETE ou échange jeux ou utilitaires pour Amstrad. Marc MANCEAU "Chasse-Lièvre" Crottet, 01290 Pont de Veyle. *NDG : bis. NDLJC: Deux fois ? Et puis quoi encore ? Ca va pas ta tête !*

CHERCHE contacts pour échanger ou vendre des logiciels et programmes sur Amstrad. Olivier POSTY, 5 rue des Epis, 68120 Pfastatt.

VENDS Amstrad couleur, état neuf, garantie, 5 jeux, assembleur, 4000F. Patrick JEANSOULIN, 9 rue Raoux, 13009 Marseille. Tel : (91) 41 85 01 de 15H à 18H.

CHERCHE contact pour mes 100 logiciels Amstrad. Vends l'imprimante Amstrad 2000F. Bruno BESSIN, 28 rue Emile Zola, 50100 Cherbourg.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Alain RENAUD, 6 rue de l'Amérique, 88100 Saint-Dié. Tel : (29) 56 34 50.

VENDS ou échange des logiciels pour Amstrad. Marie-Anne CHAMBONNIER. Tel : (3) 975 89 79 après 18H.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur sous garantie, logiciels, 4200F, lecteur de disquettes Amstrad sous garantie,disquette avec jeux, 2500F. Roland PREMESNIL, 73 Square Sully Prudhomme, 77350 Le Mee/Seine. Tel : 409 07 90.

VENDS Amstrad CPC 464, 2 livres, synthétiseur vocal, ampli stéréo avec 2 HP, 5 jeux, valeur 5500F, vendu 4700F. Gérard CHAPPE, 100 rue du 11 Novembre, bâtiment A2, 93330 Neuilly/Marne. Tel : 308 55 77.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad CPC 464 pour correspondances diverses. Régis le MONZE, 34 rue Graveran, 29160 Crozon.

VENDS, échange, programmes pour Amstrad CPC 464. B. de SACHY, 23 rue du gué, 95290 l'Isle Adam.

ECHANGE logiciels pour Amstrad et lecteur de disquettes. Cherche contact pour trucs et astuces. Michel POTIER, 42 rue Voltaire, 94190 Villeneuve St Georges. Tel : 389 62 44.

VENDS ou échange K7 de jeux Amstrad en très bon état. Soliou ERWAN, 62 boulevard Emile COMBES, 35100 Rennes. Tel : (99) 50 84 86.

SPECTRUM

VENDS Spectrum, 48K, Février 84, interface ZX1, microdrive, imprimante Alphacom 32, magnéto, péritel, manettes de jeux, interface, nombreux logiciels (traitement de textes Pascal, gestion de fichiers assembleur, désassembleur, direction financière, nombreux programmes de jeux parmis les meilleurs), 4500 F. Gérard au (3) 039 80 13.

CHERCHE correspondant possédant Spectrum pour aides et échanges de programmes. Jérémy SACHETTO, 5 avenue Jean boccoce les colombes, 84000 Avignon.

CHERCHE contacts avec divers possesseurs de 48K, réponse assurée à tous ceux qui m'enverront leur liste. Michel HAMER, 26 avenue des Aubépines, B 4430 Alleur (Liège).

CHERCHE contacts avec possesseurs de Spectrum pour échange d'idées et de 600 programmes. Envoyez liste à Léon OBLIN, 36 rue Croix Jacques, B 6752, Villers la Loue.

CHERCHE pour mon Spectrum cassé, une épave de Spectrum à bas prix pour en faire un avec 2. Tel : (3) 979 05 06 (Poissy).

VENDS ZX Spectrum 48K péritel, livres, 16 K7, programmes, 1390F, interface manette programmable (Stoneship), 125F, manette Quickshot II, 75F, magnéto, 400F, ou le tout 1950 F. D.MOREAUX, 3 rue de Saulce, 93250 Villemomble. Tel : 854 35 20 (région parisienne).

CHERCHE en région parisienne, un ZX Spectrum 48K pal, tous cordons, adaptateur pal-sécam, à 1400F, donnerais 100F d'un magnéto. Sylvain ROUX, 17 avenue de la Loume, 93410 Vaujours.

THOMSON

VENDS TO7 70 + basic + logo + manuel d'initialisation + Lecteur K7 + manettes de jeu + extention musique et jeux + ext incrustation + livres + nombreux programmes educatifs et jeux (chasseur omega,pac man,circuit,tennis,zap track...) :5200 Frs (acheté le 12-84).Mr DEYCARD 33145 St Michel de Fronsac Tel :(57)24 98 75.

VENDS pour MO5 :space shuttle simulator 200Frs, pour MO5 et TO7/70 :mission pas possible 120Frs, yeti 90Frs, pulsar 90Frs. cherche personne possédant androide sur MO5 pour échange de tableaux ,téléphoner le soir à partir de 5h30 au 951 04 93 ou écrire à Gilles Desforges 19 bis rue du pont Colbert 78000 Versaille.

ECHANGE logiciels TO7/70 divers sur K7 ou disquettes. Mr GAULHET Lestrade 15150 Laroquebrou

VENDS ou échange pour TO7 ou TO7/70 K7 (fox, thesaurus, super tennis, etc...) pour 250Frs pièce... Cherche programmes dans revues (micro 7)et ancien numero de l'hebdogiciel Tel :16(75) 85 26 28.

VENDS TO7+ 16k + basic + magneto + picto + manettes de jeu + codeur + livres + programmes (valeur 7600Frs) vendu 5300Frs. Port payé. GOEB BRUNO 92,rue de Bindernhein 67820 Wittisheim.

VENDS TO7 + ext 16k + basic + logiciel éditeur assembleur - désassembleur - débuggeur + magnétophone + un 20 en de programmes + 4 livres (sur le basic,l'assembleur,et les jeux).Valeur totale 4600Frs, vendu 3000Frs à débattre. Tel :(70) 99 85 00.

Recherche tous programmes -modestes ou non-pour TO7 ou MO5-Gerard LECLERCQ 21 Avide St Germain 78600 Maisons Laffitte.

Recherche photocopie des programmes sur TO7 des hhhebdos de 5 à 14 compris. Fabrice BELLET. 10 rue de Verdun 17480 Le chateau d'Oleron.

VENDS codeur modulateur secam thomson Prix :450Frs et programmes pour TO7 :pilot prix :100Frs contacter aux heures de bureau du (6)028 96 45 poste 174.Demander JOLIVET Jean Paul.

VENDS TO7/70 sous garantie + magnéto + basic + manettes de jeu + pictor + airbus + 6 logiciel + 6 livres. Valeur 9000Frs ,vendu 5500Frs donne avec une centaine de jeux et programmes. Sylvain SIMON, 64 rue JJ Rousseau, 21000 Dijon-Tel :(80)74 24 70.

VENDS pilot, cyberlab pour MO5, TO7, TO7/70. Tel(23)69 14 78 de 18 à 20h. Demander Olivier FOUTE.

VENDS TO7 + basic + ext 16k + lecteur K7 + Contrôleur jeux + manettes + K7 blackgammon + 3 manuels + 100 programmes. Prix : 2800Frs -Tel :(6) 006 17 17.

ECHANGE pour TO7 70 logiciels de jeux :aigle d'or,bidul,business...Tel :(79)64 42 69.

TO7/70istes, ne soyez plus seuls bidouillons ensembles et échangeons nos tuyaux Tel :(6)404 03 06 apres 19H30.

Cherche lecteur de K7 enregistreur + jeux de toutes sortes + livre de programmes + crayon optique pour MO5. Tel :(98) 85 37 12 entre 17H et 19H.

VENDS TO7, crayon optique, lecteur de K7 spécial pour TO7, extension mémoire, extension son et jeu, 2 manettes de jeux, 4 cartouches (basic, airbus, Pictor, trap), 2 logiciels K7 (pulsar 2, initiation au logo), 6 K7 pleines de programmes (jeux, utilitaires, langages, etc...) , 6 livres (manuels, programmes). le tout en parfait état, pour 3900 F. Tél : (93) 77 23 56 (le soir) ou au (94) 96 16 19.

Cherche et demande à des fans d'hebdogiciel de m'envoyer des photocopies de programmes pour MO5 ou TO7 d'anciens numéros (du n° 1 au n° 73). CARRERA Cyril 32, avenue Frédéric Garcia lorca 64000 PAU (Pyrénées atlantique).

L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

ØRIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant asurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le controleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt :
Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accés séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extreme facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !

Nouveau

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : .... **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : .... **3490 F**

Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :
Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante paralléle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :		Educatifs :		Dessin :		et les jeux...	
Basic Français	150	Conjugaisons	100	D.A.O	100	Cobra pinball	140
Cours de Basic	150	Planète bleue (Géogr.)	120	ORIGRAPHE	290	Meurtre à grande vitesse	180
Compilateur LM	172	CALORIC (diététique)	100	J'apprend la CAO	180	1815 (Wargame)	160
J'apprends le Forth	172	Calcul Mental	120	Images		Super Jeep	120
LOGO	150	Course aux lettres	95	VORTEXTE (trait.texte)	.240 F	Scuba Dive	80
Assembleur	260	J'apprends l'anglais	140	Musique :		Green Cross Toad	85
Moniteur 1.0	140	TIC TAC	120	Editeur musical	95		

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX :

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ :

La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES :

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ØRIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M. ....
Rue....................
Code...... Ville......
désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par ....

PETITES ANNONCES GRATUITES

VIC 20

VENDS Vic 20, lecteur de K7, 8K, formation au Basic, livres, programmes, 1000 F. Jean-Christophe MARTET, 25 allée Georges Politzer, 92000 Nanterre. Tel : (1) 725 18 33.

ZX 81

VENDS ordinateur ZX 81, clavier mécanique, extension 16K, enregistreur de K7, télé N/B, garantie encore 4 ans, cordons, nombreux programmes, acheté en été 84 2090F, vendu 1700 F. Tel : (75) 61 72 38. Didier.

CHERCHE généreux donateurs de ZX 81 ou autre ordinateur, ainsi que périphériques, pour création d'un club. Dominique PFIFFER, 55 rue des Tuileries, 68480 Ligsdorf, Alsace.

VENDS ZX 81, 16K, manette de jeu, sonorisation du clavier, 20 jeux sur K7, listings, 3 Ordi 5, livre Langage machine, valeur 1500F, vendu 800 F. Tel : (8) 364 27 38 aux heures de repas.

ECHANGE sur ZX 81, Cobra et Traffic, ou les vends 35F pièce. Fabrice FRAULA, 60 quai de la libération, 76480 Duclair. Tel : (35) 37 54 95.

VENDS ZX 81, extension mémoire 16K, 2 K7 de jeux, 8 Ordi 5, manuel de programmation, 3 K7 vierges, 500F, très bon état. Sataski KURODA au (50) 49 12 22.

VENDS ZX 81, 16K, garantie encore 5 mois, 5 K7 de jeux (Argolath, Cobalt, etc.), clavier ABS, 3 Echos Sinclair, 2 livres sur le ZX, 2 revues avec des programmes sur le ZX, divers programmes, le tout pour 1750 F. Jean-Michel PETIT, 48 rue Bargue, 75015 Paris.

VENDS interfaces ZX, carte son, synthétiseur vocal, joystick. Tel : (50) 67 64 70 après 20H30.

VENDS ZX 81, garantie 10 mois, 16K, manuel, clavier ABS, alimentation, cordons TV et magnéto, 4 K7 de jeux (3D formule 1, Cobalt, etc.), une K7 avec de nombreux programmes de l'HHHHebdo, plus listings, 900 F. Carlos DAS NEVES, 1 rue Bleury, 95230 Soisy / Montmorency.

VENDS ZX 81, 16K, clavier Pro, imprimante, rouleaux papier, livres, programmes, logiciels, fichiers, comptabilité, jeux, etc. Le tout monté dans un coffrage ou support pouvant porter un moniteur, magnétophone. Tel : (32) 21 36 83 le soir à partir de 19H. Valeur 2700F à débattre.

VENDS ZX 81 (6.84), manuel d'utilisation, 300 F. Laurent au (63) 59 63 71 aux heures de repas.

VENDS ZX 81, 16K, 4 livres, 8 K7, cordons, magnéto, nombreux programmes (liste sur demande), valeur 1700F, vendu 900 F. Tel : 876 37 08 à partir de 20H.

VENDS ZX 81, manuel, alimentation, K7 de jeux, nombreux programmes, clavier ABS, magnéto, 1000F, ou échange contre Oric 1 ou Atmos. Romuald DUPONT, 18 rue des tulipes, 59940 Estaires. Tel : (28) 48 50 75.

ECHANGE programmes 16K pour ZX 81, envoyez votre liste à Patrick MONTASTIER, 2 rue René Caillé, 87000 Limoges.

VENDS ZX 81, 2 K7, peu servi, prix 400 F. Tel : 022 48 48.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, programmes (K7 et listings), livres et divers, 600 F. Tel : (3) 064 46 79.

VENDS Simulateur de vol et Chess pour ZX 81, 39 programmes pour Texas, Apple, Oric, etc., 24 programmes pour ZX 81, valeur 238F29, vendu 185 F. Nicolas BRINK au (22) 76 42 16.

CHERCHE contact pour échanger programmes, trucs sur ZX 81. R. ANTOINE, 11 rue de la rive, 69120 Vaulx en Velin.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, nombreux logiciels, revues spécialisées, très nombreux listings, K7. Tel : (40) 97 22 88 aux heures de repas.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, livre, alimentation et câbles d'origine, livre Langage Machine comprenant 60 programmes dont 10 jeux, 13 programmes de l'HHHHebdo (Reptile, R'bert, Football, ZX Textes II, Cramp, ZX Synthé, Mister Ploufy, ZX Donkey, Night Flyer, Météor mission, Serpent, Boîte à outils, Mille pattes), le tout 800 F. Freddy GUENARD, 1390 avenue Tourmaniantz, bâtiment 2, 62100 Calais. Tel : (21) 97 20 04.

VENDS ZX 81, 32K, clavier mécanique, housse, 8 logiciels, livres, revues, état neuf, entièrement révisé par Sinclair en Juin 85, valeur 2200F, vendu 1500 F. Christophe JELLERET, 86 rue du bas de grange, 18100 Vierzon. Tel : (48) 75 73 37.

VENDS ZX 81, 16K, simulateur de vol Pilot, HHHHebdo No 54, 61, 64, 89, 750 F. Tel : (53) 87 26 15.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, alimentation, livre Langage Machine, 3 K7 (Simulateur de vol, Gulp, Invaders) acheté en Août 84, vendu 600 F. Tel : 256 39 19.

DIVERS

VENDS boîtier Periphérique, carte périphérique (neufs) acheté 1100 F Vendu 800 F. Ainsi que logiciels : Donkey Kong : 150 F; Othello : 100 F; Alien Addition : 70 F (neufs);Parsec : 150 F; Invaders : 100 F (neufs) avec K7 de jeux hebdo-micro 7. S'adresser à Mr AYELLO Guy 21 rue Anatole France 81400 CARMAUX.

VENDS joystick SUPERSOY 28 prise Atari, Amstrad, Cbm, Msx. 3 boutons de tir ! 70 F., port inclus. NOWAKOWSKI Laurent 11 rue Mozart 62950 Noyelles Godault.

VENDS et ECHANGE programmes jeux et utilitaires pour Apple IIe, IIc. RECHERCHE carte Z80 avec CP/M et doc. BENSAID Fabrice, 20 rue Louis David 93170 Bagnolet Tel : 897 16 20.

ECHANGE Drive 810 pour Atari contre 500 programmes. Laurent DUFOUR 74 rue David D'angros 75014 Paris Tel : 206 58 05.

RECHERCHE Imprimante, Codeur interface RS-232 C contre 500 Programmes. Contactez Laurent DUFOUR 74 rue David d'Angers 75014 Paris Tel : 206 58 05.

ECHANGE 92 jeux et utilitaires !!! pour MSX (Zaxxon, Sorcery, Congo, Bongo, etc..). Demander Emmanuel GONZALEZ. Tel : 16 (93) 61 30 18.

VENDS ou ECHANGE programmes pour MSX (K7). River Raid :150 F., Intérieur : 150 F., Pac Man : 125 F. et Budget Fam. :90 F. VENDS ZEN (assembleur) 250 F. Tel : (1) 255 59 78.

DEBUTANT Micro échangerait echo dijital BF à mémoires contre ordinateur (basic); ou/et achèterai extension pour ZX 81 occasion, Ainsi que Logiciels. Mr CASTILLE 47 Villa des Princes 92100 BOULOGNE BILL. Tel : (1) 604 98 87.

ECHANGE programme pour Videopac, Videopac + , jopac, contre programme des mêmes ordinateurs, pour plus de renseignements Tel :(8) 381 53 69.

VENDS programmes sur feuilles de livres, 10 F. le programme. Programmes pour : Alice, Apple II, Atari, BBC Electron, CBM 64, Amstrad, Daï, Hector HR, Laser 200/210, Lynx, Oric1/Atmos, Seger SC3000, Spectrum et ZX81, TI 99/4A, etc... Ecrivez à :TATSE Charles 333 rue du prés de l'âne 73000 Chambery le Haut.

VENDS MSX 64k yeno DPC 64 (1/85), moniteur taxan ex(4/85), data recoder sanyo, paddle, câbles, doc, assembleur zen, eddy 2, divers jeux, le tout 6000 F. Tel : 360 99 34. Mr CARO 211 BD Davout 75020 Paris.

VENDS Microvision, 4 K7 de jeux (flipper, casse briques, bataille navale, super casse briques) :650 F.F ou l'échange contre B.E pour TI99/4A avec le manuel et des jeux. Ecrire à Michel SCHMITT 38, rue du Diapason 44300 Nantes.

ACHETE Spidey n° 1, 21, 41, ainsi que Titans n° 2, 3, 5, 8, 9, 13, 14 au prix d'origine. Frais de port à ma charge. Faire offre à :MIRAMOND Christophe 6 Avenue Léon Blum 87000 Limoges.

VENDS Lazer 2000, manettes, livres et K7 programmes : 500 F. Mr DENIS 26, rue A. Fratorcci 92170 Vanves Tel : 736 41 34.

VENDS Newbrain AD 32k RAM 29k ROM basic et graphisme étendu, 80 colonnes alimentation, cordons de branchements dont 2 pour lecteurs K7, manuels. Lecteur K7 philips D6600. Moniteur vert Sanyo SG12. Le tout en bon état pour 2200 F. Eric LA ROCCA Tel : (6) 029 89 05 Après 19h.

VENDS Parsec 120 F. Hunt the wumpus 80 F. Le TI99/4A à l'affiche :20 programmes basic, explication 40 F. Tel : 631 13 01.

VENDS Basic Etendu pour TI 99 - Tel : (51) 95 07 15.

RECHERCHE généreuse personne donatrice d'un AMSTRAD CPC 464 couleurs ou d'un APPLE IIe, moniteur vert, contrôleur, drive ou l'échangerait contre : un éléctrophone, 100 cartes postales, 50 livres de bibliothèque rose et verte, livres Agatha Christie, 13 livres Unesco, 150 F. de BD, 6 jeux de sociétés : Monopoly, La bonne paye, Risk, Buteur, Le compte est bon, Puissance 4, Encyclopédie 18 livres "tout l'univers", 12 livres France Loisirs, 1 jeux éléctronique Terra Hit.. Merci d'avance BARBOU F. 10 rue bossuet appt n° 3862 Le Mans 72000.
NDLJC: En voilà un qui s'croit au marché aux puces.

VENDS console CBS, 6K7, module turbo le tout en parfait état 1600 F RECHERCHE vieux disques des Rolling Stones faire offre. François ISNARD Villeneuve 86300 Champigny Tel : (49) 46 50 86.

CHERCHE donateur de Photocopies de pages pédagogiques des n° 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 71, 76, d'hebdogiciel Mr MOULAI 5 rue Pierre Curie St Prix 95390 Tel : (3) 416 58 99.

CHERCHE n'importe quel ordinateur même en mauvais état pour créer un petit club informatique. Attends vos réponses à l'adresse suivante JANSEM Emmanuel, 6 rue Madame Lallemand Puttelange aux Lacs 57510

ECHANGE logiciels et programmes ou VENDS livres : exercices pour MO5, TO7, TO7/70. Tel : (59) 04 50 14 entre 12h et 13h30.

VENDS PC1 Tandy, imprimante, magnéto K7, doc 1500 F. Vends PC2 Tandy, imprimante, magnéto K7, DOC, Akmey : 3500 F. Patrick MATEO imp Salomon Coudec 34500 Bezisiers Tel : 67 62 21 66.

MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le floppy DDI-1 et le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy ou un 664 AMSTRAD.

Réf. : ML127
Prix : 149 FF

LE NOUVEAU COMMODORE 128

Ce livre présente le nouveau Commodore 128. Vous y trouverez un aperçu complet des possibilités du successeur du célèbre "64" et une présentation détaillée des trois operating system. Le super nouveau BASIC Commodore 7.0 est décrit ainsi que la configuration de la mémoire, la page zéro et le nouveau et rapide lecteur de disquette 1571. Pour tous les Commodoristes !

