M-1815-122-11 F.

N°122

HEBDOGICIEL

Le premier hebdomadaire d'informatique qui fait la fête. Olé !

14 février 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

11 F

ISSN - 0760 - 6125

MAIS OÙ SONT LES DISQUETTES D'AMSTRAD ?

Plus de deux mois sans disquette, Amstrad, Alan Sugar commence sérieusement à nous les briser ! Nous l'avons traqué jusqu'en Espagne pour avoir des explications et c'est vraiment pas la joie !

Je devrais pourtant commencer à avoir l'habitude des rigolos en tout genre qui se prennent pour les rois de la micro et qui nous mettent périodiquement dans des situations pas possibles. Les Texas, Oric, Atari, Sinclair et autres Commodore nous en ont déjà fait voir de toutes les couleurs mais, il n'y a rien à faire, c'est plus fort que moi, je n'arrive pas à encaisser ces coups bas sans ouvrir ma grande gueule.

Ce coup-ci, c'est Amstrad qui se fout de nous, plus de disquettes depuis des mois, aucune bécane disponible nulle part. Des utilisateurs frustrés, des revendeurs sans machines à vendre, des acheteurs qui au lieu de se rabattre sur d'autres machines, n'achètent rien du tout, bloquant la quasi-totalité du marché et pour couronner le tout, des développeurs de logiciels et des dupliqueurs qui ne peuvent pas travailler sans disquettes et qui sont tout simplement au bord du suicide ou au moins du dépôt de bilan !

Mais qu'est-ce qu'ils foutent ces abrutis ? Auraient-ils décidé de suivre la mode et de saboter encore une fois un marché déjà bien malade ? Veulent-ils partir avec la caisse ? Est-ce de l'incompétence, du sabotage ou de la simple connerie ? Alan Sugar se prend-il pour le Roi ? Pour Napoléon ? Pire : pour Margaret Tatcher ?

Une seule chose est sûre, Amstrad France promène tout le monde, nous compris, en promettant l'arrivée des disquettes incessamment sous peu, demain, au plus tard après demain , ça y est, elles sont là, je vois par la fenêtre le bateau qui décharge dans la cour.

HHHHEBDO RIGOLO

En plus, nous sommes dans le bain comme les autres. D'abord, parce que Sugar a choisi l'HHHHebdo pour annoncer la baisse des disquettes 3 pouces il y a quelques mois et qu'il s'est livré devant nous à un impressionnant numéro de mégalomanie avancée, affirmant qu'il était le roi de la disquette et qu'Apple et IBM réunis ne lui arrivaient pas à la cheville. Facile de baisser le prix de disquettes qui n'existent pas. Tiens, je vous fais la disquette 4 pouces à 1 francs 80, ça marche ?

Et puis nous sommes encore plus dans le bain avec notre promotion de Noël pendant laquelle nous avons vendu la disquette 3 pouces à 29 francs. Les 10.000 pièces que nous avons trouvées à l'époque sont parties en une semaine et aujourd'hui, plus moyen d'en trouver ne serait-ce qu'une boîte entamée. Nous en avons cherchées partout, du Japon au USA en passant par l'Allemagne, la Suisse, l'Italie et l'Espagne. Les possesseurs d'Amstrad qui espéraient en récupérer par l'intermédiaire de l'HHHHebdo et qui sont arrivés après la bataille font la gueule parce qu'on les laissent soit-disant tomber alors que nous ramons comme des bêtes pour en trouver. La galère ! Faudra attendre qu'Amstrad en livre, s'il en livre ! Mister Alan Sugar vous nous faites chier !

Les nanas ne sont pas comprises dans le concours.

HHHHEBDO TÊTU

Bon , c'est pas tout ça, on va pas s'endormir. A tout problème, il y a une solution, puisqu'Amstrad France roupille, il n'y a qu'à prendre le taureau par les cornes et lui demander des comptes. En l'occurrence, le taureau c'est Alan Sugar, le patron du groupe, et justement il participe à une fête organisée par Indescomp, les importateurs d'Amstrad en Espagne.