Réf. : ML130
Prix : 129 FF

LISTE DES PRODUITS M.A.
AMSRAD- COMMODORE- ATARI- COMPATIBLES PC- APPLE

LIVRES COLLECTION AMSTRAD

T1: Trucs et astuces pour l'Amstrad CPC. ML112.149FF
T2: Le Basic au bout des doigts. ML118.149FF
T3: Programmes Basic. ML119.129FF
T4: Amstrad ouvre-toi. ML120.99FF
T5: Les jeux d'Aventures... ML121.129FF
T6: LA BIBLE. ML122.249FF
T7: Le langage machine de l'Amstrad CPC. ML123.129FF
T8: Graphismes et sons. ML124.129FF
T9: PEEKS et POKES du CPC. ML126.99FF
T10: Le livre du lecteur de disquette.ML127.149FF
T11: Montages,extensions et périphériques.ML131.199FF
T12: Maîtriser le cp/M sur CPC.ML128.149FF

LIVRES COLLECTION COMMODORE

Le livre du 1530.ML105.99FF.
Jeux d'Aventures.ML104.129FF
Langage machine (tome 1).ML105.149FF
Langage machine (tome 2).ML106.149FF
Trucs et astuces (tome 1).ML107.149FF
Trucs et astuces (tome 2).ML110.149FF
Livre de l'imprimante.ML108.179FF
Anatomie du C 64.ML117.199FF
PEEKS et POKES du C 64.
Le livre du lecteur de disquette 1541.ML101.179FF

LIVRES COLLECTION AVANT PREMIERE ET AUTRES LIVRES

Le nouvel ATARI ST.ML124.129FF
Le nouveau COMMODORE 128.ML130.129FF
TURBO PASCAL, trucs et astuces.ML131.149FF
APPLE 2, trucs et astuces.ML111.149FF

LOGICIELS AMSTRAD

BUDGET:gestion de budget.DISQ.450FF
AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR. K7:195FF
DATAMAT (gestion de fichier).AM304.450FF
TEXTOMAT (traitement de texte).AM305.450FF

LOGICIELS COMMODORE 64
(fonctionnent sur Commodore 128)

DATABASE: fichier. K7.195FF
MAX: assembleur. K7.195FF
XPER: base de connaissances.DISQ.950FF
STOCK 64: gestion de stock.DISQ.750FF
QUICKCOPY: copie disquette.DISQ.295FF
TEXTOMAT: traitement de texte.DISQ.350FF
DATAMAT: gestion de fichier.DISQ.350FF
PROFIMAT: assembleur.DISQ.350FF
PASCAL 64: compilateur pascal.DISQ.350FF
GRANDMASTER: échecs.K7.165FF
POWERPLAN: tableur.MD103.650FF
BASIC 64: compilateur basic.MD 107.350FF
VIRGULE SENIOR: traitement de texte avec dict.MA343.750FF

LOGICIELS APPLE, IBM ET ATARI ST

XPER APPLE 2: gestion de base de connaissances.1950FF
XPER PC: gestion de base deconnaissances.3000FF
MASTER PC: 70 nouvelles commandes basic.890FF
MATIS/T: générateur d'écran pour TURBO-PASCAL.890FF
T BASE: gestion de fichier pour ATARI ST520.650FF

METRO RUE MONTMARTRE

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile
75009 PARIS
Tél. : (1) 770. 32. 44

Les livres M.A. sont également distribues par les editions RADIO et presents chez votre revendeur habituel.
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS DES MAINTENANT
Catalogue 10 FF pour participation aux frais d'envoi

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP
Libellez vos cheques a l'ordre de Micro-Application.
Nom, Prenom _____
Adresse _____
Ville _____ C.P. _____
CB ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande
Date et signature
H 13

MICRO APPLICATION MICRO APPLICATION

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous *transportant jusqu'au nirvana* des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :
ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 94
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98
COMMODORE → 60 65 70 75 85 90 94 99

Nous en sommes resté, la dernière fois, à une question particulièrement angoissante : *comment résoudre le problème* de priorité dans les interruptions, en particulier celles provoquées par les périphériques. Pour cette dernière exploration dans le cerveau des concepteurs d'ordinateurs, nous devrons faire revenir à notre mémoire certaines des règles évoquées lors du discours sur les sous-programmes.

Déjà, avant d'étudier à fond cette énigme, nous allons devoir établir une catégorisation des interruptions pour établir une hiérarchie de celles-ci. En effet, il paraît difficilement imaginable de laisser le micro-processeur se débrouiller sans aucun point de repère dans ce qui peut devenir une tempête de signaux électriques en provenance des ports d'entrées-sorties.

Jusqu'à présent, nous n'avons tenu compte que des seules interruptions en provenance de l'extérieur, celles venant de périphériques en somme. De fait ces interruptions possèdent généralement l'immense avantage d'être programmables par l'utilisateur. En revanche une seconde catégorie, celle-ci interne à l'ordinateur, restera inaliénable et intouchable autrement qu'en se saisissant de son fer à souder et en modifiant certains des branchements sur les cartes. De ces deux catégories, que nous allons nommer pour plus de commodité, nous tirerons une première échelle de priorité dans le traitement des interruptions.

Une chose paraît certaine : les interruptions internes au système, celles qui sont dites **non masquables**, ne pourront jamais passer après une interruption d'origine extérieure à l'ordinateur. Les interruptions provenant des périphériques sont dites, elles, **masquables**. Ce terme sous-entend une chose très simple : dans le registre d'état, que nous avons vu dans ce cours il y a fort longtemps, se trouve un bit essentiel à la manipulation des interruptions. Bien entendu suivant les machines, d'autres registres interviendront dans le traitement de ces interruptions, registres programmables directement par l'utilisateur. L'organisation de ces registres reste propre à chacune des machines, variant même avec un même micro-processeur : les interruptions ne se programmeront pas forcément de la même façon sur un Atmos ou un Apple alors que le 6502 règne à l'intérieur des deux machines.

Que se passe-t-il donc lorsque vous décidez, en temps que programmeur, de neutraliser temporairement les interruptions en provenance de l'extérieur du micro-ordinateur ? Les périphériques n'ont aucune raison de s'arrêter de formuler des requêtes en direction du micro-processeur. Celui-ci étant protégé contre ces troubles, les demandes *sont stockées dans un endroit* de la mémoire jusqu'à ce que vous autorisiez à nouveau la circulation de ces requêtes jusqu'au micro-processeur.

Dans les interruptions non masquables il existe aussi une hiérarchie interne. Ainsi une interruption demandant la réinitialisation du système (reset tiède) passera devant toutes ses collègues, quel que soit le contexte. Dans les gros systèmes informatiques, l'interruption la plus prioritaire sera celle qui provoquera la sauvegarde automatique de tous les travaux en cours sur disque dur lors de la détection d'une chute de tension sur le réseau d'alimentation du système. L'importance des travaux en cours ne permet pas de perdre la moindre information, aussi dès la chute de tension captée par le micro-processeur, celui-ci interrompt tous les travaux en cours et effectue une sauvegarde d'urgence de toute la mémoire volatile.

Revenons à un niveau plus général du traitement d'exception qu'est celui des interruptions. Comme nous avions pu le voir pour les sous-programmes, à l'intérieur d'une routine en cours d'exécution, on peut effectuer un appel à un autre sous-programme. Le nombre d'appels imbriqués autorisés par un micro-processeur est déterminé par la capacité de stockage de la pile système. Cette capacité à accepter un nombre donné d'appels imbriqués se nomme la profondeur d'appel. De la même façon, une routine d'interruption peut être elle-même interrompue pour laisser la priorité à l'exécution d'une interruption plus urgente à traiter. De la même façon que pour les sous-programmes, la pile sert alors de zone de stockage des adresses de retour en fin d'exécution des différentes routines.

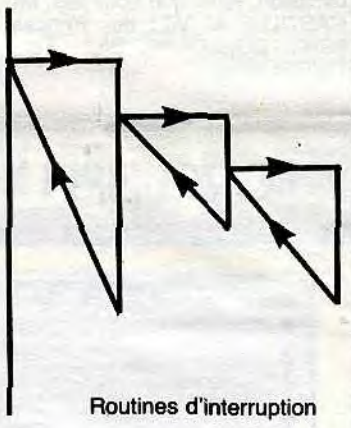
Pour qu'une routine d'interrup*tion puisse interrompre sans* vergogne une autre routine d'interruption en cours de traitement, il faut nécessairement que celle en cours d'exécution soit strictement moins prioritaire que la nouvelle à se présenter à la *porte du micro-processeur*. De cette règle, les concepteurs ont tiré des méthodes de codage qui permettent au micro-processeur, en testant simplement le *contenu de son registre d'état*, de savoir si la requête présentée est recevable ou non à l'instant où elle arrive.

Dans les nouveaux micro-systèmes informatiques (Amiga, Atari 520 ST ou Macintosh) des micro-processeurs esclaves du 68000 gèrent les interruptions de telle manière que le 68000 ne s'occupera que du traitement effectif des routines d'interruption. Si une requête de moindre importance se présente, les co-processeurs s'occuperont de la faire patienter jusqu'à ce que l'état du registre de status change et autorise cette interruption.

Ces interruptions d'interruptions paraissent fort complexe, à contempler sur le papier un descriptif littéraire. Une schématisation graphique de la chose simplifiera sans aucun doute le *raisonnement de manière à* éclairer définitivement votre lanterne.

Le premier dessin illustrera la méthode d'imbrication des routi*nes d'interruption. A chaque in*terruption nouvelle, le processeur sauvegarde l'ensemble des registres dans la pile ainsi que l'adresse à laquelle il devra reprendre le travail une fois la routine exécutée.

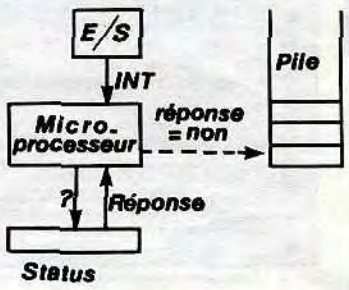
Programme



Routines d'interruption

Imbrication de routines d'interruption

La seconde illusration montrera le cheminement suivi par le micro-processeur lors d'une requête d'interruption. L'interrogation du registre d'état lui indi*quera s'il doit accomplir la* routine d'interruption correspondant à la requête ou s'il devra mettre celle-ci en attente.



Cheminement du micro-processeur pour une interruption

Vous êtes dorénavant armé pour faire face aux multiples problèmes posés par la pro*grammation des interruptions*. Pour tirer un parti maximum de votre machine, vous serez tenu de suivre les spécifications qui lui sont propres, mais le schéma général exposé ici suffit amplement à exposer le schéma de *fonctionnement général de cette* méthode de programmation du micro-processeur.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ZX 81

Enrichir son vocabulaire est une façon sûre de progresser dans la connaissance du langage symbolique d'assemblage. L'agencement judicieux des instructions en vue de la bonne exécution d'un programme relève d'une pratique souvent longue à acquérir, mais l'apprentissage d'une fonction nouvelle est heureusement quasi-instantané. Posséder le vocabulaire le plus large possible est une condition indispensable à l'élaboration de programmes optimisés, c'est-à-dire qui exploitent au mieux les possibilités d'un microprocesseur donné. Je vous propose aujourd'hui la mise en oeuvre pratique de nouvelles instructions d'assemblage dans le cadre d'un petit programme dont l'objectif pourrait vous sembler paradoxal. *Pourquoi ? Parce* qu'il vise à la suppression d'une instruction du langage concurrent : le SAVE du Basic. Considérez comme déclarée la guerre des langages informatiques !
En situation de guerre, c'est *bien connu, tous les coups sont* permis, les plus vicieux étant généralement considérés comme les plus héroïques. Ainsi l'infiltration d'espions dans les lignes ennemies, les substitutions d'identité, la disparition su*bite d'un chef d'état-major au* sein même de son QG, tout cela vous fait courir un frisson délicieux au long de l'échine, de la base du képi au talon de la botte !
Notre mission est à peu près *analogue : il s'agit d'infiltrer sou*terrainement le listing Basic ennemi, de remonter insidieusement jusqu'à la tête-de-pont constituée par l'instruction SAVE et de la neutraliser en lui substituant un trompe-l'oeil, un élé*ment qui fera diversion. Vous* n'êtes pas sans ignorer, Messieurs, l'importance de cette mission. Privée de son SAVE-conduit un programme Basic ne sait plus s'orienter. Où commence-t-il ? En ligne 20, en *ligne 1000 ou 2000 ? Nul ne* saura plus le dire ! Il sera dès lors facile de multiplier les fausses pistes, de tendre des pièges, des chausse-trappes à tous ceux qui s'aventureraient à dupliquer le logiciel ainsi pro*tégé* ! Ah !Ah !Ah ! -(rire inquiétant...). Préparez le commando d'élite binaire pour l'opération MATATARI ! Messieurs vous pouvez disposer ! Ah !Ah !Ah ! -(rire satanique résonnant longuement sous les voûtes humides et sombre du bunker).

Pour le programmeur néophyte l'intérêt de l'opération réside également dans la découverte d'une possibilité d'action, par le langage machine, sur le corps même d'un programme Basic déjà installé en mémoire; l'interaction de l'assembleur et du Basic démultipliant les possibilités des deux langages.

Entrons, baïonette au canon, dans le vif du sujet.
Un programme Basic stocké dans la mémoire du ZX81 est en réalité composé d'une succession d'octets codés représentant, dans leur ordre respectif :
1. Le numéro de ligne (sur deux octets)
2. La longueur de la ligne (sur deux octets)
3. L'instruction Basic avec son argument.
Cette suite d'octets commence *obligatoirement à l'adresse* 16510 et s'achève au début du fichier d'affichage. C'est donc dans les limites de cet espace que nous chercherons l'instruction SAVE. Chaque instruction étant codée sur un octet unique, *à SAVE correspond la valeur* 248. Mais cette valeur peut se retrouver fortuitement dans un numéro de ligne ou encore dans l'argument d'une fonction, c'est la raison pour laquelle, afin de limiter les risques de confusion, *notre recherche portera sur une* chaîne d'octets composé de l'octet "SAVE", du guillemet qui le suit fatalement, et de deux caractères choisis arbitrairement qui seront placés impérativement après le guillemet (ici "* " *en vidéo inversée*).
Une fois le SAVE localisé, il suffira de lui substituer un caractère quelconque; j'ai choisi pour de machiavéliques raisons l'innocente instruction REM Ah !Ah !Ah ! Et pour donner à *cette ligne de REM un aspect* tout à fait normal il convient de supprimer le guillemet et les deux "$ ". Je les supprime sans l'ombre d'un remords Ah !Ah !Ah !-(dangereux)- N'oublions pas non plus l'inversion *vidéo automatique de la der*nière lettre de l'argument de SAVE. Je la rétablis dans sa "couleur" initiale en en soustrayant le facteur 128. Il ne reste plus qu'à effacer le dernier guillemet et le mauvais tour est joué...
Cela donne le programme suivant dont nous allons examiner certaines instructions inédites à ce jour : CPIR, XOR, SBC.

Le premier module de traitement a pour objectif essentiel de délimiter l'espace sur lequel portera notre recherche, c'est-à-dire la totalité du listing Basic en mémoire. Pour cela on prépare les registres doubles HL et BC. Le premier reçoit l'adresse de départ de la recherche (16510), le second, qui servira de compteur, devra contenir le nombre d'octets maxi sur lequel portera la recherche. Pour cela il suffit de soustraire de l'adresse de fin de recherche (celle du FA) l'adresse de début de recherche. Cette opération se fait grâce à l'instruction SBC HL.BC, son résultat étant rangé dans HL. Mais il faut toutefois prendre garde à l'indicateur de report (Carry) qui est systématiquement pris en considération dans cette opération. Afin d'éliminer tout risque d'erreur on le positionne préalablement à zéro grâce à l'instruction XOR A. C'est ici la seule utilité de cette instruction qui, en réalité, effectue sur son opérande un OU exclusif logique. Pour des raisons inhérentes à la construction du programme les valeurs de HL et BC sont sauvegardées pour être immédiatement après sorties de la pile par les instructions POP *BC, POP HL qui ouvrent la bou*cle L0 et permutent les valeurs des deux registres. Nous verrons pourquoi plus précisément en abordant le deuxième module de traitement : l'identification de la chaîne d'octets. CPIR *en est l'instruction centrale*. C'est une instruction extrêmement élaborée dont le fonctionnement mérite d'être décrit en détail. CPIR exécute une comparaison du contenu de l'accumulateur avec l'octet pointé *par HL; mais à la différence* d'une *simple instruction CP* elle effectue en cas de résultat négatif une opération d'incrémentation sur le registre HL et simultanément une décrémentation du registre BC; après quoi le *cycle redémarre jusqu'à ce que* la recherche aboutisse (comparaison positive) ou que BC soit égal à zéro. BC joue donc le rôle de compteur d'octets, tandis qu'HL pointe successivement, par incrémentation automatique, *sur toute la zone à tester*. Vous comprenez maintenant pourquoi nous avons donné à HL l'adresse 16510 et à BC le nombre d'octets du listing !
Il vous suffit d'exécuter cette routine, immédiatement après le SAVE :
10 SAVE "PROGRAMME"
20 RAND USR x (x peut prendre une valeur quelconque puisque la routine est entièrement relogeable)

...et vous étonnerez tous les ceusses qui croient qu'on ne peut exister sans avoir d'origine.

Bernard GUYOT

```
REM * DISPARITION DE SAVE
REM * LIMITE DE LA RECHERCHE
    LD HL.(16396)       F.A.
    LD BC.16510         début listing
    PUSH BC
    XOR A
    SBC HL.BC
    PUSH HL
:L0 POP BC              permute
    POP HL              HL avec BC

REM * IDENTIFICATION DE SAVE
    LD A.248            SAVE
    CPIR
    JP NZ.963           Retour ROM
    PUSH HL
    PUSH BC
    LD A.(HL)
    CP 11               Retour ROM
    JR NZ.L0
    INC HL
    LD A.(HL)
    CP 141              $
    JR NZ.L0
    INC HL
    LD A.(HL)
    CP 141              $
    JR NZ.L0
    POP BC              restaure la
    POP HL              Pile

REM * REMPLACE PAR REM
    DEC HL
    LD (HL).234
    LD A.0
    LD B.3
:L4 INC HL
    LD (HL).A
    DJNZ.L4

REM * RECHERCHE DERNIER "
    LD A.11             "
:L5 INC HL
    LD D.(HL)
    CP D
    JR NZ.L5

REM * INVERSE DERNIER CARACTERE
    DEC HL
    LD A.(HL)
    SUB 128
    LD (HL).A
    INC HL
    LD (HL).0

    RET
```

Les deux programmes de Christian DINET, permettent l'apprentissage et le calcul des aires et volumes usuels.

Mode d'emploi:
Après choix dans le menu du type de problème, suivre les indications du programme. Une réponse fausse offre la possibilité de recopier l'écran sur imprimante THOMSON PR 90-080. Les possesseurs de l'imprimante PR 90-040 devront supprimer les lignes 1 à 4 et remplacer dans le programme, EXEC COPECRAN par SCREEN-PRINT.

AIRES et VOLUMES sur TO7, TO7/70, MO5

LISTING 1 — **Aires**

```
1 GOSUB 2:CLEAR,M-1:GOSUB 2:COPECRAN=M:F
ORM=M TO M+143:READ K*POKEM,K:NEXT:GOTO
4
2 FORM=57200 TO 32624 STEP-8192:POKEM,1:
IF PEEK(M)=1 THEN RETURN ELSE NEXT:RETUR
N
3 DATA52,54,198,64,247,96,43,189,232,18,
37,120,182,231,195,138,1,183,231,195,142
,95,64,134,120,111,128,74,38,251,198,8,2
47,96,43,189,232,18,37,92,142,64,0,134,4
0,52,2,52,16,134,8,52,2,198,64,166,228,5
2,2,166,132,68,106,228,38,251,50,97,48,1
36,40,86,36,237
4 DATA 86,189,232,18,37,52,48,137,254,23
2,106,228,38,221,50,97,53,16,48,1,106,22
8,38,205,50,97,198,10,189,232,18,37,25,4
8,137,0,240,140,95,64,37,183,204,4,10,18
9,232,18,37,8,74,38,248,198,15,189,232,1
8,52,1,198,16,247,96,43,189,232,18,53,18
3
7 REM ********************************
8 REM CH.DINET 7,Rue A.Croizat 60740 ST
MAXIMIN
9 REM ********************************
10 CLS:NE=0:NJ=0:NF=0
15 PI=3.14159
20 SCREEN 2,0,0
200 CLS:GOSUB 1000:LOCATE7,6:COLOR0,3:'P
AGE AIRES
210 PRINT"CARRE";TAB(30);"1":COLOR2,0:LO
CATE7,7:COLOR0,5
220 PRINT"RECTANGLE";TAB(30);"2":COLOR2,
0:LOCATE7,8:COLOR0,3
230 PRINT"PARALLELOGRAMME";TAB(30);"3":C
OLOR2,0:LOCATE7,9:COLOR0,5
240 PRINT"LOSANGE";TAB(30);"4":COLOR2,0:
LOCATE7,10:COLOR0,3
250 PRINT"TRAPEZE";TAB(30);"5":COLOR2,0:
LOCATE7,11:COLOR0,5
260 PRINT"TRIANGLE";TAB(30);"6":COLOR2,0
:LOCATE7,12:COLOR0,3
270 PRINT"POLYGONE REGULIER";TAB(30);"7"
:COLOR2,0:LOCATE7,13:COLOR0,5
280 PRINT"DISQUE";TAB(30);"8":COLOR2,0:L
OCATE7,14:COLOR0,3
290 PRINT"COURONNE de DISQUE";TAB(30);"9
":COLOR2,0:LOCATE7,15:COLOR0,5
300 PRINT"SECTEUR de DISQUE";TAB(29);"10
":COLOR2,0:LOCATE7,16:COLOR0,3
310 PRINT"SEGMENT de DISQUE";TAB(29);"11
":COLOR2,0:LOCATE7,17:COLOR0,5
320 PRINT"SPHERE";TAB(29);"12":COLOR2,0:
LOCATE7,18:COLOR0,3
330 PRINT"ELLIPSE";TAB(29);"13":COLOR2,0
:LOCATE7,20:COLOR0,7
340 INPUT"Indiquez votre choix:",C
350 IF C<=0 OR C>=14 THEN 200
370 ON C GOTO 2000,3000,4000,5000,6000,7
000,8000,9000,10000,11000,12000,13000,14
000
400 REM ***MESSAGE DE CHANGEMENT DE PAGE
**
410 LOCATE0,22:COLOR3:PRINT"Appuyer sur
une touche pour continuer."
420 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN420
430 CONSOLE21,23:CLS:CONSOLE0,24:RETURN
450 REM ** MESSAGE CONFIRMATION SOLUTION
 **
460 LOCATE0,23:COLOR3:PRINT"Confirmez-vo
us votre reponse?(O/N)"
470 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN470
480 RETURN
500 LOCATE0,23:PRINT"L'imprimante est-el
le branchee?(O/N)"
510 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN510
520 RETURN
1000 BOXF(12,4)-(20,24),3:BOXF(21,4)-(43
,12),5
1010 BOXF(44,4)-(52,24),3:BOXF(53,16)-(7
5,24),5
1020 BOXF(76,4)-(84,24),3:BOXF(85,4)-(10
7,12),5
1030 BOXF(108,4)-(116,24),3:BOXF(117,16)
-(141,24),5
1040 BOXF(140,4)-(148,24),3:BOXF(149,4)-
(171,12),5
1050 BOXF(172,4)-(180,24),3:BOXF(181,16)
-(203,24),5
1060 BOXF(204,4)-(212,24),3:BOXF(213,4)-
(237,12),5
1070 BOXF(236,4)-(244,24),3:BOXF(245,16)
-(269,24),5
1080 BOXF(268,4)-(276,24),3:BOXF(277,4)-
(301,12),5
1090 BOXF(300,4)-(308,24),3
1100 BOXF(12,171)-(20,195),3:BOXF(21,187
)-(43,195),5
1110 BOXF(44,171)-(52,195),3:BOXF(53,171
)-(75,179),5
1120 BOXF(76,171)-(84,195),3:BOXF(85,187
)-(107,195),5
1130 BOXF(108,171)-(116,195),3:BOXF(117,
171)-(139,179),5
1140 BOXF(140,171)-(148,195),3:BOXF(149,
187)-(171,195),5
1150 BOXF(172,171)-(180,195),3:BOXF(181,
171)-(203,179),5
1160 BOXF(204,171)-(212,195),3:BOXF(213,
187)-(235,195),5
1170 BOXF(236,171)-(244,195),3:BOXF(245,
171)-(267,179),5
1180 BOXF(268,171)-(276,195),3:BOXF(277,
187)-(299,195),5
1190 BOXF(300,171)-(308,195),3
1200 RETURN
2000 NE=NE+1:CLS:SCREEN2,0,0:'AIRE DU CA
RRE
2010 LOCATE 12,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE D'U
N CARRE":COLOR2,0
2020 BOX(242,34)-(278,70),1
2030 LOCATE 29,3:PRINT"A"
2040 LOCATE 35,3:PRINT"B"
2050 LOCATE 35,9:PRINT"C"
2060 LOCATE 29,9:PRINT"D"
2070 LOCATE3,4:COLOR0,5:PRINT"AB=BC=CD=D
A=a":COLOR2,0
2080 LOCATE32,6:COLOR0,5:PRINT"S":COLOR2
,0
2090 LOCATE20,5:COLOR0,5:PRINT"S=a*a=a^2
":COLOR2,0
2100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
2110 LOCATE6,7:INPUT"AB=a=",CA
2130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
2140 PRINT"Calculez l'aire du carre dont
 vous avez donne les dimensions:"
2150 LOCATE20,5:COLOR0,0:PRINT"S=a*a=a^2
":COLOR2,0
2160 GOSUB24000
2170 GOSUB400
2180 GOSUB24500
2190 SA=CA^2:LINE(164,113)-(164,146),1
2200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution ":COLOR2,0
2210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
2212 GOSUB450
2214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN2210
2216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN2220ELSEGOSUB45
0:GOTO2214
2220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THEN
2250
2230 GOSUB24100
2240 GOTO24200
2250 LOCATE20,5:COLOR0,5:PRINT"S=a*a=a^2
":COLOR2,0
2260 GOSUB 24600
2262 GOSUB500
2265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN2290
2270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN2275ELSEGOSUB50
0:GOTO2265
2275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
2285 EXEC COPECRAN
2290 GOTO 24200
2999 END
3000 NE=NE+1:CLS:SCREEN2,0,0:'AIRE DU RE
CTANGLE
3010 LOCATE 10,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE D'U
N RECTANGLE":COLOR2,0
3020 BOX(194,42)-(302,78),1
3030 LOCATE 23,4:PRINT"A"
3040 LOCATE 38,4:PRINT"B"
3050 LOCATE 38,10:PRINT"C"
3060 LOCATE 23,10:PRINT"D"
3070 LOCATE2,4:COLOR0,5:PRINT"AB=DC=L(lo
ngueur)":COLOR2,0
3080 LOCATE2,5:COLOR0,5:PRINT"AD=BC=l(la
rgeur)":COLOR2,0
3090 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=L*l":CO
LOR2,0
3100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
3110 LOCATE2,7:INPUT"AB=L=",LA
3120 LOCATE2,8:INPUT"AH=l=",LB
3125 IF LB>LA THEN 3120
3130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
3140 PRINT" Calculez l'aire du rectangle
 dont vous avez donne les dimensions:"
3150 LOCATE29,7:COLOR0,0:PRINT"S=L*l":CO
LOR2,0
3160 GOSUB24000
3170 GOSUB400
3180 GOSUB24500
3190 SA=LA*LB:LINE(164,113)-(164,146),1
3200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
3210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
3212 GOSUB450
3214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN3210
3216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN3220ELSEGOSUB45
0:GOTO3214
3220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THEN
3250
3230 GOSUB24100
3240 GOTO24200
3250 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=L*l":CO
LOR2,0
3260 GOSUB 24600
3262 GOSUB500
3265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN3290
3270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN3275ELSEGOSUB50
0:GOTO3265
3275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
3285 EXEC COPECRAN
3290 GOTO 24200
3999 END
4000 CLS:SCREEN2,0,0:'AIRE DU PARALLELOG
RAMME
4004 NE=NE+1
4010 LOCATE 10,0:COLOR0,3:PRINT"AIRE D'U
N PARALLELOGRAMME":COLOR2,0
4020 LINE(204,34)-(312,34),1
4021 LINE(186,70)-(294,70),1
4022 LINE(204,34)-(186,70),1
4023 LINE(312,34)-(294,70),1
4024 LINE(204,35)-(204,69),1
4025 BOX(205,62)-(212,70),1
4026 LOCATE 25,9:PRINT"H"
4030 LOCATE 39,3:PRINT"B"
4040 LOCATE 24,3:PRINT"A"
4050 LOCATE 37,9:PRINT"C"
4060 LOCATE 22,9:PRINT"D"
4070 LOCATE2,3:COLOR0,5:PRINT"AB=DC=L":C
OLOR2,0
4080 LOCATE2,4:COLOR0,5:PRINT"AD=BC=l":C
OLOR2,0
4085 LOCATE2,5:COLOR0,5:PRINT"AH=h":COLO
R2,0
4090 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=L*h":CO
LOR2,0
4100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
4110 LOCATE2,7:INPUT"AB=L=",PA
4120 LOCATE2,8:INPUT"AH=h=",PB
4125 IF PB>PA THEN 4120
4130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
4140 PRINT"Calculez l'aire du parallelog
ramme dont vous avez donne les dimension
s:"
4150 LOCATE29,7:COLOR0,0:PRINT"S=L*h":CO
LOR2,0
4160 GOSUB24000
4170 GOSUB400
4180 GOSUB24500
4190 SA=PA*PB:LINE(164,113)-(164,146),1
4200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
4210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
4212 GOSUB450
4214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN4210
4216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN4220ELSEGOSUB45
0:GOTO4214
4220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THEN
4250
4230 GOSUB24100
4240 GOTO24200
4250 LOCATE29,7:COLOR0,5:PRINT"S=L*h":CO
LOR2,0
4260 GOSUB24600
4262 GOSUB500
4265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN4290
4270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN4275ELSEGOSUB50
0:GOTO4265
4275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
4285 EXEC COPECRAN
4290 GOTO 24200
4999 END
5000 REM*******
5002 CLS:SCREEN2,0,0:'AIRE DU LOSANGE
5004 NE=NE+1
5010 LOCATE 10,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE DU
LOSANGE":COLOR2,0
5020 LINE(249,34)-(186,52),1
5021 LINE(186,52)-(249,70),1
5022 LINE(249,70)-(312,52),1
5023 LINE(312,52)-(249,34),1
5024 LINE(187,52)-(311,52),3:LINE(249,35
)-(249,69),3
5030 LOCATE 31,3:PRINT"B"
5040 LOCATE 22,6:PRINT"A"
5050 LOCATE 39,6:PRINT"C"
5060 LOCATE 31,9:PRINT"D"
5070 LOCATE0,4:COLOR0,5:PRINT"AC=D(Grand
e diagonale)":COLOR2,0
5080 LOCATE0,5:COLOR0,5:PRINT"BD=d(Petit
e diagonale)":COLOR2,0
5090 LOCATE12,7:COLOR0,5:PRINT"S=(D*d)/2
":COLOR2,0
5100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
5110 LOCATE0,7:INPUT"AC=D=",PA
5120 LOCATE0,8:INPUT"BD=d=",PB
5125 IF PB>PA THEN 5120
5130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
5140 PRINT"Calculez l'aire du losange do
nt vous a- vez donne les dimensions:"
5150 LOCATE12,7:COLOR0,0:PRINT"S=(D*d)/2
":COLOR2,0
5160 GOSUB24000
5170 GOSUB400
5180 GOSUB24500
5190 SA=(PA*PB)/2:LINE(164,113)-(164,146
),1
5200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
5210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
5212 GOSUB450
5214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN5210
5216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN5220ELSEGOSUB45
0:GOTO5214
5220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THEN
 5250
5230 GOSUB24100
5240 GOTO24200
5250 LOCATE12,7:COLOR0,5:PRINT"S=(D*d)/2
":COLOR2,0
5260 GOSUB24600
5262 GOSUB500
5265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN5290
5270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN5275ELSEGOSUB50
0:GOTO5265
5275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
5285 EXEC COPECRAN
5290 GOTO 24200
5999 END
6000 CLS:SCREEN2,0,0:'AIRE DU TRAPEZE
6004 NE=NE+1
6010 LOCATE 10,0:COLOR0,3:PRINT"AIRE DU
TRAPEZE":COLOR2,0
6020 LINE(204,34)-(254,34),1
6021 LINE(186,70)-(310,70),1
6022 LINE(204,34)-(186,70),1
6023 LINE(254,34)-(310,70),1
6024 LINE(204,35)-(204,69),3
6025 BOX(204,64)-(209,69),3
6026 LOCATE 25,9:PRINT"H"
6030 LOCATE 32,3:PRINT"B"
6040 LOCATE 25,3:PRINT"A"
6050 LOCATE 39,9:PRINT"C"
6060 LOCATE 23,9:PRINT"D"
6070 LOCATE0,3:COLOR0,5:PRINT"AB=b(petit
e base":COLOR2,0
6080 LOCATE0,4:COLOR0,5:PRINT"CD=B(grand
e base)":COLOR2,0
6085 LOCATE0,5:COLOR0,5:PRINT"AH=h":COLO
R2,0
6090 LOCATE10,7:COLOR0,5:PRINT"S=((B+b)/
2)*h":COLOR2,0
6100 LOCATE2,9:COLOR0,5:PRINT"Les cotes
sont en cm":COLOR2,0
6110 LOCATE0,6:INPUT"AB=b=",PA
6120 LOCATE0,7:INPUT"CD=B=",PB
6125 IF PB<PA THEN 6120
6127 LOCATE0,8:INPUT"AH=h=",PC
6130 LOCATE 3,11:COLOR0,3
6140 PRINT"Calculez l'aire du trapeze do
nt vous a- vez donne les dimensions:"
6150 LOCATE10,7:COLOR0,0:PRINT"S=((B+b)/
2)*h":COLOR2,0
6160 GOSUB24000
6170 GOSUB400
6180 GOSUB24500
6190 SA=((PA+PB)/2)*PC:LINE(164,113)-(16
4,146),1
6200 LOCATE1,14:COLOR0,5:PRINT"Rentrez l
a solution":COLOR2,0
6210 LOCATE7,16:INPUT"S=",SB
6212 GOSUB450
6214 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN6210
6216 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN6220ELSEGOSUB45
0:GOTO6214
6220 IF SB<=(SA-.1 )OR SB>=(SA+.1 ) THEN
6250
6230 GOSUB24100
6240 GOTO24200
6250 LOCATE10,7:COLOR0,5:PRINT"S=((B+b)/
2)*h":COLOR2,0
6260 GOSUB24600
6262 GOSUB500
6265 IFZ$="N"ORZ$="n"THEN6290
6270 IFZ$="O"ORZ$="o"THEN6275ELSEGOSUB50
0:GOTO6265
6275 CONSOLE22,23:CLS:CONSOLE0,24
6285 EXEC COPECRAN
6290 GOTO 24200
6999 END
7000 REM*******
7002 CLS:SCREEN2,0,0:'AIRE DU TRIANGLE
7004 NE=NE+1
7010 LOCATE 10,2:COLOR0,3:PRINT"AIRE DU
TRIANGLE":COLOR2,0
7020 LINE(249,34)-(186,70),1
7021 LINE(186,70)-(310,70),1
7022 LINE(310,70)-(249,34),1
7023 LINE(249,35)-(249,69),1
7024 BOX(249,64)-(254,69),3
7030 LOCATE 23,9:PRINT"B"
7040 LOCATE 31,3:PRINT"A"
7050 LOCATE 39,9:PRINT"C"
7060 LOCATE 31,9:PRINT"H"
7070 LOCATE0,4:COLOR0,5:PRINT"BC=b(base)
":COLOR2,0
7080 LOCATE0,5:COLOR0,5:PRINT"AH=h(haute
ur)":COLOR2,0
7090 LOCATE12,7:COLOR0,5:PRINT"S=(b*h)/2
":COLOR2,0
```

A SUIVRE...

TIGRE

ORIC/ATMOS

Cassez du jaune en multi-touche...

Jacques DELORME

```
 1 REM        TIGRE
 2 REM  DELORME J.      09.05.85
 3 REM 4.RUE DES FUSILIERS M.ROYAL
 4 REM  14700  FALAISE
 5 DIMC$(5):DIMTA(5)
 6 PAPER2:INK0:GOSUB84:GOSUB140
 7 GOSUB44:SC=0:GOTO15
 8 REM            TIR
 9 IFMU>23THENGOSUB180
 10 EXPLODE
 11 FORI=1TO4:PLOT15+I,15-I,T$:PLO
T25-I,15-I,U$
 12 PLOT15+I,15-I," ":PLOT25-I,15-
I," ":NEXT
 13 IFY=10THENIFX>16ANDXX<21THEN64
 14 GOTO27
 15 REM            JEU
 16 PLOT20,9,"¦":PLOT18,10,"-":PLO
T22,10,"-":PLOT20,11,"¦"
 17 POKE#30E,127
 18 IFSO=1THEN SOUND4,5000,0:PLAY2
,5,3,35
 19 AV=INT(RND(1)*50):IFAV=2THEN21

 20 GOTO19
 21 PLOT16,20,12:PLOT17,20," (k)":
PLOT22,20,8
 22 X=INT(RND(1)*14)+12:Y=INT(RND(
1)*12)+2:XX=X:YY=Y
 23 PLOT27,18,STR$(AL):IFAL<210THE
NGOSUB187
 24 PLOTX,Y,A$:X=XX:Y=YY:PLOTX,Y,B
$
 25 IFSO=1THEN SOUND4,5000,0:PLAY2
,5,3,35
 26 IFUSR(SP)THENMU=MU+M:GOTO9
 27 IFUSR(S)THENIFX>L1THENXX=X-1
 28 IFUSR(A)THENIFX<L2THENXX=X+1
 29 IFUSR(K)THENAL=AL-10:IFY>L3THE
NYY=Y-1
 30 IFUSR(O)THENAL=AL+10:IFY<L4THE
NYY=Y+1
 31 IFUSR(CTR)THEN233
 32 PLOTX,Y,A$:X=XX:Y=YY:PLOTX,Y,B
$
 33 U=INT(RND(1)*3):IFU=2THENU=-1
 34 V=INT(RND(1)*3):IFV=2THENV=-1
 35 IFU>0THENIFX<L2THENXX=X+U
 36 IFU<0THENIFX>L1THENXX=X+U
 37 IFV>0THENIFY<L4THENYY=Y+V
 38 IFV<0THENIFY>L3THENYY=Y+V
 39 PLOT20,9,"¦":PLOT18,10,"-":PLO
T22,10,"-":PLOT20,11,"¦"
 40 F=F+1:IFF=5THENF=0:FU=FU-1:PLO
T27,21,STR$(FU):IFFU=0THEN241
 41 IFFU=50THENIFAA=0THENGOSUB176
 42 PLOT37,MU," ":GOTO23
 43 REM    TABLEAU DE BORD
 44 POKE#26A,10:CLS:PAPER0:INK3
 45 AL=400:FU=200:MU=16:M=.1:AA=0:
BB=0:CC=0
 46 FORI=2TO15:PLOT1,I,20:PLOT10,I
,16:PLOT11,I,20:PLOT30,I,16:PLOT31
,I,20
 47 NEXT
 48 PLOT11,15,0:PLOT10,15,16:PLOT3
1,15,20:PLOT2,16,0:PLOT1,1,0:N=8
 49 PLOT2,17,17:PLOT12,17,16:PLOT9
,20,18:PLOT9,22,18:PLOT9,24,18
 50 FORI=20TO24:PLOT2,I,1:PLOT13,I
,3:PLOT12,I,16:NEXT
 51 FORI=17TO23:PLOT14,I,18:PLOT25
,I,16:PLOT13,I,0:PLOT24,I,3:NEXT
 52 PLOT3,20,"ALTI":PLOT3,22,"FUEL
":PLOT3,24,"ARME":PLOT2,25,6
 53 FORI=17TO24:PLOT34,I,N:PLOT36,
I,"-w":N=N-1:NEXT
 54 PLOT26,17,21:PLOT33,17,16:PLOT
26,18,21:PLOT33,18,16
 55 PLOT26,20,20:PLOT33,20,16:PLOT
26,21,20:PLOT33,21,16
 56 PLOT27,17,"ALTI":PLOT27,20,"FU
EL"
 57 PLOT27,18,STR$(AL):PLOT27,21,S
TR$(FU)
 58 PLOT3,17,"SCORE:":PLOT35,25,"A
RME"
 59 PLOT15,22,"\":PLOT15,23,"0\":P
LOT23,22,"/":PLOT22,23,"/0"
 60 PLOT17,24,"RADAR"
 61 REM
 62 RETURN
 63 REM            EXPLOSION
 64 ZAP:SC=SC+1:PLOT8,17,STR$(SC)
 65 FORI=2TO15:PLOT1,I,20:PLOT2,I,
1:NEXT
 66 PLOTX,Y,A$
 67 FORI=1TO6
 68 PLOT19-I,10,"*":PLOT19+I,10,"*
":PLOT19-I,10-I,"*"
 69 PLOT19,10-I,"*":PLOT19,10+I,"*
":PLOT19+I,10+I,"*"
 70 PLOT19-I,10+I,"*":PLOT19+I,10-
I,"*"
 71 EXPLODE:J=I-1
 72 PLOT19-J,10," ":PLOT19+J,10,"
":PLOT19-J,10-J," "
 73 PLOT19,10-J," ":PLOT19,10+J,"
":PLOT19+J,10+J," "
 74 PLOT19-J,10+J," ":PLOT19+J,10-
J," "
 75 NEXT
 76 PLOT13,10," ":PLOT25,10," ":PL
OT13,4," "
 77 PLOT19,4," ":PLOT19,16," ":PLO
T25,16," "
 78 PLOT11,16," ":PLOT25,4," ":SHO
OT
 79 FORI=2TO15:PLOT2,I,7:NEXT
 80 IFSO=1THEN SOUND4,5000,0:PLAY2
,5,3,35
 81 PLOT16,20,"      "
 82 GOTO16
 83 REM          GENERIQUE
 84 HIRES:PAPER4:INK7
 85 CURSET50,80,3:FILL42,1,1:CURSE
T180,80,3:FILL40,1,7
 86 CURSET90,120,1:FILL28,1,1
 87 CURSET140,124,3:FILL15,1,7:CUR
SET120,139,3:FILL10,1,7
 88 CURSET80,40,3:FILL20,1,3
 89 CURSET83,103,0
 90 FORI=1TO28:READA,B:DRAWA,B,1:N
EXT
 91 CURSET83,103,0
 92 FORI=1TO13:READA,B:DRAWA,B,1:N
EXT
 93 CURSET132,97,0
 94 FORI=1TO4:READA,B:DRAWA,B,1:NE
XT
 95 CURSET91,112,0:CIRCLE3,1:CIRCL
E7,1:CURSET69,93,0:DRAW0,15,1
 96 CURSET129,97,0
 97 FORI=1TO9:READA,B:DRAWA,B,1:NE
XT
 98 CURSET8,20,3:FILL10,1,0
 99 CURSET109,122,0:DRAW20,-7,1:DR
AW5,1,1:DRAW5,4,1
 100 CURSET166,100,0:DRAW-2,5,1:DR
AW1,3,1:DRAW2,3,1
 101 CURSET141,115,0:DRAW18,-4,1
 102 CURSET115,165,0:FORI=1TO16:CI
RCLEI,1:NEXT
 103 CURSET145,160,1:FORI=1TO22:CI
RCLEI,1:NEXT
 104 CURSET160,160,0:FORI=1TO16:CI
RCLEI,1:NEXT
 105 CURSET175,145,0:FORI=1TO10:CI
RCLEI,1:NEXT
 106 CURSET205,105,0:FORI=1TO15:CI
RCLEI,1:NEXT:CURMOV16,-7,0
 107 FORI=1TO8:CIRCLEI,1:NEXT:CURS
ET228,134,0:FORI=1TO10:CIRCLEI,1:N
EXT
 108 FORI=1TO15:CURSET40,140,1:CIR
CLEI+1,1:CURMOV12,0,0:CIRCLEI,1:NE
XT
 109 FORI=1TO7:CURSET10,110,0:DRAW
10*I,-80,1:READA$:L=ASC(A$)
 110 CURMOV0,-8,0:CHARL,0,1
 111 PLAY0,7,0,0:FORJ=30TO0STEP-1:
SOUND4,J,15:NEXTJ:PLAY0,0,0,0:NEXT
I
 112 CURSET90,40,0:FORI=1TO8:READA
$:L=ASC(A$):CHARL,0,1:CURMOV7,0,0:
SHOOT
 113 WAIT10:NEXT:PING
 114 CURSET110,65,0
 115 FORI=1TO5
 116 FORJ=10TO1STEP-1:CIRCLEJ,1:CI
RCLEJ,0:NEXTJ:READA$:L=ASC(A$)
 117 SOUND4,0,0:PLAY0,7,1,4000:WAI
T20:PLAY0,0,0,0
 118 CHARL,0,1:CURMOV15,0,0
 119 NEXTI
 120 CURSET96,60,3:FILL16,1,21:CUR
SET190,60,3:FILL20,1,20
 121 FORI=1TO22:READN,O,T:MUSIC2,O
,N,0:MUSIC1,O+1,N,0:PLAY3,0,1,5000
 122 WAITT*2
 123 NEXT:PLAY0,0,0,0
 124 PRINT"APPuyez sur une touche"
 125 PLAY1,0,0,0:H=15:FORI=0TO15:F
ORJ=200TO50STEP-20:SOUND1,J,H:NEXT
J
 126 H=H-1:NEXTI
 127 GETP$:RETURN
 128 DATA42,-10,4,4,34,2,1,2,5,1,5
,2,1,2,-2,3,-6,3,-3,1,-2,6,-5,2
 129 DATA-8,0,-1,1,-3,0,-2,-2,-3,0
,0,3,-2,2,-3,1,-20,18,-3,2,-6,0
 130 DATA-4,-2,-2,-3,9,-19,-8,-3,-
30,0
 131 DATA-11,-9,-3,-1,-5,5,-1,12,1
,2,5,-3,8,0,4,3,-14,8,-3,1,-2,-3,1
,-3,6,-6
 132 DATA13,-12,7,-1,2,3,-5,10
 133 DATA-4,3,-2,4,-6,1,-5,-7,0,-2
,0,2,-8,3,-1,3,12,2
 134 DATAD,E,L,O,R,M,E,P,r,e,s,e,n,
t,e,T,I,G,R,E
 135 REM          DATA MUSIQUE
 136 DATA8,3,8,1,3,24,5,3,8,6,3,8,
10,3,8,1,4,8,10,3,8,8,3,24,5,3,8
 137 DATA6,3,8,3,3,8,3,3,8,6,3,8,6
,3,8,1,3,8,1,3,8,6,3,8,3,3,8,1,3,8
 138 DATA3,3,8,5,3,8,1,3,24
 139 REM          PRESENTATION
 140 TEXT:PRINT:PRINT"       TIGRE"
:PAPER4:INK0
 141 POKE#26A,10
 142 PRINT"  APres l'attaque de PE
ARL-HARBOURG,"
 143 PRINT:PRINT"les forces Japona
ises s'attaquent":PRINT
 144 PRINT"aux iles du Pacifique."
:PRINT:WAIT350:PAPER2
 145 PRINT" Afin de Proteger les b
ases,vous avez":PRINT
 146 PRINT"recu le commandement d'
une escadrille":PRINT
 147 PRINT"de'TIGRES Volants'.":PR
INT:WAIT350:PAPER3
 148 PRINT"  A bord de votre appar
eil vous":PRINT
 149 PRINT"Poursuivez l'ennemi et
devez abattre":PRINT
 150 PRINT"les 'ZERO' Japonnais.":
PRINT:WAIT350:PAPER5
 151 PRINT"  Attention !,vous etes
limite en":PRINT:WAIT100
 152 PRINT"carburant et en munitio
ns. Le vol":PRINT:WAIT100
 153 PRINT"a moins de 200 m est da
n9ereux.":WAIT50
 154 GOSUB248:EXPLODE:PAPER6
 155 PRINT:ZAP:PLOT2,26,12:PLOT3,2
6,"APPuyez sur une touche"
 156 GETP$
 157 CLS:PAPER3:INK0:PING
 158 PLOT0,1,17:PLOT0,2,17
 159 PRINTCHR$(4):PLOT14,1,10:PLOT
15,1," COMMANDES":PRINTCHR$(4)
 160 PRINTCHR$(4):PLOT14,2,10:PLOT
15,2," COMMANDES":PRINTCHR$(4)
 161 PLOT5,6,"A.   Pour monter":PL
OT5,8,"Z.   Pour descendre"
 162 :PLOT5,10,"<.   Pour aller a
gauche":PLOT5,12,">.   Pour aller
a droite"
 163 PLOT5,15,"SP.  Pour tirer":PL
OT5,17,"CTRL.Pour sortir du jeu"
 164 PLOT2,20,"NOTA: Vous Pouvez a
ctionner Plusieurs"
 165 PLOT9,21,"touches en meme tem
Ps"
 166 POKE#30E,192:WAIT200:SHOOT
 167 PLOT0,23,20:PLOT1,23,7
 168 PLOT4,23,"VOULEZ-VOUS LE SON
DU MOTEUR ?":SO=0
 169 GETP$:IFP$="O"THENSO=1
 170 PLOT0,25,21
 171 ZAP:PLOT5,25,12:PLOT6,25," AP
Puyez sur CTRL":POKE#30E,127
 172 IFUSR(CTR)THENRETURN
 173 GOTO172
 174 REM          ALARMES
 175 REM       ALARME CARBURANT
 176 PLOT7,22,12:PLOT8,22," WWW":P
LOT12,22,8:AA=1:POKE#30E,192
 177 SOUND1,0,15:SOUND1,99,0:PLAY1
,0,4,70:WAIT60:PLAY0,0,0,0:POKE#30
E,127
```

Suite page 27

THESEE

TI99 BASIC ETENDU

Classique, vous êtes perdu dans un labyrinthe en 3D habité par un redoutable minautore, vous connaissez la suite...