Alan Sugar (à gauche) fait la fête à Madrid au lieu de vous chercher des disquettes.

Le taureau est en Espagne, à Madrid, je vais lui parler de corrida ! Faudra bien qu'il m'explique où en sont les disquettes et les CPC ! Un coup de fil à Angel Dominguez, un des patrons d'Indescomp et, vendredi dernier, me voilà dans l'avion de Madrid en route pour tirer les vers du nez au Mickey et pour faire la fête avec mes potes espagnols. Olé !

AU VOLEUR

Arrivé depuis moins d'une heure chez Indescomp, j'ai tout de suite trouvé les machines qui nous manquent : c'est les Espagnols qui les ont piquées !

Figurez-vous que Sugar leur avait réservé 12.000 machines pour Noël et qu'ils en ont eu 57.000 pour novembre et décembre ! 45.000 machines de plus, ce qui, à peu de chose près, correspond à ce qui a manqué et qui manque encore à Amstrad France pour satisfaire nos besoins. Mais voyez-vous c'est normal, me semble t-il, c'est dans la logique des choses. Premièrement parce que les Espagnols font bien leur boulot et marchent sur le 220 volts - la suite des événements va vous le démontrer- alors qu'en France on s'endort sur ses lauriers et on fonctionne sur un petit 110 volts très alternatif. Et deuxièmement, voyez-vous, Mister Alan Sugar n'est pas seulement un Mickey, mais aussi, comment dirais-je, un enfoiré, c'est celà même : un gros enfoiré qui n'a rien à foutre des gens qui lui ont fait confiance et qui n'hésite pas à laisser les Francais dans la merde pour faire démarrer le marché espagnol.

Les 200.000 acheteurs francais n'ont qu'à attendre, il faut d'abord qu'il devienne le premier en Espagne !

Suite page 13

SINCLAIR L'EST CASSÉ

C'est la semaine, dis donc. L'HHHHebdo entre dans sa grande phase de redressage de tort à domicile. Après Sugar (dit le Mickey) vendredi dernier, c'est Sinclair qui a eu affaire à nous. Car Direco, l'importateur français, vient de déposer son bilan. Autrement dit, c'est la faillite ! Conditions draconiennes des fournisseurs, factures impayées des débiteurs, erreurs de gestion, je vous passe le détail, le résultat est là : qui va assurer les garanties ? Qui va réparer les bécanes des 300 ou 400.000 possesseurs de micros Sinclair ? Et (gag) qui va importer les micro disquettes ? Ils n'en ont pas vendu beaucoup, des microdrives, mais faut quand même leur filer à bouffer, non ? Les Sinclairistes ont le même problème que les Amstradistes : pas de disquettes vierges, ça devient une manie ! Mais on ne peut pas mettre d'oreilles de Mickey à Sinclair : il est noble et il a des lunettes.

On l'a quand même appelé. Merde, on en est responsables, de nos lecteurs, faut les tenir au courant.

Premier bug : je me plante, au lieu de dire "Hello, may I speak to Lord Sinclair", je dis : "Hello, may I speak to Mickey". Interloquade de sa secrétaire, je rectifie le tir et finalement on me le passe. Ça n'est pas la première fois que j'ai à faire avec lui, je l'avais déjà rencontré dans un salon informatique à Londres.

Qu'est-ce qu'il pense du dépôt de bilan de Direco, le noble chauve ? Il est au regret, very sorry, désolé jusqu'au fond du cœur, ça lui arrache les tripes et il aura du mal à vivre après une perte pareille. Ceci dit, il ne peut pas encore me dire qui va assurer la maintenance et les garanties en France parce que c'est encore en négociations mais

ça ne devrait pas traîner, il saura ça la semaine prochaine. La semaine prochaine ? ? ? Ben oui, next week, quoi. Mais c'est rapide, ça, vous vous y attendiez ? Il me joue le coup de Gainsbourg : no comment. Il avoue cependant que d'autres négociations sont en cours pour savoir qui va assurer la distribution dorénavant en France, et que ça aussi aboutira la semaine prochaine. Dis donc, c'est des négociations éclair, chez lui, ça chôme pas. Ou alors, c'est prévu depuis longtemps... Bye bye, on se call back la semaine prochaine.

Suite page 11

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

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9,10,11

CINOCHE-TELOCHE pages 19,31.

CONCOURS PERMANENTS

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 12

MUSIQUE à écouter page 14

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 29

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5 •

VICTOR

VIC 20

Aidez ce pauvre VICTOR à fuir la demeure diabolique de l'abominable docteur CHNOCK.

Laurent BERGAMINI

Mode d'emploi :
Nécessité d'une extension 8 Ko. Tapez et sauvegardez à la suite ces 3 programmes; les règles sont incluses.
S' il vous arrive de quitter malencontreusement le mode haute résolution par appui intempestif sur RUN/STOP et RESTORE, retrouvez ce mode par : POKE 36869, PEEK(36869) AND 240 OR 15

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

LISTING 1

```
1 POKE642,32:POKE36869,240:POKE368
66,PEEK(36866)OR128:POKE648,30
2 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,207
:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213
:POKE636,13
3 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS0
```