Xavier PAULIK

Mode d'emploi :
Utilise le joystick, les règles sont évidentes.

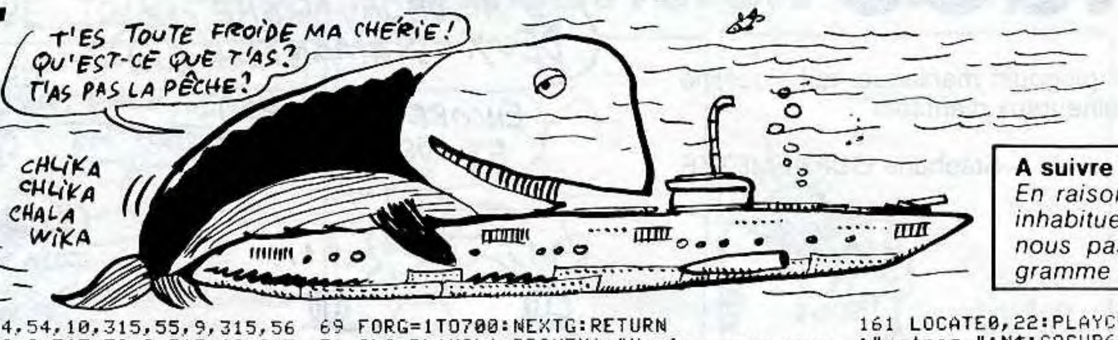
```
10 REM THESEE
100 DIM VO(7,10),HE(8,10)
110 FOR T=1 TO 7 :: FOR U=0 TO 10 :: HE(
T,U)=0 :: VO(T,U)=0 :: NEXT U :: NEXT T
120 FOR T=1 TO 10 :: HE(8,T)=0 :: NEXT T
130 MINO=1
140 TU=0
150 BAN=16
160 GOTO 420
170 CALL CLEAR :: CALL CHAR(92,"0103070F
1F3F7FFF",91,"FEFDFBF7EFDFBF7F",90,"FFFE
FCF8F0E0C080")
180 CALL CHAR(89,"FFFFFFFFFFFFFFFF",42,"
FFFFFFFFFFFFFFFF")
190 RESTORE 260
200 D=5 :: S=1
210 FOR T=1 TO 186
220 READ A
230 S=S+1 :: IF S=33 THEN S=2 :: D=D+1
240 CALL HCHAR(D,S,A)
250 NEXT T
260 DATA 92,89,89,89,91,32,92,91,32,92,9
1,32,92,89,89,91,32,92,89,89,91,32,92,89
,89,91,32,92,89,89,91
270 DATA 42,42,42,42,90,32,42,89,32,42,8
9,32,42,42,42,90,32,42,42,42,90,32,42,42
,42,90,32,42,42,42,90
280 DATA 32,42,89,32,32,32,42,91,89,42,8
9,32,42,91,91,32,32,42,91,89,91,32,42,91
,91,32,32,42,91,91,32
290 DATA 32,42,89,32,32,32,42,42,42,42,8
9,32,42,42,90,32,32,42,42,42,89,32,42,42
,90,32,32,42,42,90,32
300 DATA 32,42,89,32,32,32,42,89,32,42,8
9,32,42,91,89,91,32,92,89,42,89,32,42,91
,89,91,32,42,91,89,91
310 DATA 32,42,90,32,32,32,42,90,32,42,9
0,32,42,42,42,90,32,42,42,42,90,32,42,42
,42,90,32,42,42,42,90
320 CALL COLOR(2,10,1,8,6,1,5,11,1,6,11,
1,7,11,1,1,9,1):: CALL CHAR(36,"3C4299A1
A599423C"):: DISPLAY AT(16,8):"$ XAVIER
PAULIK"
330 RESTORE 380
340 FOR T=1 TO 10
350 READ A,B,C
360 CALL SOUND(A,B,0,C,5)
370 NEXT T
380 DATA 100,262,258,100,233,229,500,262
,258,200,233,229,200,208,204,200,196,192
,200,175,171
390 DATA 400,165,161,800,175,171,1,175,1
71
400 DISPLAY AT(24,1):"      FIRE TO BEGIN
..."
410 CALL KEY(2,R,S):: IF R=18 THEN 520 E
LSE CALL SOUND(-1,600,0):: GOTO 410
420 CALL CHAR(112,"000000000000000030C0
808080809120 80C6FFF3D0406F307040341A0A02
826")
430 CALL CHAR(40,"FE5454545454FE",64,"00
000078FCFCFC78")
440 CALL CHAR(116,"0B18FBFFDE90B0E7F090E
0C001020A320000008000000B06018080808888
848")
450 CALL CHAR(95,"7E2C18185ABDBD7E",94,"
7E7E7E7E3C0000",93,"03040E0B9B606090",14
0,"447CFE54387C5438")
460 HPS=0 :: PTS=15
470 CALL CHAR(96,"000103030100030505190 3
050901000300C0E0E0C0B0E8E8D0C0C0602010A0
B8")
480 CALL CHAR(104,"1212121211121E0001020
2010000030720101008041020C000060810BB440
2FE")
490 CALL CHAR(108,"02040408100402010030 0
8040811403F2424242444243C8040202040800 0E
0F0")
500 CALL CHAR(124,"FF7F7F3E1C08000000000
000000000080000000"&RPT$("0",40))
510 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3):: CALL
 SCREEN(2):: GOTO 170
520 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(3
):: GU=0 :: KI=0 :: JIUI=0 :: PTS=15
530 CALL CHAR(52,"0000000000000000")
540 CALL CHAR(33,"0102040810204080",34,"
8040201008040201",35,"8080808080808080")
550 C*ALL CHAR(36,"B080808080808 0FF",37,
"01010101010101FF",38,"00000000000000FF"
)
560 CALL CHAR(39,"0101010101010101")
570 CALL CLEAR
580 CALL COLOR(2,2,1):: CALL SCREEN(2)
590 CALL CHAR(89,"0044442810101010")
600 FOR T=2 TO 32 STEP 3 :: CALL VCHAR(1
,T,42,22):: NEXT T
610 FOR T=1 TO 22 STEP 3 :: CALL HCHAR(T
,2,42,31):: NEXT T
620 CALL COLOR(2,2,1):: FOR T=3 TO 13 ::
 CALL COLOR(T,16,1):: NEXT T :: DISPLAY
AT(24,7):"LABYRINTHE EN COURS..." :: GOT
O 680
630 FOR T=4 TO 19 STEP 3 :: FOR U=3 TO 3
0 STEP 3 :: GT=INT(RND*2):: IF GT=0 THEN
 CALL HCHAR(T,U,32,2)
640 RANDOMIZE :: NEXT U :: NEXT T
650 FOR T=5 TO 29 STEP 3 :: FOR U=2 TO 2
2 STEP 3 :: GT=INT(RND*2):: IF GT=0 THEN
 CALL VCHAR(U,T,32,2)
660 RANDOMIZE :: NEXT U :: NEXT T
670 CALL COLOR(2,6,1):: GOTO 880
680 HHU=INT(RND*19+4):: CALL GCHAR(HHU,4
,Z):: IF Z=42 THEN 700
690 RANDOMIZE :: GOTO 680
700 CALL SPRITE(#10,96,2,(HHU-3)*8,16):
:
 CALL VCHAR(HHU-2,2,32,2)
710 CALL COLOR(9,11,1)
720 FOR T=1 TO INT(RND*4+1):: CALL POSIT
ION(#10,A,B):: B=B+24 :: IF B>=240 THEN
860
730 CALL LOCATE(#10,A,B):: CALL VCHAR(A/
8+1,B/8,32,2):: NEXT T
740 RANDOMIZE :: CUI=INT(RND*12+2):: IF
CUI=6 THEN 830
750 IF CUI=8 THEN 770
760 IF CUI=12 THEN 800 ELSE 740
770 FOR T=1 TO INT(RND*3+2):: CALL POSIT
ION(#10,A,B):: A=A-24 :: IF A<=8 THEN 79
0
780 CALL LOCATE(#10,A,B):: CALL HCHAR(A/
8+3,B/8+1,32,2):: NEXT T
790 GOTO 720
800 FOR T=1 TO INT(RND*3+2):: CALL POSIT
ION(#10,A,B):: A=A+24 :: IF A>=176 THEN
790
810 CALL LOCATE(#10,A,B):: CALL HCHAR(A/
8,B/8+1,32,2):: NEXT T
820 GOTO 720
830 FOR T=1 TO INT(RND*2+1):: CALL POSIT
ION(#10,A,B):: B=B-24 :: IF B<=16 THEN 7
40
840 CALL LOCATE(#10,A,B):: CALL VCHAR(A/
8+1,B/8,32,2):: NEXT T
850 GOTO 740
860 CALL POSITION(#10,A,B):: SORTI=A/8+1
 :: CALL VCHAR(SORTI,32,32,2)
870 CALL DELSPRITE(#10):: GOTO 630
880 FOR T=2 TO 29 STEP 3 :: FOR U=1 TO 1
9 STEP 3 :: CALL GCHAR(U,T+1,Z):: IF Z=3
2 THEN HE((U+2)/3,(T+1)/3)=1
890 CALL GCHAR(U+2,T+3,Z):: IF Z=32 THEN
 VO((U+2)/3,(T+1)/3)=1
900 NEXT U :: NEXT T
910 Y1=INT(RND*6+1):: Y2=INT(RND*9+1)::
CALL SPRITE(#2,140,9,(Y1*3-2)*8,(Y2*3-1)
*8)
920 FOR T=1 TO 5 :: AP1(T)=INT(RND*6+1):
: AP2(T)=INT(RND*9+1):: CALL HCHAR(AP1(T
)*3-1,AP2(T)*3,95):: CALL HCHAR(AP1(T)*3
,AP2(T)*3,94)
930 NEXT T
940 EP1=INT(RND*6+1):: EP2=INT(RND*9+1):
: CALL HCHAR(EP1*3,EP2*3,93)
950 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
MOUV=1 :: SU=(INT(HHU+2)/3)-1 :: S=SU ::
 D=1 :: VO(S,0)=1
```

Suite page 28

L'INFLEXIBLE — THOMSON TO7, TO7 70, MO5

Glorieux capitaine d'un sous-marin nucléaire dernier cri, participez à une impitoyable chasse aux cargos (si vous croisez le RAINBOW-WARRIOR, n'hésitez pas..).

Jean Yves LE FRIEC



Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation et les règles, le second (à sauvegarder par SAVE"S-M") le programme principal.

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

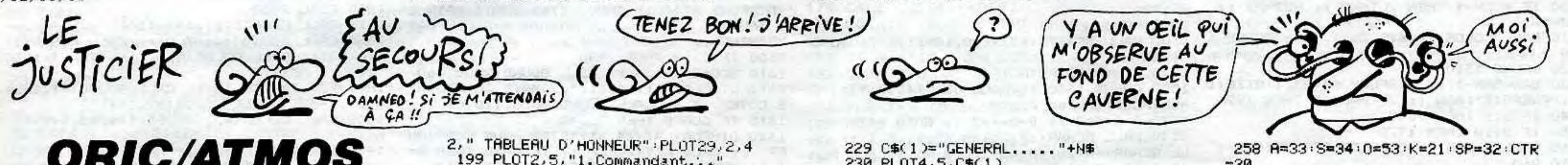
LISTING 1

```
10 SCREEN2,0,0:CLS:LOCATE 0,0,0
20 COLOR 0,2:LOCATE 4,10:PRINT" BIENVENU
E A BORD DU SOUS-MARIN ":LOCATE13,12:PRI
NT" L'INFLEXIBLE "
30 COLOR2,0:PRINT:PRINT"                Ca
pitaine,                vos brillants e
tats de service vous va  lent le command
ement du dernier-ne des  sous-marins nuc
leaires de votre  pays."
40 PRINT:PRINT"  Avec 90 hommes et 10 of
ficiers vous allez partir chasser les co
nvois de cargos":PRINT"  Attention,des f
regates les protegent."
50 BOXF(0,0)-(319,79),-5
60 COLOR0:LINE(222,20)-(234,20):LINE(217
,21)-(238,21):BOXF(212,22)-(241,27):BOXF
(211,28)-(241,38):BOXF(210,34)-(241,39)
70 FOR Z=1 TO 58:READ A,B,C:LINE(B,A)-(C
,A):NEXT Z
80 FOR Z=1 TO 13:READ A,B,C:LINE(B,A)-(C
,A),-5:NEXT Z
90 LINE(23,60)-(26,57),-5:LINE(228,4)-(2
28,19),0:BOXF(228,2)-(229,3),0:LINE(234,
19)-(234,6),0:LINE(233,5)-(235,5),0:LINE
(240,21)-(240,5),0
95 LINE(6,48)-(6,68),3:LINE(5,49)-(5,52)
,3:LINE(5,64)-(5,67),3:BOXF(3,55)-(5,60)
,3:LINE(2,56)-(2,59),3:LINE(1,57)-(1,58)
,3
100 COLOR2
110 COLOR2:GOSUB600
120 CONSOLE10,24:CLS
130 PRINT:PRINT"Pour vos combats,vous di
sposerez :"
140 PRINT:PRINT"-pour la recherche * d'u
n periscope en   -----------------   sur
face(0-10 m)                        * d'u
n sonar (P)10 m)"
150 PRINT"-pour le tir          * de 20 tor
pilles       -----------         (P<20 m)
                                 * de 3 miss
iles.                            (P>20 m)"
160 GOSUB600
170 CLS:PRINT:PRINT"Vous pouvez naviguer
 sans risques entre 0 et 600 m."
180 PRINT:PRINT" Un conseil , ne poussez
 pas trop vos moteurs."
190 PRINT:PRINT"ATTENTION:-les torpilles
 ne partent que dans l'axe du batiment
                        -les missiles
demandent une   poussee d'autant plus gr
ande que le batiment est en profondeur."
195 GOSUB600:CLS:PRINT:PRINT"Si vous ete
s en surface,les fregates ti-rerons au c
anon sinon des grenades anti sous-marine
s seront larguees et vous toucheront d'a
utant moins que vous serez enprofondeur.
"
200 PRINT:PRINT" Vous taperez la touche
correspondant a la manoeuvre desiree ou
une autre touchepour poursuivre le jeu"
210 LOCATE 0,22,0:PRINT"On y va ?";:R$=I
NPUT$(1)
220 IF R$="O" THEN LOCATE 0,24,0:PRINT"P
atience,je charge et prepare le jeu...";
:LOAD"S-M",R
230 IF R$="N"THEN CONSOLE0:CLS:LOCATE 10
,10,0:PRINT"Dommage....!":PRINT:PRINTTAB
(10);"AU REVOIR!!":LOCATE 0,23:END ELSE
GOTO 210
600 S$="":LOCATE 0,24:PRINT"Pour la suit
e,tapez sur <S>.";:S$=INKEY$:IF S$<>"S"
THEN 600
610 RETURN
700 DATA 40,104,279,41,102,283,41,13,20,
42,101,291,42,13,20,43,87,295,43,13,20,4
4,80,297,44,13,21,45,73,299,45,12,21,46,
66,301,46,11,21,47,59,303,47,12,21,48,53
,305,48,12,22,49,44,307,49,12,22,50,37,3
09,50,11,22,51,30,311,51,11,17,52,23,313
,52,11,13
710 DATA 53,16,314,54,10,315,55,9,315,56
,9,315,57,9,315,58,9,315,59,9,315,60,9,3
14,61,13,313,62,17,312,63,27,310,63,11,1
5,64,31,309,64,11,22,65,35,308,65,12,22,
66,39,307,66,12,22,67,51,305,67,12,21,68
,55,303,68,12,21,69,63,301,69,12,21,70,7
5,298
720 DATA 70,13,20,71,81,293,71,13,20,72,
89,287,72,13,20,73,99,283,73,13,20,74,11
1,279
730 DATA 30,226,234,31,221,225,31,235,23
7,33,235,237,33,221,225,34,226,234,55,17
,23,56,13,16,56,24,25,57,11,12,58,13,14,
59,15,17,60,18,22
```