LISTING 2

```
1 PRINT"JOOOOOOOPATIENTEZ   QUELQU
ESOOOO       SECONDES":POKE36869,P
EEK(36869)AND240OR15
2 FORI=0TO511:POKE7168+I,PEEK(3276
8+I):NEXT
3 D=0
4 C=7168+D*8
5 FORI=0TO7:READA:POKEC+I,A:NEXT:D
=D+1
6 IFD=32THEND=35
7 IFD=58THEN50
8 GOTO4:DATA255,255,170,85,170,85,
255,255,0,0,0,0,0,249,254,248
9 DATA2,98,36,55,179,177,241,59,16
,146,187,62,156,158,223,255,0,0,66
,102,206,156,184,242
10 DATA31,65,231,115,31,79,127,15,
247,252,249,255,252,248,240,192,24
,36,36,24,24,24,24,24
11 DATA0,0,115,252,115,0,0,0,160,1
12,248,112,42,5,8,4,4,8,5,42,112,2
48,112,160
12 DATA255,129,129,255,255,24,24,2
55,255,255,255,255,255,255,3,3
13 DATA255,255,255,255,255,255,192
,192,3,3,3,3,3,3,3,3,192,192,192,1
92,192,192,192,192
14 DATA255,255,24,36,66,129,255,25
5,255,255,255,63,15,3,1,0,7,7,15,1
5,31,31,63,127
15 DATA255,195,195,195,255,195,195
,195
16 DATA28,52,62,60,24,28,41,47,48,
60,60,60,56,40,72,108
17 DATA56,44,124,60,24,56,148,244,
12,60,60,60,28,20,18,54
18 DATA24,52,189,185,153,255,126,1
26,126,60,60,60,126,102,102,102
19 DATA255,195,195,195,255,195,195
,195,0,0,0,40,56,124,170,170
20 DATA24,36,36,24,24,24,24,24,0,0
,0,170,85,0,0,0
21 DATA20,28,6,163,243,27,15,6,48,
32,48,101,207,216,240,96,6,6,7,3,3
,1,7,15
22 DATA96,96,224,192,192,128,224,2
40,10,111,35,99,54,27,15,6,5,15,24
,48,101,207,216,240
23 DATA35,100,164,36,36,115,0,0,24
,164,164,164,164,24,0,0
24 DATA255,255,255,255,255,255,255
,255,164,252,167,146,138,134,130,1
29,93,162
25 DATA149,249,157,170,73,190,128,
128,128,128,128,128,128,128,132,12
4,39,18,10,7,2,1
26 DATA195,195,195,231,102,102,102
,102,102,126,60,60,60,24,24,24,126
,126,24,24,24,24,24
27 DATA24,24,24,24,24,24,24,126,12
6,126,126,192,192,192,192,192,192,
192,192,192,192,192
28 DATA192,126,126,126,126,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
,126,126,102,102,102
29 DATA102,102,102,102,102,102,102
,102,102,126,126,255,255,195,195,1
95,195,195,255
30 DATA255,204,204,198,198,195,195
,195
50 PRINT"J@":A$=".02▮▮▮▮/13":B$="4
68▮▮▮▮579":C$=" ▮▮ ":C=88:D=106:E=
C:F=D+2
52 POKE36878,15:S=36876:G=170:POKE
36879,216
55 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮_▮▮"
60 FORT=1TO8:PRINT"▮"TAB(E)C$:PRIN
T"▮"TAB(F)C$:PRINT"▮"TAB(C)A$:PRIN
T"▮"TAB(D)B$:POKES,G:G=G+10
70 E=C:F=D+2:C=C+1:D=D-1:FORA=1TO1
00:NEXTA:NEXTT
80 E$="                 CREATED BY
THE GREAT BERGA ":X=1
90 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"MI
D$(E$,X,17):X=X+1:IFX=28THEN110
100 POKES,0:FORT=1TO200:NEXT:POKES
,160:GOTO90
110 POKES,0:FORT=1TO3000:NEXT
115 PRINT"J":POKE36879,158
120 PRINT"▮ L'INGENIEUX , MAIS  ▮
▮ ABOMINABLE DOCTEUR  ▮▮ CHNOCK
A ENTRAINE   "
130 PRINT"▮▮VICTOR DANS LA MAISON
▮▮ DIABOLIQUE . AIDEZ  ▮▮ VICTOR
A EVITER TOUS "
135 PRINT"▮▮LES PIEGES AFIN QU'IL
▮▮ PUISSE S'EN SORTIR▮"
137 FORT=1TO15000:NEXT
140 PRINT"J▮▮POUR CELA , VICTOR (▮
U▮▮▮▮) ▮▮DOIT FAIRE EN SORTE  ▮▮▮
UE :"
145 PRINT"▮▮- LES BOMBES NE LUI
▮▮  TOMBENT PAS DESSUS  "
150 PRINT"▮▮- LES ARAIGNEES NE LE
▮▮PIQUENT PAS EN SAUTANT▮▮  PAR D
ESSUS ELLES   ▮"
155 FORT=1TO15000:NEXT
160 PRINT"J▮▮  -LES FLECHES LASER
 ▮▮LANCEES PAR LE DRAGON ▮▮ A PLUS
IEURS TETES NE "
165 PRINT"▮▮LE TOUCHENT PAS"
170 FORT=1TO8000:NEXT
175 PRINT"J▮▮POUR PASSER D'UN ETAG
E▮▮ A UN AUTRE , VICTOR  ▮▮DOIT :"
180 PRINT"▮▮- OU OUVRIR LA TRAPPE
▮▮  GRACE A LA MANETTE  "
185 PRINT"▮▮- OU LANCER DES ▮▮▮▮▮▮
▮ECHELLES"
190 PRINT"▮▮- OU PASSER PAR LES▮▮▮
▮▮▮▮▮▮▮ASCENSEURS"
195 FORT=1TO15000:NEXT
200 PRINT"J▮▮POUR SORTIR DU PREMIE
R▮▮  TABLEAU , IL FAUT   ▮▮CHOISIR
 LA BONNE PORTE"
205 PRINT"▮▮C.A.D. CELLE QUI MENE
▮▮AU SECOND TABLEAU     ▮▮(ATTENTI
ON SI VICTOR "
210 PRINT"▮▮SE TROMPE DE PORTE)"
215 FORT=1TO15000:NEXT
220 PRINT"J▮▮  AU SECOND TABLEAU ,
 ▮▮ VICTOR DOIT ATTRAPER ▮▮  LES D
IX DYNAMITES   "
225 PRINT"▮▮    NECESSAIRES A
▮▮  L'EXPLOSION DE LA   ▮▮GRANDE P
ORTE DE SORTIE"
230 FORT=1TO15000:NEXT
235 PRINT"J▮▮ SI VICTOR Y PARVIENT
 ▮▮ VOUS AUREZ GAGNE LA  ▮▮PARTIE
."
240 FORT=1TO8000:NEXT
245 PRINT"J▮▮LES BOUTONS A UTILISE
R▮▮SONT :"
250 PRINT"▮▮- (J) : AVANT"
255 PRINT"▮▮- (G) : ARRIERE"
260 PRINT"▮▮- (Y) : AU DESSUS"
265 PRINT"▮▮- (B) : AU DESSOUS"
270 PRINT"▮▮- (A) : SAUT"
275 PRINT"▮▮- (Z) : POUR REMETTRE
LES ARAIGNEES A LEURS POSITIONS D'
ORIGINE"
280 PRINT"▮▮- ( ) : LANCEMENT DES
ECHELLES"
290 FORT=1TO20000:NEXT
300 POKE36879,9
310 PRINT"J▮▮▮▮        FAITES
   ▮▮          NEW          ▮▮
    PUIS       "
320 PRINT"▮▮▮     APPUYEZ SUR
 ▮▮    SHIFT/RUN-STOP    ▮"
```