LISTING 2

```
1 SCREEN2,0,0
2 CLEAR400,,42:DIMT(40,20),CX(14),CY(14)
,GX(6),GY(6),D$(10)
3 GOSUB609:GOSUB517
5 GOSUB11:GOSUB461:GOSUB497:GOSUB395:GOS
UB29:GOSUB11:GOSUB497:GOSUB479:GOSUB11:G
OSUB461:GOSUB497:GOSUB11:IFP<=10THENAIR=
1000:PU=PU+100:IFPU>6000THENPU=6000
7 IFP>=10THENAIR=AIR-50:PU=PU+50:IFPU>60
00THENPU=6000
9 GOSUB29:GOSUB395:GOTO5
11 COLOR0,0:CONSOLE21,24:CLS:DP=0:COLOR0
,3:PRINT"COMMANDE ?";:R$=INPUT$(1):COLOR
2,0:PRINT" ";R$
13 IFR$="P"THENGOSUB85
15 IFR$="M"THENGOSUB157
17 IFR$="T"THENGOSUB295
19 IFR$="C"THENGOSUB567
21 IFR$="R"THENGOSUB277
23 IFR$="A"THENGOSUB291
25 IFR$="S"THENGOSUB45
27 RETURN
29 LOCATE29,5,0:COLOR3,4:PRINTXC:LOCATE3
3,5:PRINTYC:U$="":FORI=LEN(STR$(P))TO4:U
$="0"+U$:NEXTI:U$=U$+RIGHT$(STR$(P),LEN(
STR$(P))-1):LOCATE34,8:PRINTU$:LOCATE34,
11:PRINTT:LOCATE34,14:PRINTMI
31 BOXF(88,136)-(247,143),7:BOXF(88,136)
-(248-(AIR*8)/50,143),-2:BOXF(88,152)-(2
47,159),7:BOXF(88,152)-(248-(PU<50)-(PU*
8)/300,159),-2:IFC1=0THENC1=DI
33 LOCATE2,11:COLOR3,4:PRINTMID$(G$,(C1*
3)-2,3):U$="":FORI=LEN(STR$(S))TO4:U$="0
"+U$:NEXTI:U$=U$+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$
(S))-1):LOCATE2,8:PRINTU$
35 COLOR1,3:LOCATE34,16:PRINT"PUIS":COLO
R3,4:U$="":FORI=LEN(STR$(PU))TO4:U$="0"+
U$:NEXTI:U$=U$+RIGHT$(STR$(PU),LEN(STR$(
PU))-1):LOCATE34,17:PRINTU$
37 IFBA<=0THEN641
39 IFAIR<10THENCLS:PRINT"Equipage asphyx
ie, ";N$:GOTO641
41 IFNF=1THENFORH=1TO 5:LINE(14,5)-(18,5
)CHR$(127),1:PLAY"A0T5O5L48SI":LINE(14,5
)-(18,5)CHR$(127),0:NEXTH:LINE(14,5)-(18
,5)CHR$(127),1ELSELINE(14,5)-(18,5)CHR$(
127),0
43 COLOR2,0:RETURN
45 NF=0:IFD(7)=1THENCLS:PLAYCL$:PRINTD$(
7);EN$:GOSUB69:CLS:RETURN
47 IFD(5)=1ANDRND<.5THENCLS:PLAYCL$:PRIN
TD$(5);EN$;N$:GOSUB69:CLS:RETURN
49 NF=0:BOXF(64,56)-(263,127),0:BOXF(128
,56)-(199,127),4:COLOR0,4:LOCATE20,11,0:
PRINT"+":FORI=-4TO4:FORJ=-4TO4:IFXC+I<10
RXC+I>40THEN67
51 IFYC+J<1ORYC+J>20THEN65
53 X7=XC+I:Y7=YC+J
55 IF T(X7,Y7)<1THEN65
57 ON T(X7,Y7) GOTO 61,63,61,59,65,65
59 NF=1
61 LOCATE20+I,11+J:PRINT"*":BEEP:GOTO65
63 LOCATE20+I,11+J:PRINTCHR$(127)
65 NEXTJ
67 NEXTI:PLAYCL$:COLOR2,0:RETURN
69 FORG=1TO700:NEXTG:RETURN
71 CLS:PLAYCL$:PRINTN$;"Voulez-vous conv
ertir de l~energie";:R$=INPUT$(1):IFR$="
O"THEN73ELSERETURN
73 IFFU<=0THENCLS:PLAYCL$:PRINT"Conversi
on impossible";N$:GOSUB69:RETURN
75 CLS:PRINT"Quantite disponible :";FU;"
litres";N$:INPUT"Quantite a convertir :"
;F3:IF F3>FU THENCLS:PLAYCL$:PRINT"Il ne
 rste que";FU;"litres";N$:GOSUB69:GOTO75
77 FU=FU-F3:PU=PU+F3*2:CLS:PRINT"Convers
ion effectuee.";N$:PRINT"Puissance dispo
nible :";PU:GOSUB69:GOSUB29:RETURN
79 IFP>10THEN83
81 IFD(8)=0 THEN DP=1:DI=C1:GOSUB85:RETU
RN ELSE BOXF(64,56)-(263,127),0:RETURN
83 IFD(7)=0THENGOSUB45:RETURN ELSE BOXF(
64,56)-(263,127),0:RETURN
85 NF=0:IFD(8)=1THENCLS:PLAYCL$:PRINTD$(
8);EN$;N$:GOSUB69:RETURN
87 IFP>10THENCLS:PLAYCL$:PRINT"Trop prof
ond!";N$:GOSUB69:RETURN
89 IFDP=1THEN95
91 COLOR2,0:CLS:INPUT"DIRECTION(1-8) ";R
$:D3=DI:DI=INT(VAL(R$))
93 IFDI<1 OR DI>8THENDI=D3:CLS:RETURN
95 BOXF(8,7)-(32,11)CHR$(127),6:BOXF(8,1
2)-(32,15)GR$(37),7,4
97 GOSUB99:COLOR2,0:IF DP=1 THEN RETURN
ELSE 91
99 COLOR0,6:LOCATE19,8,0:PRINTMID$(G$,(D
I*3)-2,3)
101 ON DI GOTO 103,119,103,119,103,119,1
03,119
103 FORI=4TO1STEP-1:R=-1:FORJ=-I TO I:X1
=XC-J*(DI=1)+J*(DI=5)-I*(DI=3)+I*(DI=7):
Y1=YC-I*(DI=5)+I*(DI=1)-J*(DI=3)+J*(DI=7
)
105 IF (DI=1 AND Y1<0) OR (DI=3 AND X1>4
0) OR (DI=5 AND Y1>20) OR (DI=7 AND X1<0
) THEN 117
107 IF (DI=1 OR DI=5) THEN IF (X1<0 OR X
1>40) THEN R=R+1:GOTO115 ELSE 111
109 IF (DI=3 OR DI=7) THEN IF (Y1<0 OR Y
1>20) THEN R=R+1:GOTO115
111 R=R+1:IFT(X1,Y1)=0 OR T(X1,Y1)=6THEN
115
113 GOSUB 145
115 NEXT J
117 NEXTI:RETURN
119 FORI=4TO1STEP-1:R=-1:FORJ=0TOI-1:X1=
XC-J*(DI=2)+J*(DI=6)-I*(DI=4)+I*(DI=8):Y
1=YC-I*(DI=6)+I*(DI=2)-J*(DI=4)+J*(DI=8)
121 IF(DI=2AND(X1>40 OR Y1<0))OR(DI=4AND
(Y1>20 OR X1>40))OR(DI=6AND(X1<0 OR Y1>2
0))OR(DI=8AND(Y1<0 OR X1<0))THEN129
123 R=R+1:IF T(X1,Y1)=0 OR T(X1,Y1)=6 TH
EN127
125 GOSUB 145
127 NEXT J
129 NEXTI
131 FORI=4TO1STEP-1:R=I-1:FOR J=-I TO 0:
Y1=YC-J*(DI=2)+J*(DI=6)-I*(DI=4)+I*(DI=8
):X1=XC+I*(DI=6)-I*(DI=2)+J*(DI=4)-J*(DI
=8)
133 IF(DI=2ANDX1>40)OR(DI=4ANDY1>20)OR(D
I=6ANDX1<0)OR(DI=8ANDY1<0)THEN143
135 IF (DI=2 AND Y1<0) OR (DI=4 AND X1>4
0) OR (DI=6 AND Y1>20) OR (DI=8 AND X1<0
) THEN R=R+1:GOTO141
137 R=R+1:IF T(X1,Y1)=0 OR T(X1,Y1)=6THE
N141
139 GOSUB 145
141 NEXT J
143 NEXTI:RETURN
145 LOCATE 8-(8*(I=1)+5*(I=2)+3.5*(I=3)+
2.7*(I=4))*R,11,0
147 ON T(X1,Y1) GOTO 149,151,153,155
149 PRINTB$(I):RETURN
151 PRINTI$(I):RETURN
153 PRINTC$(I):RETURN
155 PRINTF$(I):NF=1:RETURN
157 IF P1=0 THEN 161
159 FO=INT(RND*1000)+100
161 LOCATE0,22:PLAYCL$:PRINT"Fond a ";FO
;"metres ";N$:GOSUB69
163 IF P>FO THENCLS:PLAYBO$:PRINTN$;"Nou
s avons dechire la coque sur le fond  ":
PRINT"L~eau s'engouffre ...ADIEU !!":GOT
O641
165 IFNH<20THENPLAYCL$:CLS:PRINT"Pas ass
ez d'hommes pour controler les moteurs";
N$:GOSUB69:GOTO249
167 P1=0:IFD(10)=1THENPLAYCL$:CLS:PRINTR
IGHT$(D$,10);EN$;N$:GOSUB69::GOTO249
169 IFD(3)=1THENPLAYCL$:CLS:PRINT"Helice
 endommagee,deplacement impossible";N$:G
OSUB69:GOTO249
171 IFD(4)=1THENPLAYCL$:LOCATE0,22:PRINT
MID$(D$,31,10);EN$;N$:GOSUB69
173 C3=C1:CLS:INPUT"Cap(1-8)";R$
175 C1=VAL(R$):IFC1<1ORC1>8THENC1=C3:RET
URN
177 IFPU<100THENPLAYCL$:CLS:PRINTN$;"Man
oeuvre impossible":PRINT"Puissance insuf
fisante":GOSUB69:GOTO71
179 CLS:PRINT"Puissance disponible";PU:I
NPUT"Puissance a utiliser";P1
181 IF P1<0 OR P1>PU THEN179
183 GOTO249
185 IFP1<100THENDI=C1:P=P3:P1=0:GOSUB29:
GOSUB79:RETURN
187 IFP1<=1000THEN193
189 IFRND<.4THEN193
191 CLS:PLAYCL$+CL$:PRINT"Pile atomique
: masse critique!!":PRINT"Evacuation imm
ediate du sous-marin";N$:GOTO641
193 X=XC:Y=YC:P4=P
195 PK=INT(P1/100+.5):P5=(P3-P)/PK
197 FORX2=1TOPK
199 IFX+DX(C1)>0ANDX+DX(C1)<41ANDY+DY(C1
)>0ANDY+DY(C1)<21THEN203
201 PLAYCL$:CLS:PRINT"Impossible quitter
 zone";N$:GOSUB69:X2=PK:GOTO233
203 ON T(X+DX(C1),Y+DY(C1))+1 GOTO 205,2
19,225,229,229,,245
205 X=X+DX(C1):Y=Y+DY(C1):PU=PU-100:IFPU
<0THENPU=0
207 P4=P4+P5
209 IF T(X,Y)>1 THEN T(X,Y)=T(X,Y)-5:GOT
O213
211 T(X,Y)=5
213 IF T(XC,YC)<0 THEN T(XC,YC)=T(XC,YC)
+5:GOTO217
215 T(XC,YC)=0
217 XC=X:YC=Y:P=INT(P4):GOSUB29:GOSUB79:
GOTO233
219 IFP4>=20THEN205
221 IF X2=PK THEN 239
223 CLS:PLAYBO$:PRINTN$;"    Vous venez d
~eperonner un de vos ravitailleurs,vous
coulez":GOTO641
225 CLS:PRINTN$;"Nous allons nous echoue
r! !":GOSUB69:X2=PK:GOTO233
227 P=P3:RETURN
229 IFP4>=20THEN205
231 CLS:PLAYBO$:PRINT"Vous venez d'epero
nner un bateau , vous coulez tous les de
ux, ";N$:BA=BA-1:IF BA=0 THEN 597 ELSE64
1
233 PLAYCL$:NEXTX2:PLAYCL$
235 CLS:PRINTN$;"Mission accomplie":PRIN
T"Puissance disponible";PU
237 GOSUB69:GOTO227
239 CLS:PLAYCL$:PRINTN$;"Arrimage ravita
illeur O.K.":PRINT"Chargement et reparat
ions O.K.":GOSUB69
241 FORI=1TO10:D(I)=0:NEXTI:PU=6100:T=20
:NH=100:AIR=1000:MI=3:FU=1200
243 X2=PK:GOTO205
245 IFP4>=20THEN205
247 CLS:PLAYBO$:PRINTN$;"Vous avez touch
e une mine,vous coulez!!":GOTO641
```

A SUIVRE...



ORIC/ATMOS

Suite de la page 26

```
178 RETURN
179 REM        ALARME MUNITIONS
180 IFCC=1THEN184
181 PLOT7,24,12:PLOT8,24," www":P
LOT12,24,8:CC=1:POKE#30E,192
182 SOUND1,0,15:SOUND1,99,0:PLAY1
,0,4,70:WAIT60:PLAY0,0,0,0:POKE#30
E,127
183 RETURN
184 IFMU>24.2THEN233
185 RETURN
186 REM        ALARME ALTITUDE
187 IFAL=200THENPLOT7,20,8:PLOT9,
20,18:GOTO193
188 IFBB=1THEN191
189 PLOT7,20,12:PLOT8,20," www":P
LOT12,20,8:BB=1:POKE#30E,192
190 SOUND1,0,15:SOUND1,99,0:PLAY1
,0,4,70:WAIT50:PLAY0,0,0,0:POKE#30
E,127
191 IFAL=150THEN233
192 RETURN
193 PLOT12,20,16:PLOT13,20,0:PLOT
24,20,3:BB=0:PLOT10,20,"  ":RETURN
194 REM      TABLEAU D'HONNEUR
195 CLS:PAPER2:INK0:PING
196 PLOT0,1,21:PLOT0,2,17
197 PLOT9,1,4:PLOT10,1,10:PLOT11,
1," TABLEAU D'HONNEUR":PLOT29,1,4
198 PLOT9,2,4:PLOT10,2,10:PLOT11,
2," TABLEAU D'HONNEUR":PLOT29,2,4
199 PLOT2,5,"1.Commandant..."
200 PLOT2,7,"2.Commandant..."
201 PLOT2,9,"3.Commandant..."
202 PLOT2,11,"4.Commandant..."
203 PLOT2,13,"5.Commandant..."
204 PLOT0,25,22:PLOT1,25,0
205 PLOT5,25,"VOTRE NOM COMMANDAN
T "
206 IFPEEK(#D000)=166THENPOKE616,
25:PRINT:POKE617,28:GOTO208
207 PRINT@28,25;
208 POKE618,11:INPUTN$
209 PLOT1,25,6
210 FORI=1TO5
211 IFSC>TA(I)THEN213
212 NEXT:GOTO222
213 FORJ=5TOISTEP-1
214 TA(J)=TA(J-1):C$(J)=C$(J-1)
215 NEXTJ
216 TA(I)=SC:C$(I)="Commandant.."
+N$
217 POKE#26A,10
218 PAPER4
219 FORI=1TO5:PLOT4,3+(2*I),C$(I)
:PLOT26,3+(2*I),STR$(TA(I))
220 PLOT29,3+(2*I),"victoires"
221 NEXTI:IFSC>19THEN229ELSE226
222 FORI=1TO5:IFTA(I)=0THEN225
223 NEXT
224 GOTO217
225 C$(I)="Commandant.."+N$:TA(I)
=SC:GOTO217
226 PLOT0,24,20:PLOT1,24,3
227 ZAP:PLOT5,24,12:PLOT6,24," AP
puyez sur une touche"
228 GETP$:GOSUB157:GOTO7
229 C$(1)="GENERAL....."+N$
230 PLOT4,5,C$(1)
231 GOTO226
232 REM             FIN DE PARTIE
233 POKE#30E,192
234 PLAY1,0,0,0:H=15:FORI=0TO15:F
ORJ=200TO50STEP-20:SOUND1,J,H:NEXT
J
235 H=H-1:NEXTI
236 PLOT16,18,"FIN DE":PLOT16,20,
"MISSION"
237 PLAY1,0,0,0:H=15:FORI=0TO15:F
ORJ=200TO50STEP-20:SOUND1,J,H:NEXT
J
238 H=H-1:NEXTI
239 WAIT100
240 GOTO195
241 POKE#30E,192
242 PLAY7,0,0,0:FORI=0TO400STEP30
:FORJ=ITOI+50STEP7:SOUND1,J,15
243 WAIT2:SOUND2,J+10,15:NEXTJ,I:
PLAY0,0,0,0:EXPLODE
244 PLOT16,18,"FIN DE":PLOT16,20,
"MISSION"
245 WAIT100
246 GOTO195
247 REM          CODE MACHINE
248 FORI=#400TO#430
249 READA$:DT=VAL("#"+A$)
250 POKEI,DT
251 NEXT
252 IFPEEK(#FFFE)=40THEN257
253 DOKE#403,#D8CB
254 DOKE#41B,#F590
255 DOKE#42C,#DF0F
256 DOKE#42F,#DF0B
257 DEFUSR=#400
258 A=33:S=34:O=53:K=21:SP=32:CTR
=20
259 L1=12:L2=26:L3=01:L4=16
260 A$="   ":B$="%^&_":T$="/":U$
="\"
261 REM       GRAPHIQUES
262 READC$:X=#B400+8*ASC(C$):IFC$
="FIN"THENRETURN
263 FORX=XTOX+7:READC:POKEX,C:NEX
T
264 GOTO262
265 REM
266 REM      DATA C MACHINE
267 DATA08,78,20,10,D8,8A,29,38
268 DATA4A,4A,4A,48,8A,29,07,AA
269 DATA18,A9,FF,2A,CA,10,FC,AA
270 DATAA9,0E,20,35,F5,68,09,10
271 DATA8D,00,03,A9,08,28,2C,00
272 DATA03,F0,03,4C,00,DF,4C,FC,D
E
273 REM**** DATA GRAPHIQUES ****
274 DATA%,0,0,0,0,16,8,7,0
275 DATA^,1,1,3,7,7,7,63,3
276 DATA&,32,32,48,56,56,56,63,48
277 DATA_,0,0,0,0,2,4,56,0
278 DATAw,63,63,63,63,63,63,63,63
279 DATA(,0,0,0,0,32,31,0,0
280 DATAk,0,12,30,63,63,63,30,0
281 DATA),0,0,0,0,1,62,0,0
282 DATA*,10,26,15,59,23,16,24,50
283 DATA(,12,12,30,45,45,33,33,30
284 DATA),30,33,33,45,45,30,12,12
285 DATAFIN
```

PANGOO

Epopée glaciale d'un pingouin maniaque, qui s'obstine à vouloir aligner 3 malheureux diamants.

Stéphane GUILLEMETTE

Mode d'emploi:
Les règles sont incluses.

HECTOR

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

```
 2 '££££££££££££££££££££££££££££££££££
 3 '£                                £
 4 '£           P A N G O O          £
 5 '£                                £
 6 '£    (C) 1985 BY S.GUILLEMETTE   £
 7 '£                                £
 8 '£        HECTOR 2HR+ B.III       £
 9 '£                                £
 10 '££££££££££££££££££££££££££££££££££
 110 '
 120 '   DEFINITION DU CARACTERE
GRAPHIQUE
 130 '
 135  'SURTOUT,PAS DE RENUM,MAIS POUR QUE LE JEU AIL
LE PLUS VITE ENLEVER TOUS LES REM.
 136 NM$="HECTOR"
 140  error2320
 150  wipe:color1,2,3,4:bright1
 160  poke&5FE3,&C1:poke&5FE4,&F9
 170  for N=0 to83:readA:poke&F9C1+N,A:nextN
 180  data12,8,0,60,126,255,153,255,126,126,102,102,
102,231,0,60,126,255,219,153,255,255,255,255,219,219
,0,60,90,153,189,255,255,255,189,153,90,60
 190 data66,165,66,36,36,24,60,126,84,162,0,0,72,180
,72,40,16,60,126,254,162,81,0,0
 200  gosub2380
 210 '
 220 '       INITIALISATION
 230 '
 240 plot0,230,254,230,2:plot15,210,215,195,0:SC=0:M
I=0:A$="S C O R E :":B$="M I S S :":outputA$,25,223,
3:outputA$,26,223,3:outputA$,24,223,3:outputB$,140,2
23,3:outputB$,141,223,3:outputB$,139,223,3:outputA$,
25,224,3:X1=100
 250  Y1=100
 260  outputB$,140,224,3:outputSC,90,223,3
 270  gosub2010
 280 X=106:Y=100:M=0:X4=138:Y4=100:X5=26:Y5=124:X9=1
90:C=3:C1=3:V=0:D1=0:D2=0:D3=0:D4=0:X6=186:Y6=100
 290 outputchr$(193),X5,Y5,3
. 300  XM=138:YM=86:QA=8:XP=26:Y=100:AZ=98:BZ=196
 305 outputchr$(195),AZ,BZ,3
 310 '
 320 '   BOUCLE  JOYSTICK
 330 '
 340  J=joy(0):F=fire(0)
 350  plotXM,YM,8,10,0:outputchr$(195),XM,YM,3:plotA
Z,BZ,8,10,0:outputchr$(195),AZ,BZ,3
 360  if point(XM+4,YM+6)=2thengosub3280
 370  if point(XM+4,YM-16)=2thengosub3250
 380  if point(XM-4,YM-6)=2thengosub3260
 390  if point(XM+12,YM-6)=2thengosub3270
 400  outputSC,90,223,3:plot190,223,40,12,2:outputMI
,190,223,3:plot66,184,8,12,2:plot67,183,6,10,3:plot6
7,183,6,10,0
 410  if J=1 then M=2
 420  if J=4 then M=3
 430  if J=8 then M=4
 440  if J=2 andpoint(X+12,Y-6)=0 then gosub1780:X=X
+8:M=1:tone400,5
 450  if J=1 andpoint(X-4,Y-6)=0 then gosub1780:X=X-
8:M=2:tone400,5
 460  if J=4 andpoint(X+4,Y+6)=0 then gosub1780:Y=Y+
12:M=3:tone400,5
 470  if J=8 andpoint(X+4,Y-16)=0then gosub1780:Y=Y-
12:M=4:tone400,5
 480  if J=1 and point(X-4,Y-6)=1 then D1=D1+1:D2=0:
D3=0:D4=0
 490  if J=2 and point(X+12,Y-6)=1thenD2=D2+1:D1=0:D
3=0:D4=0
 500  if J=4 and point(X+4,Y+4)=1thenD3=D3+1:D1=0:D2
=0:D4=0
 510  if J=1 and C<>0andX5=X-16andY5=Ythengosub2280:
C=0
 520  if J=1 and C1<>0andX4=X-16andY4=Ythengosub2280
:C1=0
 530  outputchr$(192),X,Y,2
 540 '  MORT DU HEROS
 550  if X+8=X5andY=Y5andC<>0andV=0thenplotX+8,Y,8,1
2,0:X5=X5-8:outputchr$(193),X5,Y5,3:pause.1:tone600,
8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:MI=MI+1:pl
otX,Y,16,12,0:X=106:Y=100:X5=26:Y5=124
 560  if J=8 and point(X+4,Y-16)=1thenD4=D4+1:D1=0:D
2=0:D3=0
 570  if X=X5andY+12=Y5andC<>0andV=0thenplotX,Y+12,8
,12,0:Y5=Y5-12:outputchr$(193),X5,Y5,3:tone600,8:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:plotX,Y,8,12,0:
pause.5:MI=MI+1:X=106:Y=100
 580  if X=X5andY-12=Y5andC<>0andV=0thenplotX,Y-12,8
,12,0:Y5=Y5+12:outputchr$(193),X5,Y5,3:tone600,8:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause.5:plotX,Y
,8,12,0:MI=MI+1:X=106:Y=100:X5=26:Y5=124
 590  if X-8=X5andY=Y5andC<>0andV=0thenplotX-8,Y,8,1
2,0:X5=X5+8:outputchr$(193),X5,Y5,3:tone600,8:tone60
0,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause.5:plotX,Y,8,
12,0:X=106:Y=100:X5=26:Y5=124:MI=MI+1
 600  if X5+8=XandY5-12=YandC<>0and V=0thenplotX5,Y5
,8,12,0:X5=X5+8:Y5=Y5-12:outputchr$(193),X5,Y5,3:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone6
00,8:pause.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X5=26:Y5=124
:MI=MI+1
 610  if X5=X+8andY5=Y+12andC<>0andV=0 thenplotX5,Y5
,8,12,0:X5=X5-8:Y5=Y5-12:outputchr$(193),X5,Y5,3:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone6
00,8:pause.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X5=26:Y5=124
:MI=MI+1
 620  if X5=X+8andY5=Y-12andC<>0andV=0 thenplotX5,Y5
,8,12,0:X5=X5-8:Y5=Y5+12:outputchr$(193),X5,Y5,3:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause
.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X5=26:Y5=124:MI=MI+1
 630  if X5=X-8andY5=Y-12andC<>0andV=0 thenplotX5,Y5
,8,12,0:X5=X5+8:Y5=Y5+12:outputchr$(193),X5,Y5,3:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause
.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X5=26:Y5=124:MI=MI+1
 640  if X-8=X4andY=Y4andC1<>0andV=0 thenplotX4,Y4,8
,12,0:X4=X4+8:outputchr$(193),X4,Y4,3:tone600,8:tone
600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause.2:plotX,Y,
8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1
 650  if X+8=X4andY=Y4andC1<>0andV=0 thenplotX4,Y4,8
,12,0:X4=X4-8:outputchr$(193),X4,Y4,3:tone600,8:tone
600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause.2:plotX,Y,
8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1
 660  if X=X4andY+12=Y4andC1<>0andV=0thenplotX4,Y4,8
,12,0:Y4=Y4-12:outputchr$(193),X4,Y4,3:tone600,8:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause.2:plotX,Y
,8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1
 670  if X=X4andY-12=Y4andC1<>0andV=0thenplotX4,Y4,8
,12,0:Y4=Y4+12:outputchr$(193),X4,Y4,3:tone600,8:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause.2:plotX,Y
,8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1
 680  if X-8=X4andY+12=Y4andC1<>0andV=0thenplotX4,Y4
,8,12,0:X4=X4+8:Y4=Y4-12:outputchr$(193),X4,Y4,3:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause
.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1
 690  if X+8=X4andY+12=Y4andC1<>0andV=0then plotX4,Y
4,8,12,0:X4=X4-8:Y4=Y4-12:outputchr$(193),X4,Y4,3:to
ne600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:paus
e.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1

 700  if X-8=X4andY-12=Y4andC1<>0andV=0 thenplotX4,Y
4,8,12,0:X4=X4+8:Y4=Y4+12:outputchr$(193),X4,Y4,3:to
ne600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:paus
e.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1

 710  if X+8=X4andY-12=Y4andC1<>0andV=0thenplotX4,Y4
,8,12,0:X4=X4-8:Y4=Y4+12:outputchr$(193),X4,Y4,3:ton
e600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:tone600,8:pause
.2:plotX,Y,8,12,0:X=106:Y=100:X4=210:Y4=100:MI=MI+1
 720  plotXM,YM,8,10,0:XM=XM-QA:plotAZ,BZ,8,10,0
 730  if point(XM-4,YM-6)=1orpoint(XM+12,YM-6)=1then
QA=-QA
 740  outputchr$(196),XM,YM,3:outputchr$(196),AZ,BZ,
3
 750  J=joy(0)
 760  if J=1 andpoint(X-4,Y-6)=0 then gosub1780:X=X-
8:M=2:tone400,5
 770  if J=4 andpoint(X+4,Y+6)=0 then gosub1780:Y=Y+
12:M=3:tone400,5
 780  if J=8 andpoint(X+4,Y-16)=0then gosub1780:Y=Y-
12:M=4:tone400,5
 790  if J=2 andpoint(X+12,Y-6)=0 then gosub1780:X=X
+8:M=1:tone400,5
 800  outputchr$(192),X,Y,2
 810 '
 820 '  DISPARITION DU CUBE APRES                INSIS
TANCE DE LA PART                          DU   HEROS
 830 '
 840  if D1=5 then plotX-8,Y,8,12,0:D1=0
 850  if D2=5 then plotX+8,Y,8,12,0:D2=0
 860  if D3=5 then plotX,Y+12,8,12,0:D3=0
 870  if D4=5 then plotX,Y-12,8,12,0:D4=0
 871 '   ECTOPLASME (X+98:Y=194)                 DETEC
TION  D'APPROCHE
 872  if AZ+8=XandBZ=Ythengosub3280
 873  if AZ-8=XandY=BZthengosub3280
 874  if AZ=XandBZ+12=Ythengosub3280
 875  if AZ=XandBZ-12=Ythengosub3280
 880 '
 890 'GOSUBs POUR LA TRAJECTOIRE DES
 CUBES
 900 '
 910  if F=0 and point(X+12,Y-6)<>0andpoint(X+20,Y-6
```

A SUIVRE...

TI99 BE

Suite de la page 26

```
960 MH=VO(S,D):: MD=HE(S+1,D):: MG=HE(S,
D):: MB=VO(S,D-1)
970 IF MOUV=1 THEN VU1=MH :: VU2=MG :: V
U3=MD
980 IF MOUV=2 THEN VU1=MB :: VU2=MD :: V
U3=MG
990 IF MOUV=3 THEN VU1=MD :: VU2=MH :: V
U3=MB
1000 IF MOUV=4 THEN VU1=MB :: VU2=MB ::
VU3=MH
1010 CALL COLOR(1,16,1,8,11,1):: GOSUB 1
070
1020 GOSUB 1310
1030 BAN=BAN-1 :: DISPLAY AT(23,1)SIZE(1
1):"ENERGIE";BAN :: IF BAN<=0 THEN 1920
1040 IF D<1 THEN 1590
1050 IF D>10 THEN 1970
1060 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(#1)::
GOTO 960
1070 EC=4 :: FOR T=13 TO 21 :: EC=EC+1 :
: CALL HCHAR(T,16-EC,33):: CALL HCHAR(T,
16+EC,34):: NEXT T
1080 CALL VCHAR(4,12,35,8):: CALL VCHAR(
4,20,39,8):: CALL HCHAR(12,12,36):: CALL
 HCHAR(12,20,37):: CALL HCHAR(12,13,38,7
)
1090 CALL HCHAR(1,1,42,96):: CALL HCHAR(
22,1,42,96):: CALL VCHAR(1,1,42,48):: CA
LL VCHAR(1,31,42,48)
1100 FOR TU=1 TO 5 :: IF S=AP1(TU)AND D=
AP2(TU)THEN CALL HCHAR(16,14,95):: CALL
HCHAR(17,14,94):: GOTO 1120
1110 NEXT TU
1120 IF EP1=S AND EP2=D THEN CALL HCHAR(
15,18,93)
1130 DISPLAY AT(23,1)SIZE(11):"ENERGIE";
BAN
1140 IF VU1=1 THEN 1150 ELSE 1190
1150 CALL HCHAR(12,13,32,7):: EC=1 :: FO
R T=10 TO 12 :: EC=EC+1 :: CALL HCHAR(T,
16-EC,33):: CALL HCHAR(T,16+EC,34):: NEX
T T
1160 CALL VCHAR(4,12,32,8):: CALL VCHAR(
4,20,32,8)
1170 CALL VCHAR(4,15,35,6):: CALL VCHAR(
4,17,39,6)
1180 IF S=(SORTI+1)/3 AND D=10 THEN CALL
 VCHAR(18,16,40):: CALL VCHAR(17,16,64)
1190 IF VU2=1 THEN 1200 ELSE 1230
1200 CALL VCHAR(4,9,39,10):: CALL HCHAR(
14,6,38,3):: CALL HCHAR(15,9,32):: CALL
HCHAR(16,8,32):: CALL HCHAR(17,7,32)
1210 CALL HCHAR(18,6,32)
1220 CALL VCHAR(4,5,39,15):: CALL HCHAR(
14,9,37)
1230 IF VU3=1 THEN 1240 ELSE 1300
1240 CALL VCHAR(4,23,35,10):: CALL HCHAR
(14,24,38,3):: CALL HCHAR(15,23,32):: CA
LL HCHAR(16,24,32):: CALL HCHAR(17,25,32
)
1250 CALL HCHAR(18,26,32)
1260 CALL VCHAR(4,27,35,15):: CALL HCHAR
(14,23,36)
1270 GOTO 1300
1280 IF S=Y1 AND D=Y2 THEN IF MINO=1 THE
N 1790
1290 RETURN
1300 CALL SPRITE(#1,96,8,140,116):: GOTO
 1280
1310 REM PROG PRINCIPAL
1320 GOSUB 1640 :: CALL JOYST(2,X,Y):: C
ALL POSITION(#1,A,B)
1330 A=A-Y*2 :: B=B+X*2 :: GOTO 1430
1340 CALL GCHAR((A+20)/8,(B-4)/8,Z):: CA
LL GCHAR((A+20)/8,(B+20)/8,W):: CALL GCH
AR((A+8)/8,(B+8)/8,Q)
1350 CALL GCHAR((A+20)/8,(B+8)/8,V):: IF
 V>92 THEN 1400 ELSE IF V>33 THEN CALL S
OUND(-1,660,0):: GOTO 1320
1360 IF Z>92 THEN 1400 ELSE IF Z>33 THEN
 1420
1370 IF W>92 THEN 1400 ELSE IF W>33 THEN
 1420
1380 IF Q>92 THEN 1400 ELSE IF Q>33 THEN
 1420 ELSE CALL LOCATE(#1,A,B):: GOTO 13
20
1390 CALL SOUND(-1,880,0):: CALL VCHAR(1
6,14,32,2):: BAN=BAN+8 :: SCO=SCO+BAN*10
 :: DISPLAY AT(23,1)SIZE(10):"ENERGIE";B
AN :: AP1(TU),AP2(TU)=0 :: GOTO 1320
1400 IF EP1=S AND EP2=D THEN EP1,EP2=0 :
: CALL SOUND(-1,880,0):: CALL HCHAR(15,1
8,32):: GOTO 1320 ELSE 1390
1410 CALL LOCATE(#1,A,B):: GOTO 1320
1420 CALL SOUND(-1,660,0):: GOTO 1320
1430 IF A<=70 THEN 1480
1440 IF A>=148 THEN 1550
1450 IF A<=128 AND B>=192 THEN 1510
1460 IF A<=128 AND B<=44 THEN 1540
1470 GOTO 1340
1480 IF MOUV<3 THEN D=D-(MOUV-2+MOUV-1):
: RETURN ELSE S=S-(MOUV-4+MOUV-3):: RETU
RN
1490 IF MOUV<3 THEN MOUV=MOUV+2 ELSE IF
MOUV=3 THEN MOUV=2 ELSE MOUV=1
1500 RETURN
1510 IF MOUV<3 THEN S=S-(MOUV-1+MOUV-2):
: GOTO 1490 ELSE D=D+(MOUV-4+MOUV-3):: G
OTO 1490
1520 IF MOUV>2 THEN MOUV=MOUV-2 ELSE IF
MOUV=1 THEN MOUV=4 ELSE MOUV=3
1530 RETURN
1540 IF MOUV<3 THEN S=S+(MOUV-2+MOUV-1):
: GOTO 1520 ELSE D=D-(MOUV-3+MOUV-4):: G
OTO 1520
1550 IF MOUV<3 THEN D=D+(MOUV-2+MOUV-1)E
LSE S=S+(MOUV-4+MOUV-3)
1560 IF MOUV=3 OR MOUV=1 THEN MOUV=MOUV+
1 ELSE MOUV=MOUV-1
1570 RETURN
1580 RETURN
1590 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 DISPLAY AT(4,1):"VOUS ETES SORTI SAIN E
T SAUF                          DU LAB
YRINTHE..."
1600 IF D>10 THEN 1980
1610 SCO=SCO-100 :: CALL SOUND(2000,660,
0):: DISPLAY AT(16,1):"...MAIS DU MAUVAI
S COTE..." :: CALL SOUND(3000,110,0)
1615 IF SCO<0 THEN SCO=0
1620 DISPLAY AT(24,4):"FIRE POUR CONTINU
ER" :: CALL KEY(2,K,P):: IF K=18 THEN D=
1 :: MOUV=1 :: CALL CLEAR :: GOTO 960
1630 GOTO 1620
1640 CALL KEY(2,R,P):: IF R<>18 THEN RET
URN
1650 IF BAN<2 THEN RETURN
1660 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
1670 FOR T=2 TO 32 STEP 3 :: CALL VCHAR(
1,T,42,22):: NEXT T
1680 FOR T=1 TO 22 STEP 3 :: CALL HCHAR(
T,2,42,31):: NEXT T
1690 FOR T=-1 TO 29 STEP 3 :: FOR U=1 TO
 19 STEP 3 :: IF HE((U+2)/3,(T+1)/3)=1 T
HEN CALL HCHAR(U,T+1,32,2)
1700 IF VO((U+2)/3,(T+1)/3)=1 THEN CALL
VCHAR(U+1,T+3,32,2)
1710 NEXT U :: NEXT T
1720 IF MINO=1 THEN CL=9 ELSE CL=2
1730 CALL SPRITE(#1,96,8,(3*S-2)*8,(3*D-
1)*8,#2,140,CL,(Y1*3-2)*8,(Y2*3-1)*8)
1740 FOR T=1 TO 5 :: IF AP1(T)=0 OR AP2(
T)=0 THEN 1750 ELSE CALL HCHAR(AP1(T)*3-
1,AP2(T)*3,95):: CALL HCHAR(AP1(T)*3,AP2
(T)*3,94)
1750 NEXT T
1760 IF EP1<>0 THEN CALL HCHAR(EP1*3,EP2
*3,93)
1770 CALL KEY(2,K,J):: IF K=18 THEN BAN=
BAN-2 :: CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(AL
L):: GOTO 960 ELSE 1770
1780 RETURN
1790 CALL KEY(2,L,P):: IF L=18 AND EP1=0
 AND BAN>4 AND MINO<>0 THEN TU=1
1800 CALL SPRITE(#2,112,9,122,116,#3,116
,9,122,132,#4,104,9,138,116,#5,108,9,138
,132,#6,124,3,143,128)
1810 IF TU=1 THEN 1870
1820 CALL SPRITE(#1,96,10,154,124)
1830 CALL SOUND(600,440,0):: CALL SOUND(
200,330,0):: CALL SOUND(200,220,0):: CAL
L SOUND(1000,110,0)
1840 FOR T=1 TO 500 :: NEXT T :: CALL SO
UND(-1,-7,0):: CALL DELSPRITE(#1):: FOR
T=1 TO 300 :: NEXT T :: CALL CLEAR :: CA
LL DELSPRITE(ALL)
1850 DISPLAY AT(12,1):"TRISTE FIN..." ::
 DISPLAY AT(16,1):"...ETRE DEVORE PAR LE
       MINAUTORE ..."
1860 GOTO 2030
1870 CALL LOCATE(#1,147,116)
1880 CALL SOUND(-1,-7,0):: CALL HCHAR(18
,16,93):: CALL COLOR(8,6,1):: FOR T=1 TO
 100 :: NEXT T
1890 FOR I=1 TO 10 :: CALL SOUND(-1,I*10
0+10,I+5):: CALL COLOR(#2,I+4)
1900 CALL COLOR(#3,I+4,#4,I+4,#5,I+4)::
NEXT I
1910 FOR T=1 TO 500 :: NEXT T :: CALL HC
HAR(18,16,32):: CALL DELSPRITE(#2,#3,#4,
#5,#6):: SCO=SCO+100*BAN :: BAN=BAN-2 ::
 MINO=0 :: GOTO 1320
1920 CALL SOUND(1000,440,0):: CALL SOUND
(300,330,0):: CALL SOUND(300,240,0):: CA
LL SOUND(200,170,0):: CALL SOUND(1000,11
0,0)
1930 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 DISPLAY AT(12,1):"PLUS D'ENERGIE..."
1940 DISPLAY AT(16,1):"MAIS VOTRE SCORE
EST TOUT   DE MEME DE":SCO
1950 DISPLAY AT(24,1):" .  FIRE POUR REJ
OUER"
1960 CALL KEY(2,R,S):: IF R=18 THEN 110
ELSE 1960
1970 GOTO 1590
1980 CALL SOUND(2000,660,0):: CALL SOUND
(100,550,0):: CALL SOUND(100,440,0):: CA
LL SOUND(100,550,0):: CALL SOUND(500,440
,0)
1990 DISPLAY AT(8,1):"     ...ET DU BON C
OTE "
2000 IF MINO=0 THEN DISPLAY AT(12,1):"ET
 VOUS AVEZ TUE LE          MINAUTAURE" EL
SE DISPLAY AT(12,1):"MAIS HELAS SANS AVO
IR TUE LE MINAUTAURE"
2010 IF MINO=0 THEN DISPLAY AT(16,1):"DO
NC  --->BONUS DE 500 PTS" ELSE DISPLAY A
T(16,1):"DONC --->SORRY NO BONUS"
2020 IF MINO=0 THEN SCO=SCO+500
2030 DISPLAY AT(20,1):"VOTRE SCORE":SCO
2040 GOTO 1950
```

THE STRIFE

EXELVISION-EXL 100

USA (avion) contre URSS (sous-marin), choisissez votre camp...

J.F SORTINO

Mode d'emploi :
Se joue à deux belligérants et nécessite les deux manettes. Les règles sont incluses.

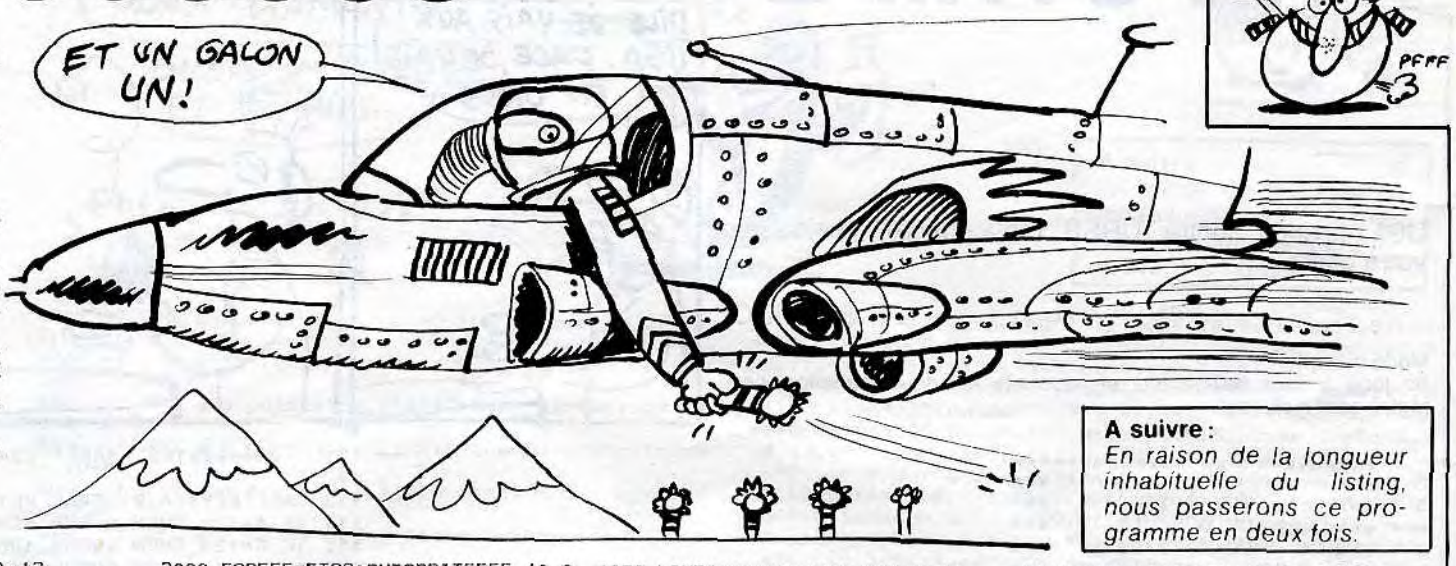
```
1 ! ***************************
2 ! ***                     ***
3 ! ***      THE STIFE      ***
4 ! ***      LE CONFLIT     ***
5 ! ***      LE 20/2/85     ***
6 ! ***    POUR : EXL 100   ***
7 ! ***  EN BASIC.TMS 7020  ***
8 ! *** CREATEUR:SORTINO JF ***
9 ! ***                     ***
10 ! ***************************
11 !
12 ! +++++DEFINITION DES SONS+++++
13 !
14 CLS:CALL HROFF:! ON NE SAIT JAMAIS
15 RANDOMIZE
16 R$="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0901E810804807BF084420020570"
17 Y$="CEBD02110840704E118840043CE0010F78C00316B080052C20010948800214A000"
18 V$="05280000000052B000FC"
19 EXP$=R$&Y$&V$
20 !
21 ! +++++DEFINITION DES CAR+++++
22 !
23 CALL CHAR(1,"0000924C4CD5184C2810")
24 CALL CHAR(2,"0F0FC7E7FF7F07070F0F")
25 CALL CHAR(3,"80C0E0F0FEFFF0E0C080")
26 CALL CHAR(4,"01000003077FBFFFBF7F")
27 CALL CHAR(5,"B0B080E0F0FCFEFFFEFC")
28 CALL CHAR(6,"0703070F1F42FF7F3F1F")
29 CALL CHAR(7,"0080C0E0F008FFFEFCF8")
30 CALL CHAR(8,"0103070F7FFF0F070301")
31 CALL CHAR(9,"F0E1E3E7FFFEE0E0F0F0")
32 CALL CHAR(10,"00000038383838100000")
33 CALL CHAR(11,"10383838380000000000")
34 CALL CHAR(12,"3C181881DBDB8118183C")
35 CALL CHAR(13,"800000C0E0FEFDFFFDFE")
36 CALL CHAR(14,"010101070F3F7FFF7F3F")
37 !
38 ! +++++DEFINITION VARIABLES+++++
39 !
40 X=2:Y=25:R=17:T=15:Q=9:S=20:S1=0:S1=0:GT=500
41 !
42 ! +++++PRESENTATION NO1++++++
43 !
44 CALL COLOR("0YB")
45 CLS "RBB":K=12:L=1:Z=12:E=40
46 LOCATE (K,L):PRINT CHR$(0):LOCATE (Z,E):PRINT CHR$(0)
47 L=L+.5:E=E-.5
48 LOCATE (K,L):PRINT CHR$(25):LOCATE (Z,E):PRINT CHR$(23)
49 IF K=Z AND L=E THEN GOTO 183
50 GOTO 46
51 !
52 ! +++++PRESENTATION NO2++++++
53 !
54 CLS "RBB":CALL COLOR("ORBHL")
55 LOCATE (10,10):PRINT "TTHHEE  SSTTRRIIFFEE"
56 CALL COLOR("0GBHL"):LOCATE (11,10):PRINT "TTHHEE  SSTTRRIIFFEE"
57 CALL COLOR("0bB"):LOCATE (13,15):PRINT "LE CONFLIT"
58 PAUSE 3
59 CALL COLOR("1YBH"):LOCATE (15,5):PRINT "VOULEZ-VOUS LA FICHE TECHNIQUE"
60 LOCATE (16,5):PRINT "VOULEZ-VOUS LA FICHE TECHNIQUE"
61 A$=KEY$
62 IF A$="O"THEN CLS:GOTO 66
63 IF A$="N"THEN 75
64 IF A$()"N"AND A$()"O"THEN 59
65 ! +++++FICHE TECHNIQUE++++++
66 CALL COLOR("0MBL"):LOCATE (3,10):PRINT "TTHHEE  SSTTRRIIFFÈE"
67 CALL COLOR("1RB")
68 CALL COLOR("0GB"):LOCATE (7,3):PRINT "UTILISATION DES 2 MANETTES"
69 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (9,3):PRINT "AVION : MANETTE AVEC BOUTON ORANGES"
70 LOCATE (10,3):PRINT "SOUS-MARIN : MANETTE AVEC BOUTON BLANC"
71 CALL COLOR("0bB"):LOCATE (12,3):PRINT "CREATEUR : ** SORTINO JF **"
72 LOCATE (14,3):PRINT "(C) SORTINO JF.LE 20/2/85"
73 PAUSE 10
74 ! ++++++REGLE DU JEU++++++
75 CLS:CALL COLOR("0YRLF")
76 LOCATE (12,5):PRINT "VVOOUULLEEZZ--VVOOUUSS  LLAA  RREEGGLLEE"
77 A$=KEY$:IF A$="O"THEN 78 ELSE 95
78 CLS:CALL COLOR("0WRFI")
79 LOCATE (5,11):PRINT "REGLE DU JEU"
80 CALL COLOR("0Yb"):PRINT:PRINT "UN CONFLIT REGNE : "
81 PRINT:PRINT "DES BATEAUX CHARGES DE DROGUE"
82 PRINT:PRINT "TRAVERSE L'ATLANTIQUE VOUS"
83 PRINT:PRINT "DEVREZ LES ABATTRE,MAIS VOUS"
84 PRINT:PRINT "ETES DEUX LES USA ET L'URSS."
85 PRINT:PRINT "VOUS MARQUEREZ 10 POINTS PAR "
86 PRINT:PRINT "BATEAUX TOUCHE ET 5 PAR ENNEMI"
87 PRINT:PRINT "TOUCHE ............."
88 PRINT:PRINT "USA : AVION.****URSS : S-MARIN.****"
89 PRINT:PRINT TAB(5);"BONNE CHANCE !!!....."
90 PRINT TAB(7);"APPUYER SUR UNE TOUCHE"
91 A$=KEY$
92 !
93 ! ++++++PRESENTATION JEU+++++++
94 !
95 CLS "BbB":CALL COLOR("1CB")
96 CALL COLOR("1BC")
97 FOR A=1 TO 9:LOCATE (A,1):PRINT "                                        "
98 NEXT A
99 CALL COLOR("1YB")
100 FOR I=1 TO 40:LOCATE (19,I):PRINT CHR$(160):NEXT I
101 CALL COLOR("1Gb")
102 FOR I=1 TO 12:LOCATE (18,INTRND(38)):PRINT CHR$(1):NEXT I
103 FOR I=20 TO 21:FOR A=1 TO 40:CALL COLOR("OG"):LOCATE (I,A):PRINT CHR$(160)
104 NEXT A:NEXT I
105 CALL COLOR("1BC"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2)
106 LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(3)
107 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
108 CALL COLOR("1Bb")
109 LOCATE (R,T):PRINT CHR$(4):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(5)
110 !
111 ! *******TEST MANETTES********
112 !
113 CALL KEY1(A,B):CALL KEY2(C,D)
114 IF A=129 THEN GOSUB 129
115 IF C=129 THEN GOSUB 135
116 IF A=131 THEN GOSUB 141
117 IF C=131 THEN GOSUB 147
118 IF A=32 THEN GOSUB 153
119 IF C=32 THEN GOSUB 168
120 TE=TE+1:IF TE=GT THEN GOTO 186
121 CALL COLOR("1YR")
122 LOCATE (20,5):PRINT "USA :";S1:LOCATE (20,31):PRINT "URSS :";S2
123 LOCATE (21,17):PRINT "TIME :";TE
124 CALL COLOR("1BC")
125 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=S+1
126 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
127 IF S+1=40 THEN LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=1
128 GOTO 113
129 ! ***************
130 CALL COLOR("1BC")
131 M=1:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0)
132 Y=Y+M:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(3)
133 IF Y+1=40 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0):Y=1
134 RETURN
135 ! ***************
136 CALL COLOR("1Bb")
137 M=1:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0)
138 T=T+M:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(4):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(5)
139 IF T+1=40 THEN LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0):T=1
140 RETURN
141 ! ***************
142 CALL COLOR("1BC")
143 M=-1:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0)
144 Y=Y+M:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(8):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(9)
145 IF Y=1 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(0):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(0):Y=39
146 RETURN
147 ! ***************
148 CALL COLOR("1Bb")
149 M=-1:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0)
150 T=T+M:LOCATE (R,T):PRINT CHR$(14):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(13)
151 IF T=1 THEN LOCATE (R,T):PRINT CHR$(0):LOCATE (R,T+1):PRINT CHR$(0):T=39
152 RETURN
153 ! ***************
154 I=X+1:F=Y:CO$="1RC"
155 CALL COLOR(CO$)
156 LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):I=I+1:LOCATE (I,F):PRINT CHR$(10)
157 IF I=R AND F=T THEN CALL SPEECH("L,"&EXP$):LOCATE (I,F):PRINT CHR$(12)
158 IF I=R AND F=T THEN PAUSE 1:LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):S1=S1+5:RETURN
159 IF I=17 THEN LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):RETURN
160 IF I=Q AND F=S THEN CALL SPEECH("L,"&EXP$):LOCATE (I,F):PRINT CHR$(12)
161 IF I=Q AND F=S THEN PAUSE 1:LOCATE (I,F):PRINT CHR$(0):S1=S1+10:RETURN
162 IF I=10 THEN CO$="1Rb"
163 CALL COLOR("1BC")
164 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=S+1
165 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
166 IF S+1=40 THEN LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=1
167 GOTO 155
168 ! ***************
169 O=R-1:P=T:CO$="1Rb"
170 CALL COLOR(CO$)
171 LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):O=O-1:LOCATE (O,P):PRINT CHR$(11)
172 IF O=9 THEN CO$="1RC"
173 IF O=X AND P=Y THEN CALL SPEECH("L,"&EXP$):LOCATE (O,P):PRINT CHR$(12)
174 IF O=X AND P=Y THEN PAUSE 1:LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):S2=S2+5:RETURN
175 IF O=2 THEN LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):RETURN
176 IF O=Q AND P=S THEN CALL SPEECH("L,"&EXP$):LOCATE (O,P):PRINT CHR$(12)
177 IF O=Q AND P=S THEN PAUSE 1:LOCATE (O,P):PRINT CHR$(0):S2=S2+10:RETURN
178 CALL COLOR("1BC")
179 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=S+1
180 LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(6):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(7)
181 IF S+1=40 THEN LOCATE (Q,S):PRINT CHR$(0):LOCATE (Q,S+1):PRINT CHR$(0):S=1
182 GOTO 170
183 ! ***************
184 FOR I=1 TO 50:CALL SPEECH("L,"&EXP$):CLS "RRR":CLS "YYY":NEXT I
185 GOTO 54
186 ! ***************
187 CLS "RbC":CALL COLOR("ORC")
188 LOCATE (5,12):PRINT "LA PARTIE SE TERMINE"
189 LOCATE (12,15):PRINT "US.A : ";S1
190 LOCATE (14,15):PRINT "URSS : ";S2
191 IF S1>S2 THEN LOCATE (16,6):PRINT "LES USA SONT DECLARE VAINQUEUR"
192 IF S1<S2 THEN LOCATE (16,6):PRINT "L'URSS EST DECLAREE VAINQUEUR"
193 LOCATE (18,12):PRINT "UNE AUTRE PARTIE"
194 A$=KEY$
195 IF A$="O"OR A$="OUI"THEN 95 ELSE GOTO 197
196 END
197 ! ***************
198 CLS "GBB"
199 CALL COLOR("ORBLHF")
200 LOCATE (12,10):PRINT "BBYYEE"
201 LOCATE (13,10):PRINT "BBYYEE"
202 CALL COLOR("0GBLHF")
203 LOCATE (12,18):PRINT "BBYYEE"
204 LOCATE (13,18):PRINT "BBYYEE"
205 CALL COLOR("0YBLHF")
206 LOCATE (12,26):PRINT "!!"
207 LOCATE (13,26):PRINT "!!"
208 PAUSE 6
209 CLS "CCC":PAUSE 1:CLS "RRR":PAUSE 1:CLS "RGB"
210 END
211 ! ***************
212 ! LES LIGNES PRECEDEES DE ! PEUVENT ETRE OTEES
213 ! ***************
214 ! SORTINO JF.(C).THE SRIFE
215 ! ***************
216 !
```