LISTING 3

```
25 TT=6:BN=1500
30 PRINT"J":POKE36879,125:U=20:U1=
21
35 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮ @@@@@@@@@@@@@@@@@
@@J▮▮▮  @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@ "
40 PRINT,,,"▮LM▮▮R▮▮ KKKKKKKKKKK
KKKKJ£▮▮K  "
43 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮NO",,"NO",,
"NO",,"NO"
45 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮/▮▮
▮▮▮▮▮K"
50 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮NO▮KKKKKKKK
KKKKKKKK  ",,,,,,,,,"▮NO▮PPPPPPPPP
PPPPPPPP▮"
55 PRINT"JNO",,"NO",,"NO",,"NO",,"
NO",,"NO",,"NO▮PPPPPPPPPPPPPPPPPP▮L
M▮"
60 P=7769:A=1:POKE36878,15:S=36876
:S2=230
65 POKES,0:IFZ1=1THENPRINT"▮"TAB(Z
-7680)"S▮▮S▮▮S▮▮S▮▮"
66 PRINT"▮▮PT:"PT
67 PRINT"▮▮▮T▮:"TT
68 POKE30720+P,4:POKE30720+P-22,4:
POKEP,U1:POKEP-22,U
70 P1=PEEK(197):P2=-(1*(P1=20)+2*(
P1=19)+3*(P1=11)+4*(P1=35)+5*(P1=3
2))
71 IF(PEEK(P-44)=32ANDPEEK(P-1)=32
)AND(P2=3)THENP2=0
72 IFPEEK(P+22)<>32ANDP2=4THENP2=0
73 IFPEEK(P+22)=19ANDP1=35THENP2=4
75 IFPEEK(P+22)=32THEN700
80 ONAGOTO300,310
87 IFP>7878THEN500
90 IFZ=209THEN1300
111 T=T+1
130 ONP2GOSUB200,210,220,230,240
155 IFPEEK(P)=7THENGOSUB380:A2=1
157 IFBN=0THENPRINT"▮▮▮▮▮▮▮"BN:GOT
065
160 PRINT"▮▮▮▮▮▮      ":PRINT"▮▮▮▮B
N:"BN:BN=BN-10
170 GOTO65
200 O=P:P=P+1:POKEO,32:POKEO-22,32
:U=20:U1=21:POKES,180:RETURN
210 O=P:P=P-1:POKEO,32:POKEO-22,32
:U=22:U1=23:POKES,180:RETURN
220 P=P-22:U=24:U1=25:POKES,190:RE
TURN
230 O=P:P=P+22:POKEO-22,32:U=24:U1
=25:POKES,190:RETURN
240 IFA2<>1ORA4=1ORP<7778ORP>7785T
HENRETURN
245 IFZ>7790THEN250
246 Z=P+22:Z1=1:A4=1
250 POKES,S2:S2=S2+5
251 POKEZ,19:Z=Z+22:IFZ>7902THENA2
=0:Z=Z-110:GOTO65
255 GOTO250
270 T=0:RETURN
300 H=7701:B=INT(RND(1)*6):A=2
310 IFA3=1THEN340
315 POKEH,8:H1=H:H=H-1:B1=B1+1:POK
EH1,32:POKEH,8:POKES,130
316 S1=140
320 IFB1>BTHEN340
330 GOTO87
340 A3=1:H1=H:H=H+21:B1=0:H3=H:H2=
PEEK(H3):POKEH1,32:POKEH,10
345 POKES,S1:S1=S1-15
350 IFH2=21ORH2=20ORH2=22ORH2=23TH
EN700
360 IF(PEEK(H+22)=0ORPEEK(H+22)=19
)THENPOKEH,32:A=1:A3=0:POKES,220:G
OTO65
370 GOTO87
380 IFA2=1THENRETURN
385 S3=254:FORT1=1TO20:POKES,S3:S3
=S3-1:NEXT:PT=PT+500:RETURN
500 A2=0:I=7881:I1=7896:P3=1:I2=1
505 PRINT"▮▮▮"TAB(P-7724)" J▮▮J▮▮"
510 POKES,0
511 PRINT"▮▮PT:"PT
512 PRINT"▮▮▮T▮:"TT
515 POKE30720+P,4:POKE30720+P-22,4
:POKEP,U1:POKEP-22,U
520 POKEI+30720,0:POKEI1+30720,0:P
OKEI,27:POKEI1,27
522 IFI4=PTHEN700
525 P1=PEEK(197):P2=-(1*(P1=20)+2*
(P1=19)+3*(P1=17)+4*(P1=33))
527 IF(PEEK(P-2)=18ORPEEK(P-1)=18)
AND(P2=2ORP2=4)THENP2=0
530 IFPEEK(P+22)=32THEN700
541 T=T+1:IFT>50THENPOKE7897,28:PO
KE7880,18:POKE7902,32:A2=0
560 IFP=7879THEN750
570 PRINT"▮▮▮▮▮▮      ":PRINT"▮▮▮▮B
N:"BN:BN=BN-10:IFBN<10THENBN=10