RAID OVER COUCOU

MSX

A bord de votre "zinc", gagnez vos galons à la force du joystick.

Stéphane MECARY



Mode d'emploi :
Ce jeu occupe environ 14 Ko et comporte 3 tableaux. Validez votre choix joystick ou clavier par appui sur ESPACE.
- 1er tableau : vous devez d'abord prendre de l'altitude par ESPACE, ouvrir la porte du hangar par F1 et tenter de sortir. Vous vous dirigez à l'aide des touches fléchées droite, gauche et accélérez vos déplacements par celle du haut.
- 2ème tableau : vous devez décoller (à une certaine vitesse) et survoler la tour de contrôle. Vous perdez ou prenez de l'altitude par les flèches haut, bas. Vous accélérez ou décélérez par les flèches droite, gauche.
- 3ème tableau : vous devez détruire une ville en larguant des bombes par appui sur ESPACE.

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

```
1 REM ****************************
**
3 REM *      RAID  OVER COUCOU
 *
5 REM *              par
 *
7 REM *   STEPHANE  MECARY  (1985)
 *
10 REM*   et  frederic bengioar
 *
13 REM****************************
**
14 GOSUB10000 :REM PRESENTATION
15 SCREEN2:COLOR15,1,1:CLS
30 SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(8)+CHR$
(8)+CHR$(28)+CHR$(20)+CHR$(28)+CHR
$(93)+CHR$(20)
40 SPRITE$(2)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(0)+CHR$(0)+CHR$(8)+CHR$(34)+CHR$(
34)+CHR$(0)
50 SPRITE$(3)=CHR$(20)+CHR$(93)+CH
R$(28)+CHR$(20)+CHR$(28)+CHR$(8)+C
HR$(8)+CHR$(0)
60 SPRITE$(4)=CHR$(0)+CHR$(34)+CHR
$(34)+CHR$(8)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(0)+CHR$(0)
70 SPRITE$(5)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(128)+CHR$(120)+CHR$(47)+CHR$(152)
+CHR$(96)+CHR$(0)
80 SPRITE$(6)=CHR$(0)+CHR$(64)+CHR
$(96)+CHR$(0)+CHR$(80)+CHR$(96)+CH
R$(0)+CHR$(0)
90 SPRITE$(7)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(1)+CHR$(30)+CHR$(244)+CHR$(25)+CH
R$(6)+CHR$(0)
100 SPRITE$(8)=CHR$(0)+CHR$(2)+CHR
$(6)+CHR$(0)+CHR$(10)+CHR$(6)+CHR$
(0)+CHR$(0)
110 SPRITE$(9)=CHR$(0)+CHR$(8)+CHR
$(8)+CHR$(28)+CHR$(28)+CHR$(62)+CH
R$(127)+CHR$(20)
120 SPRITE$(10)=CHR$(20)+CHR$(127)
+CHR$(60)+CHR$(28)+CHR$(28)+CHR$(8
)+CHR$(8)+CHR$(0)
130 SPRITE$(11)=CHR$(0)+CHR$(64)+C
HR$(224)+CHR$(120)+CHR$(127)+CHR$(
248)+CHR$(96)+CHR$(0)
140 SPRITE$(12)=CHR$(0)+CHR$(2)+CH
R$(7)+CHR$(30)+CHR$(254)+CHR$(31)+
CHR$(6)+CHR$(0)
150 SPRITE$(13)=CHR$(6)+CHR$(6)+CH
R$(0)+CHR$(4)+CHR$(22)+CHR$(4)+CHR
$(2)+CHR$(10)
160 SPRITE$(14)=CHR$(6)+CHR$(6)+CH
R$(0)+CHR$(12)+CHR$(19)+CHR$(4)+CH
R$(8)+CHR$(9)
170 SPRITE$(15)=CHR$(0)+CHR$(32)+C
HR$(8)+CHR$(66)+CHR$(8)+CHR$(36)+C
HR$(64)+CHR$(9)
180 SPRITE$(16)=CHR$(8)+CHR$(66)+C
HR$(0)+CHR$(40)+CHR$(4)+CHR$(128)+
CHR$(4)+CHR$(32)
190 SPRITE$(17)=CHR$(4)+CHR$(16)+C
HR$(64)+CHR$(41)+CHR$(0)+CHR$(36)+
CHR$(0)+CHR$(0)
195 SPRITE$(18)=CHR$(2)+CHR$(6)+CH
R$(30)+CHR$(62)+CHR$(30)+CHR$(6)+C
HR$(2)+CHR$(0)
200 REM >                          <
210 REM >    TABLEAU   1           <
220 REM >                          <
240 LINE(56,32)-(208,48),14,BF
250 LINE(56,16)-(208,32),7,BF
260 DRAW"BM56,48C9U32R152D32L1U28L
150D28L1"
270 PAINT(60,18),9
280 LINE(56,31)-(208,32),9,BF
290 LINE(116,32)-(120,48),9,BF
300 LINE(144,32)-(148,48),9,BF
310 FORA=68TO196STEP16
320 LINE(A,20)-(A,32),9
330 NEXT
340 LINE(208,16)-(248,72),14
350 LINE(248,72)-(248,104),14
360 LINE(248,104)-(208,48),14
370 LINE(208,48)-(208,16),14
380 PAINT(224,40),14
390 LINE(56,16)-(16,72),14
400 LINE(16,72)-(16,104),14
410 LINE(16,104)-(56,48),14
420 LINE(56,48)-(56,16),14
430 PAINT(40,40),14
440 LINE(16,132)-(248,134),9,BF
450 LINE(120,76)-(144,76),15
460 LINE(144,76)-(152,96),15
470 LINE(152,96)-(112,96),15
480 LINE(112,96)-(120,76),15
490 LINE(112,80)-(152,81),1,BF
500 LINE(112,88)-(152,89),1,BF
510 PSET(128,76),1:PSET(136,76),1
520 LINE(120,96)-(121,96),1
530 LINE(143,96)-(144,96),1
540 LINE(124,85)-(140,85),15
550 LINE(132,80)-(132,92),15
560 LINE(44,66)-(44,56),1
570 LINE(44,56)-(48,47),1
580 LINE(48,47)-(48,70),1
590 LINE(48,70)-(44,66),1
600 PAINT(46,60),1
610 LINE(208,141)-(208,183),12
620 FORA=141TO183STEP7
630 LINE(208,A)-(215,A),12
640 NEXT
650 PRESET(190,137):PRINT#1,"30"
655 PRESET(190,152):PRINT#1,"20"
660 PRESET(190,167):PRINT#1,"10"
670 PRESET(198,181):PRINT#1,"0"
680 PUT SPRITE5,(128,80),4,5
690 PUT SPRITE6,(128,80),13,6
695 COLOR4,1,1: PRESET(60,160):PRI
NT#1,"ALTIMETRE:"
700 X=42:Y=52
710 IFZ=0THENB=1
720 IFZ=1THENB=0
725 IFB=0THENPUT SPRITE14,(0,0),0,
14
730 IFB=0THENPUT SPRITE13,(X,Y),9,
13
732 FORA=1TO30:NEXT
735 IFB=1THENPUT SPRITE13,(0,0),0,
13
740 IFB=1THENPUT SPRITE14,(X,Y),9,
14
745 FORA=1TO30:NEXT
750 IFB=1THENZ=1
760 IFB=0THENZ=0
770 X=X+2:Y=Y+.5
780 IFX>121THEN800
790 GOTO710
800 PUT SPRITE14,(0,0),0,14
810 PUT SPRITE13,(X,Y),6,13
820 FORA=1TO300:NEXTA
830 PUT SPRITE13,(X,Y),4,13
840 FORA=1TO300:NEXTA
850 PUT SPRITE13,(X,Y),14,13
860 FORA=1TO300:NEXTA
870 PUT SPRITE13,(0,0),0,13
880 FORZ=20TO1STEP-1
890 PLAY"N=Z;"
900 NEXTZ
910 FORA=1TO500:NEXTA
990 X=128:Y=80:C=Y+1:VI=4:D=0:F=X:
ON KEY GOSUB 3000:KEY(1)ON:HA=179:
E=0
995 GOTO1500
1000 K=0
1003 FOREFF=5TO8:PUT SPRITEEFF,(0,
0),0,EFF:NEXT:AN=0:IFVI>0THENVI=-V
I:K=1
1005 PUT SPRITE11,(0,0),0,11:PUT S
PRITE12,(0,0),0,12
1009 A=STICK(N):B=STRIG(N)
1010 IFA=2ORA=3ORA=4THENAN=AN+45
1012 IFVI>-.3ANDVI<.3THENK=2
1015 IFA=6ORA=7ORA=8THENAN=AN-45
1020 IFA=1ORA=2ORA=8THENVI=-4
1030 IFAN=90THEN1500
1040 IFAN=-90THEN2500
1100 PUT SPRITE1,(X,Y),4,1
1110 PUT SPRITE2,(X,Y),13,2
1120 PUT SPRITE9,(X,C),15,9
1125 IFHA<139THEN1140
1130 IFB=-1THENC=C+.5:Y=Y-.8:E=1:H
A=HA-2
1131 IFC<45ANDHA<160THEN5000
1132 IFC<45ANDHA>160THEN5900
1135 IFK=1THENX=X-(VI/2)
1137 IFK=0THENX=X+(VI/2)
1140 Y=Y+VI:C=C+VI
1150 IFVI<-.3THENVI=VI+.2
1180 IFE=1THENC=C-.25:Y=Y+.4:HA=HA
+1
1190 IFC<YTHEN5000
1195 IFPOINT(X+4,C-1)=14ORPOINT(X+
4,C-1)=9THEN5000
1200 PUT SPRITE18,(208,HA),11,18
1220 GOTO1009
1500 FOREFF=1TO4
1510 PUT SPRITEEFF,(0,0),0,EFF
1520 NEXT
1521 K=0
1525 PUT SPRITE9,(0,0),0,9:PUT SPR
ITE10,(0,0),0,10:AN=0:IFVI<0THENVI
=-VI:K=1
1530 A=STICK(N):B=STRIG(N)
1540 IFA=2ORA=3ORA=4THENAN=AN+45
1550 IFA=1ORA=2ORA=8THENVI=4
1560 IFA=6ORA=7ORA=8THENAN=AN-45
1570 IFAN=90THEN2000
1580 IFAN=-90THEN1000
1585 IFVI>-.3ANDVI<.3THENK=2
1590 PUT SPRITE5,(X,Y),4,5
1600 PUT SPRITE6,(X,Y),13,6
1610 PUT SPRITE11,(X,C),15,11
1620 X=X+VI
1625 IFX>250THEN5000
1630 IFVI>.3THENVI=VI-.2
1635 IFHA<139THEN1650-.2
1640 IFB=-1THENC=C+.5:Y=Y-.8:E=1:H
A=HA-2
1645 IFK=1THENY=Y-(VI/2):C=C-(VI/2
)
1650 IFE=1THENC=C-.25:Y=Y+.4:HA=HA
+1
1657 IFK=0THENY=Y+(VI/2):C=C+(VI/2
)
1660 PUT SPRITE18,(208,HA),11,18
1662 IFPOINT(X+8,C+4)=14ORPOINT(X+
8,C+4)=9THEN5000
1665 IFC<YTHEN5000
1670 GOTO1530
2000 FOREFF=5TO8:PUTSPRITEEFF,(0,0
),0,EFF:NEXT:AN=0
2002 K=0
2005 PUT SPRITE11,(0,0),0,11:PUT S
PRITE12,(0,0),0,12:IFVI<0THENVI=-V
I:K=1
2009 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2010 IFA=1ORA=2ORA=8THENVI=4
2015 IFVI>-.3ANDVI<.3THENK=2
2020 IFA=6ORA=7ORA=8THENAN=AN+45
2025 IFA=2ORA=3ORA=4THENAN=AN-45
2027 IFAN=90THEN2500
2028 IFAN=-90THEN1500
2030 PUT SPRITE3,(X,Y),4,3
2040 PUT SPRITE4,(X,Y),13,4
2050 PUT SPRITE10,(X,C),15,10
2055 IFHA<139THEN2070
2060 IFB=-1THENC=C+.5:Y=Y-.8:E=1:H
A=HA-2
2065 IFK=1THENX=X-(VI/2)
2067 IFK=0THENX=X+(VI/2)
2070 Y=Y+VI:C=C+VI
2080 IFVI>.3THENVI=VI-.2
2090 IFE=1THENC=C-.25:Y=Y+.4:HA=HA
+1
2100 IFC<YTHEN5000
2105 PUT SPRITE18,(208,HA),11,18
2107 IFPOINT(X+4,C+8)=14ORPOINT(X+
4,C+8)=9THEN5000
2110 GOTO2009
2500 FOREFF=1TO4:PUT SPRITEEFF,(0,
0),0,EFF:NEXT
2505 K=0
2510 PUT SPRITE9,(0,0),0,9:PUT SPR
ITE10,(0,0),0,10:AN=0:IFVI>0THENVI
=-VI:K=1
2520 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2525 IFVI>-.3ANDVI<.3THENK=2
2530 IFA=1ORA=2ORA=8THENVI=-4
2540 IFA=6ORA=7ORA=8THENAN=AN+45
2550 IFA=2ORA=3ORA=4THENAN=AN-45
2560 IFAN=90THEN2000
2570 IFAN=-90THEN1000
2580 PUT SPRITE7,(X,Y),4,7
2590 PUT SPRITE8,(X,Y),13,8
2595 IFX<14THEN5000
2600 PUT SPRITE12,(X,C),15,12
2610 X=X+VI
2620 IFVI<-.3THENVI=VI+.2
2625 IFHA<139THEN2640
2630 IFB=-1THENC=C+.5:Y=Y-.8:E=1:H
A=HA-2
2635 IFK=1THENY=Y-(VI/2):C=C-(VI/2
)
2637 IFK=0THENY=Y+(VI/2):C=C+(VI/2
)
2640 IFE=1THENC=C-.25:Y=Y+.4:HA=HA
+1
2650 IFC<YTHEN5000
2655 IFPOINT(X,C+3)=14ORPOINT(X,C+
3)=9THEN5000
2660 GOTO2520
3000 IFE<>1THENRETURN
3005 P=136
3010 FORO=128TO121STEP-1
3020 LINE(0,32)-(P,48),12,BF:PLAY"
L4503A"
3030 P=P+1:FORT=1TO60:NEXTT
3040 NEXT
3045 LINE(121,44)-(143,48),1,BF
3047 KEY(1) OFF
3050 RETURN
5000 FOREFF=1TO12
5010 PUT SPRITEEFF,(0,0),0,EFF
5020 NEXT
5025 A=X:C=X:D=Y:B=Y
5027 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,16:SO
UND13,0
5028 FORA=1TO150:NEXT:SOUND7,&B111
000
5030 FOR Z=1TO20
5040 PUT SPRITE15,(A,B),6,15
5050 PUT SPRITE16,(C,D),6,16
5060 PUT SPRITE17,(X,Y),6,17
5070 A=A+1:B=B+.5:C=C-1:X=X-.2:Y=Y
+1
5080 NEXT
5090 PUT SPRITE15,(0,0),0,15:PUT S
PRITE16,(0,0),0,16:PUT SPRITE17,(0
,0),0,17
5095 LINE(60,85)-(210,130),1,BF
5100 COLOR6,1,1: PRESET(94,92):PRI
NT#1,"GAME OVER"
5110 COLOR14,1,1:PRESET(64,116):PR
INT#1,"Start POUR REJOUER"
5120 X$=INKEY$:IFX$="S"ORX$="s"THE
NRUNELSE5120
5900 PUT SPRITE1,(0,0),0,1:PUT SPR
ITE2,(0,0),0,2
5910 PLAY"L4505ACDBCDABCEFF"
5920 FORA=1TO200:NEXTA
5930 PLAY"L5003ACDBCDABCEFF"
5940 FORA=1TO2000:NEXTA
6000 REM >                          <
6010 REM >    TABLEAU   2           <
6020 REM >                          <
6030 SCREEN2:COLOR15,1,1:CLS
6040 LINE(24,8)-(240,112),4,BF
6060 LINE(28,12)-(236,108),5,BF
6070 LINE(32,16)-(231,48),7,BF
6080 LINE(32,48)-(231,104),10,BF
6090 LINE(128,48)-(64,104),5
6100 LINE(64,104)-(200,104),5
6110 LINE(200,104)-(136,48),5
6120 LINE(136,48)-(128,48),5
6130 PAINT(120,80),5
6140 LINE(132,48)-(129,104),1
6150 LINE(129,104)-(135,104),1
6160 LINE(135,104)-(132,48),1
6170 PAINT(132,90),1
6180 PUT SPRITE20,(128,56),5,20
6190 PUT SPRITE21,(128,84),5,21
6210 SPRITE$(20)=CHR$(255)+CHR$(25
5)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+C
HR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
6220 SPRITE$(21)=CHR$(255)+CHR$(25
5)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+C
HR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
6230 SPRITE$(22)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(24)+CHR$(24)+CHR$(0)+CHR$(8)+C
HR$(28)+CHR$(42)
6240 SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(64)+CHR$(96)+CHR$(252)+CHR$(79)
+CHR$(0)+CHR$(0)
6250 SPRITE$(2)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(0)+CHR$(16)+CHR$(0)+CHR$(48)+CH
R$(0)+CHR$(0)
6260 SPRITE$(3)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(0)+CHR$(64)+CHR$(96)+CHR$(252)+
CHR$(79)+CHR$(36)
6270 SPRITE$(26)=CHR$(8)+CHR$(28)+
CHR$(62)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(62)+
CHR$(28)+CHR$(8)
6280 SPRITE$(27)=CHR$(8)+CHR$(28)+
CHR$(28)+CHR$(62)+CHR$(127)+CHR$(0
)+CHR$(0)+CHR$(0)
6290 SPRITE$(28)=CHR$(60)+CHR$(126
)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CH
R$(255)+CHR$(126)+CHR$(60)
6295 SPRITE$(29)=CHR$(0)+CHR$(0)+C
HR$(24)+CHR$(24)+CHR$(66)+CHR$(60)
+CHR$(8)+CHR$(8)
6300 LINE(67,120)-(79,128),6,BF
6310 LINE(79,120)-(103,128),10,BF
6320 LINE(103,120)-(143,128),4,BF
6330 PRESET(30,120):PRINT#1,"Fuel"
6340 LINE(16,136)-(44,160),14,BF
6350 LINE(48,156)-(204,160),5,BF
6360 LINE(204,144)-(216,160),9,BF
6370 CIRCLE(210,140),8,9,,,.8
6380 PUT SPRITE22,(204,134),13,22
6390 LINE(208,152)-(212,160),6,BF
6400 LINE(72,172)-(192,172),12
6410 FORA=72TO192STEP8
6420 LINE(A,172)-(A,176),12
6430 NEXT
6450 PRESET(80,184):PRINT#1,"VITES
SE km/h"
6460 LINE(224,120)-(244,184),15,B
6470 LINE(230,128)-(238,176),14,BF
6472 COLOR3,1,1
6475 PRESET(61,170):PRINT#1,"0"
6478 PRESET(196,170):PRINT#1,"300"
6480 FL=72:X=56:Y=147:LE=148:R1=60
:R2=88:ALT=0:MIR=3:VI=0
6500 A=STICK(N):B=STRIG(N)
6510 PUTSPRITEMIR,(X,Y),6,MIR
6520 PUTSPRITE2,(X,Y+1),11,2
6530 PUT SPRITE27,(FL,172),2,27
6540 PUT SPRITE26,(FU,120),1,26
6550 PUT SPRITE28,(230,LE),4,28
6560 IFA=2ORA=3ORA=4THENIFFL<186TH
ENFL=FL+4:VI=VI+.05:E=1
6565 IFA=6ORA=7ORA=8THENIFFL>71THE
NFL=FL-4:VI=VI-.05
6570 X=X+VI
6575 IFMIR=1THENY=Y+ALT
6580 IFA=1ORA=2ORA=8THEN7500
6590 IFA=4ORA=5ORA=6THEN7000
6600 PUT SPRITE20,(128,R1),5,20
6610 PUT SPRITE21,(128,R2),5,21
6620 R1=R1+5*VI:R2=R2+5*VI
6630 IFR1>97THENR1=48
6640 IFR2>97THENR2=48
6650 IFPOINT(X+8,Y+4)<>1THEN5000
6655 IFE=1THENFU=FU-.25
6660 IFY<147THENY=Y+.1
6670 IFFL>152THENFU=FU-.75
6680 IFX>214THEN7800
6690 IFFU<78THENBEEP
6695 IFFU<62THEN5000
6700 GOTO6500
7000 IFLE<150THENLE=LE+16
7010 IFLE>148THEN7200
7020 ALT=0
7030 GOTO6600
7200 IFFL>152ANDFL<176ORMIR=1THENA
LT=-.7:MIR=1:PUT SPRITE3,(0,0),0,3
7220 GOTO6600
7500 IFLE>140THENLE=LE-16
7510 IFLE<148THEN7700
7520 ALT=0
7530 GOTO6590
7700 ALT=1
7710 GOTO6590
7800 FORA=1TO20
7805 PUT SPRITE29,(0,0),0,29
7810 PUT SPRITE22,(204,134),13,22
7820 FORB=1TO85:NEXTB:PLAY"O3F"
7830 PUT SPRITE22,(0,0),0,22
7840 PUT SPRITE29,(204,134),13,29
7845 FORB=1TO130:NEXTB
7850 NEXTA
7855 FORA=1TO1700:NEXTA
7860 PLAY"L4503ABCEFGO5BCDFGAO7CDE
GAB"
7870 FORA=1TO2000:NEXTA
8000 REM >                          <
8010 REM >    TABLEAU   3           <
8020 REM >                          <
8030 SCREEN2:COLOR15,1,1:CLS
8050 SPRITE$(1)=CHR$(32)+CHR$(48)+
CHR$(124)+CHR$(252)+CHR$(127)+CHR$
(255)+CHR$(127)+CHR$(15)
8060 SPRITE$(2)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(0)+CHR$(0)+CHR$(254)+CHR$(255)+
CHR$(195)+CHR$(255)
8070 SPRITE$(3)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(192)+CH
R$(252)+CHR$(192)
8080 SPRITE$(4)=CHR$(85)+CHR$(62)+
CHR$(62)+CHR$(62)+CHR$(62)+CHR$(28
)+CHR$(8)+CHR$(0)
8090 SPRITE$(5)=CHR$(0)+CHR$(0)+CH
R$(224)+CHR$(248)+CHR$(0)+CHR$(0)+
CHR$(15)+CHR$(0)
8100 SPRITE$(6)=CHR$(153)+CHR$(153
)+CHR$(66)+CHR$(60)+CHR$(24)+CHR$(
24)+CHR$(24)+CHR$(60)
8110 SPRITE$(7)=CHR$(24)+CHR$(24)+
CHR$(0)+CHR$(60)+CHR$(90)+CHR$(153
)+CHR$(153)+CHR$(60)
8130 LINE(16,160)-(246,190),12,BF
8140 L=32:
8200 Z=INT(RND(1)*IM)+1
8300 FORH=152TO152-(Z*8)STEP-8
8310 LINE(L,H-1)-(L+7,H+7),4,B
8320 NEXT
8340 H=H+7
8360 LINE(L,H-1)-(L+3,H-4),5
8370 LINE(L+3,H-4)-(L+4,H-4),5
8380 LINE(L+4,H-4)-(L+7,H-1),5
8390 LINE(L+7,H-1)-(L,H-1),5
8400 PAINT(L+3,H-2),5
8405 L=L+8:H=H-7
8407 IFL>223THEN8490
8410 GOTO8200
8490 X=8:Y=16:LA=0:BO=0:VI=8:A=0:B
=0
8500 PUT SPRITE1,(X,Y),6,1
8510 PUT SPRITE2,(X+8,Y),6,2
8520 PUT SPRITE3,(X+16,Y),6,3
8530 PUT SPRITE5,(X+6,Y),7,5
8540 B=STRIG(N)
8550 IFB=-1ANDBO=0THEN8900
8557 FORTE=1TO40:NEXT
8560 X=X+8
8570 IFX>230THENY=Y+8
8575 IFY=160ANDX>200THEN9450
8580 IFX>230THENX=8
8590 IFLA=1THEN IFY1>159THEN9200
8600 IFLA=1THEN LINE(X1,Y1)-(X1+7,
Y1+7),1,BF
8610 IFLA=1THENIFPOINT(X1,Y1+8)<>1
THENEX=EX+1
8620 IFLA=1THENIFEX=12THEN9200
8635 IFLA=1THENY1=Y1+8
8640 IFLA=1THENPUT SPRITE4,(X1,Y1)
,8,4
8646 IF POINT(X+20,Y+7)<>1THEN9300
8650 GOTO8500
8900 BO=1:X1=X:Y1=Y+8:LA=1:GOTO850
0
9200 PUT SPRITE4,(0,0),0,4
9210 BO=0:LA=0:EX=0:VI=8
9220 GOTO8500
9300 REM  > EXPLOSION .<
9310 SOUND6.15:SOUND7,7:SOUND8,16:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,16:SO
UND13,0
9320 PUT SPRITE1,(0,0),0,1:PUT SPR
ITE 2,(0,0),0,2:PUT SPRITE3,(0,0),
0,3:PUT SPRITE5,(0,0),0,5
9330 A=X+12:B=Y+4
9340 DRAW"BM=A;,=B;C6NU15NE10NR15N
F10ND15NG10NL10NH15N"
9350 FORT=1TO200:NEXTT
9360 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,16:SO
UND13,0
9365 FORP=1TO150:NEXT:SOUND7,&B111
000
9370 DRAW"BM=A;,=B;C11U8NE6NR8NF6N
D8NG6NL8NH6"
9380 FORT=1TO500:NEXT
9390 LINE(60,85)-(210,130),1,BF
9400 COLOR6,1,1: PRESET(94,92):PRI
NT#1,"GAME OVER"
9410 COLOR14,1,1:PRESET(64,116):PR
INT#1,"Start POUR REJOUER"
9420 X$=INKEY$:IFX$="S"ORX$="s"THE
NRUNELSE5120
9450 PLAY"L4501AO2CO3EO4BO5DO6FO7A
O3ABCO5DEFO7DDD"
```

A SUIVRE...

AIR FORCE

SPECTRUM

Gloire aux valeureux pilotes qui, malgré la difficulté croissante de cette mission, auront le courage indicible de la mener à terme. Des volontaires ?..

Alain JONQUET

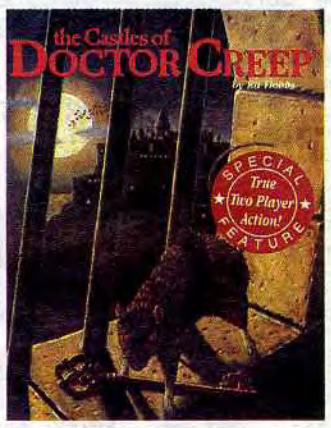
A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

```
  50 REM ===     AIR FORCE     ===
  60 REM ===   PAR A.JONQUET   ===
  70 REM ===   280,LE HAMEAU   ===
  80 REM === 33260 LA TESTE    ===
  90 REM ===    SPECTRUM +     ===
 100 REM ======================
 120 CLEAR 64580: BEEP .1,30
 130 BORDER 1: PAPER 0: INK 4: C
LS : GO SUB 8600: GO SUB 9950
 140 PRINT AT 20,10; INK 3; BRIG
HT 1;"© A.JONQUET 1985"
 150 GO SUB 9750: BEEP .1,30: GO
 SUB 170: BEEP .1,30: GO SUB 980
0: GO SUB 8500: GO TO 290
 160 REM === INITIALISATION   ===
 170 RESTORE 9400
 180 FOR I=0 TO 769: READ A: POK
E 64583+I,A: NEXT I
 190 RESTORE 9735: FOR I=0 TO 13
: READ A: POKE 23353+I,A: NEXT I
 240 REM ====== ROUTINES ======
 250 RANDOMIZE USR 23353
 255 RETURN
 260 RANDOMIZE USR 23360
 265 RETURN
 269 REM ====== VARIABLES ======
 290 LET TAB=0: LET RET=0: LET K
C=0: LET BZ=0: LET EN=0
 292 LET VIE=4: LET SC=0: LET K$
="]]]]": LET U=0: LET DCA=0
 295 LET M=0: LET PE=0: LET Y=3:
 LET E$=" ": LET F$="k"
 300 REM ====== DECORS ========
 310 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : BRIGHT 0: LET J=0
 315 GO SUB 8800
 320 PRINT AT 17,0; INK 1; PAPER
 5;"#''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''''''''''''''''''''''''''
```

THE CASTLES OF DOCTOR CREEP DE BRODERBUND pour Commodore

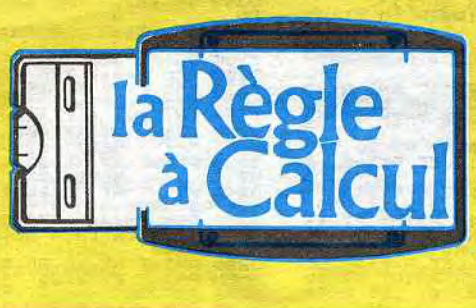
Franchement, être transféré aux bureaux transylvaniens de la société fut l'une des épreuves les plus éprouvantes de toute ma carrière. Chargé de pratiquer une expertise systématique de tous les châteaux de la région, mes prédécesseurs disparurent tous en mission. Mes supérieurs notèrent, dans mon dossier, ce transfert comme une promotion. Si onze spécialistes disparus ne les impressionnaient guère, ils ne m'en choisirent pas moins par mon manque d'importance dans la structure globale de la société. Dès le pied posé dans la chaîne des Carpathes, mon sentiment d'angoisse s'amplifia. Les demeures imposantes des anciens seigneurs des lieux dominent le paysage lugubre de leurs tours crénelées, conférant au site un aspect fantasmagorique qui m'empêcha de fermer l'oeil de la nuit. A l'aube, frais comme un gardon sur le sable depuis deux jours, je dirigeai mes pas vers la demeure ancestrale d'un dénommé Doctor Creep. Chemin faisant, une gargotte ouvrit son volet de bois et laissa échapper un fumet qui m'attira irrésistiblement. Confortablement installé devant une soupe au lard, j'essayai d'obtenir quelques renseignements sur l'occupant du manoir. La vieille qui m'avait servi se signa et débita un nombre impressionnant de charmes pour protéger sa maison. Son nom même contenait une menace qui transformait le visage de mon hôtesse en un masque déformé par une peur atavique. Lorsque j'évoquais la présence passée de mes collègues disparus en mission, son oeil jaune brilla un instant avant de reprendre son aspect terne et chassieux. D'un filet de voix enroué, elle m'adjura d'éviter ce lieu maudit et tenta de me faire abandonner mon projet, allant jusqu'à me menacer de rencontrer mes amis. Réconforté par son brouet, je me dirigeais d'un pas nonchalant jusqu'à la grand-porte et d'un coup brusque fit résonner le heurtoir en bronze. Silencieusement la porte s'effaça, découvrant à mes yeux un long hall désert. J'entrais et regardais la pièce, découvrant avec stupeur les multiples appareillages mécaniques et électriques jonchant le sol, couvrant les murs et même pendant du plafond. Ce n'est qu'en entendant le bruit sourd du battant se refermant dans mon dos que je réalisais que j'étais prisonnier. Durant quelques instants de panique, je tentais vainement d'entrouvir le lourd panneau de chêne, mais même un éléphant n'aurait pu le déplacer ne serait-ce que d'un centimètre. Les forces en jeu dans cet univers fermé dépassaient mon entendement. Les vieux contes cent fois entendus dans mon enfance rejaillirent à ma mémoire, me laissant pantelant et sans force. La puissance de la logique cartésienne commençait une nouvelle partie contre les forces du mal et de la sorcellerie.

Les manoirs imaginés par le Doctor Creep contiennent les points de repères logiques d'un dément. Chaque mouvement, chaque action sur un élément d'une pièce agit dans le lieu même où l'on se trouve, mais aussi dans d'autres parties de la construction. Une mémoire visuelle et auditive assistée d'une concentration sans faille permettent de percer les secrets de ces demeures et de recouvrer la liberté. Doté d'un graphisme excellent et d'une musique plaisante, ce jeu d'aventure sans aucun texte fascinera tous les fanatiques des casse-têtes vivants. A découvrir dans les plus brefs délais.

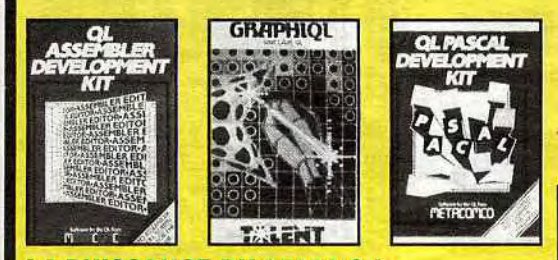


menu

AMSTRAD	Bebette Show
Christophe LAURENT	page 4
APPLE	Défenseur
Samuel HAMELIN	page 5
CANON X07	Runner
Mathieu MARCIACQ	page 3
CBM 64	Kavalkad
Laurent GAUTHIER	page 2
EXL 100	The Strife
J.F. SORTINO	page 29
FX 702P	Wumpus
Laurent PERRON	page 8
HECTOR	Pangoo
Stéphane GUILLEMETTE	page 28
MSX	Raid Over Coucou
Stéphane MECARY	page 30
ORIC	Tigre
Jacques DELORME	page 25
SPECTRUM	Air Force
Alain JONQUET	page 31
TI 99/4A(be)	Thésée
Xavier POLICK	page 25
TI99/4A(bs)	Mini Logo
J. Luc RIVES	page 8
TO7	L'inflexible
J. Yves LE FRIEC	page 27
VIC 20	Tuck in Race
Vincent COGET	page 7
ZX 81	Fort Apocalypse
Laurent GOFFGIN	page 6



QL FRANÇAIS
4.480 F T.T.C.



LA PUISSANCE DU 68000 Q.L. FRANÇAIS 4.480 F ☐

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES

Imprimante Brother M. 1009 spécial Q.L.	2.800 F ☐
Tracteurs à picots	320 F ☐
Support rouleau	94 F ☐
Moniteur couleur haute résolution Océanic	3.900 F ☐
Moniteur vert monochrome	900 F ☐
Rouleau papier pour imprimante Brother	38 F ☐
Ruban spécial Brother	43 F ☐
Têtes d'impressions de l'imprimante	230 F ☐
Câble Péritel	150 F ☐
Câble RS 232	194 F ☐
Câble moniteur monochrome	100 F ☐
Microdisquettes vierges	40 F ☐

LOGICIELS EN MICRO-CARTOUCHE

Assembleur QL	690 F ☐
LISP	850 F ☐
Pascal	850 F ☐
Forth	690 F ☐
Langage C	850 F ☐
Toolkit	270 F ☐
Q.L. Monitor	379 F ☐
Q.L. Graphic	449 F ☐

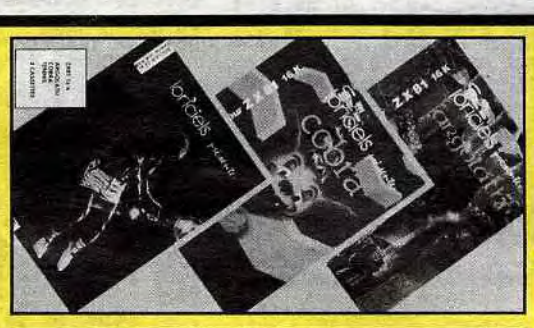
Échecs	350 F ☐
Nébula II	275 F ☐
Troll	375 F ☐
Bridge	350 F ☐

LIVRES

Assembly Language Programming	105 F ☐
Guide Pratique du Q.L.	149 F ☐

L'INITIATEUR ZX 81

ZX 81	580 F ☐
Extension 16 K	360 F ☐
Promotion malette ZX 81	650 F ☐



PROMOTION 3 cassettes
- Argolath
- Cobra
- Tennis

122,50 F ☐

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES

Clavier ABS	139 F ☐
Carte 8 entrées/sorties	395 F ☐
Carte 8 entrées/analogiques	395 F ☐
Interface manette de jeux	245 F ☐
Imprimante Alphacom 32	1.190 F ☐
Manette de jeux	140 F ☐
Rouleaux papier pour Alphacom	30 F ☐
Rouleaux papier pour Sinclair	36 F ☐

LOGICIELS

Othello	95 F ☐
Échecs	95 F ☐
Simulation de vol	95 F ☐
Patrouille de l'espace	65 F ☐
Rex	75 F ☐
Gulp	75 F ☐
Stock-car	75 F ☐
Panique	75 F ☐
Casse-briques et pendu	75 F ☐
3 D Formule 1	75 F ☐
Rigel	95 F ☐
Scorpirus	75 F ☐

Gestion de compte bancaire	95 F ☐
Vu Calc	110 F ☐
Multifichiers	150 F ☐
Budget familial	95 F ☐

Assembleur	75 F ☐
Désassembleur	75 F ☐
Toolkit	75 F ☐
Haute définition graphique	120 F ☐

BON DE COMMANDE PROMO SEPTEMBRE

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. .....

Code Postal .....

Ville .....

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30F. PRIX T.T.C.

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 325.68.88
Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

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

LE MICRO MAJEUR SPECTRUM +

Spectrum+ (48 K Pal)	1.659 F ☐
Interface Péritel	296 F ☐
ZX Interface 1	895 F ☐
Microdrive	940 F ☐

PROMOTION :
Package ZX 1 + Microdrive + Log 1.650 F

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES

Carte 8 entrées/sorties	395 F ☐
Carte 8 entrées/analogiques	395 F ☐
Interface Manette de jeux	245 F ☐
Modulateur noir et blanc	190 F ☐
Interface Centronics + câble	800 F ☐
Imprimante Alphacom 32	1.190 F ☐
Rouleaux de papier pour Alphacom	30 F ☐
Rouleaux de papier pour Sinclair	36 F ☐
Manette de jeux	140 F ☐
Câble RS 232	235 F ☐
Microdisquettes vierges	40 F ☐
Pack 3 K7 vierges	40 F ☐

LOGICIELS

Balle de match	99 F ☐
Objectif Élysée	145 F ☐
Simulateur de vol	95 F ☐
Échecs Le Turc	115 F ☐
Scrabble	246 F ☐
Directeur financier	194 F ☐
Gestion de fichier	194 F ☐
Gestion de stock	194 F ☐
Tasword II	250 F ☐
Tascopy	149 F ☐
Tasmerge	180 F ☐
Tasprint	149 F ☐
Pascal 4 T	260 F ☐
Devpac assembleur/désassembleur	160 F ☐
Vox	180 F ☐
Basic étendu	180 F ☐
3 D Mover	180 F ☐
Print +	180 F ☐
Compilateur Basic	250 F ☐
Logo	480 F ☐