585 ONP2GOSUB200,210,600,680
597 ONI2GOSUB610,626,620,629
598 IFPEEK(P)=28THENGOSUB380:A2=1:
GOSUB270:POKE7880,32:POKE7902,17
599 GOTO510
600 IFU=20THEN630
601 POKEP,32:POKEP-22,32:POKEP-23,
23:POKEP-45,22:POKES,220
602 FORT1=1TO50:NEXT
603 IFPEEK(P-1)=27ORPEEK(P-1)=29TH
ENPOKE30720+P,4:POKE30719+P,4:GOSU
B650:GOTO605
604 GOTO607
605 FORT1=1TO20:NEXT:POKEP,32:POKE
P-1,32
607 FORT1=1TO50:NEXT
608 POKEP-23,32:POKEP-45,32:POKE30
720+P-45,4:POKEP-2,23:POKEP-24,22:
POKES,210
609 FORT1=1TO50:NEXT:U=22:U1=23:P=
P-2:RETURN
610 POKES,128:I3=I:IFP-I>0THENI=I+
1:GOTO613
611 I=I-1
613 POKEI3,32:I4=I
614 I2=2
616 RETURN
620 POKES,128:I3=I1:IFP-I1>0THENI1
=I1+1:GOTO623
622 I1=I1-1
623 POKEI3,32:I4=I1
624 I2=4
625 RETURN
626 I2=3:IFR=1THENI2=1
627 I4=I:RETURN
629 I2=1:I4=I1:RETURN
630 POKEP,32:POKEP-22,32:POKEP-21,
21:POKEP-43,20:POKES,220
632 FORT1=1TO50:NEXT
633 IFPEEK(P+1)=27ORPEEK(P+1)=29TH
ENPOKE30719+P,4:POKE30720+P,4:GOSU
B652:GOTO635
634 GOTO636
635 FORT1=1TO20:NEXT:POKEP,32:POKE
P+1,32
636 IFPEEK(P-42)=29THENL=1:C=0
637 POKEP-21,32:POKEP-43,32:POKE30
720+P-43,4:POKEP+2,21:POKEP-20,20:
POKES,210
638 P=P+2:FORT1=1TO50:NEXT:U=20:U1
=21
639 RETURN
650 PT=PT+100:POKES,250:POKEP,40:P
OKEP-1,39:RETURN
652 PT=PT+100:POKES,250:POKEP,39:P
OKEP+1,40:RETURN
680 G=G+1:IFG>2THENPOKES,135:FORT1
=1TO80:NEXT:RETURN
683 POKES,150:POKEI,32:POKEI1,32:P
T=PT-50:I=7881:I1=7896:RETURN
700 POKES,200:FORT=1TO500:NEXT:POK
ES,0
703 TT=TT-1:IFTT=0THEN2005
705 POKEP,32:POKEP-22,32
709 IFAA=1THEN1450
711 IFP<7800THENPOKEP,32:POKEP-22,
32:P=7769:POKEH,32:A=1:GOTO65
712 IFP<7930THENPOKEP,32:POKEP-22,
32:POKEI,32:POKEI1,32:I4=0:GOTO30
713 IFP<8040THENP=8011:I=0:I1=0:GO
TO800
715 P=8143:GOTO845
750 FORT=1TO100:NEXT:BN=BN-10:PT=P
T+10
755 POKES,250
760 PRINT"▮▮▮PT:"PT:PRINT"▮▮▮BN:"B
N
765 IFBN=0THEN800
770 POKES,0:GOTO750
800 POKES,0:P=P+22:POKEP-44,32:POK
EP-1,32:POKEP-22,20:POKEP,21:POKEP
+22,13:POKEP+21,12
810 IFP=8143THEN845
815 FORT=1TO200:NEXT
816 POKES,245:FORT=1TO100:NEXT
820 GOTO800
845 F=1:M=1:U=20:U1=21:R=0:POKEI,3
2:I2=2
850 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮ ▮▮▮▮ ▮▮▮ ▮▮▮▮ ▮▮▮▮▮▮▮▮ ▮▮▮▮ ▮
▮▮▮ ▮"
851 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
855 PRINT"▮▮PT:"PT
856 PRINT"▮▮▮T▮:"TT
857 POKES,0
858 IFM=1THENPRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮▮▮▮▮"TAB(17)"↑←▮▮▮#$"
859 POKE30720+P,4:POKE30720+P-22,4
:POKEP,U1:POKEP-22,U
863 P1=PEEK(197):P2=-(1*(P1=20)+2*
(P1=19)+3*(P1=17))
865 IF(PEEK(P+21)=13ORPEEK(P+20)=1
3)AND(P2=2ORP2=3)THENP2=0
867 IFM=1THENPRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮▮▮▮▮"TAB(17)"%&"
870 ONFGOSUB950,960
875 IFP=8157ANDPEEK(8160)<>32AND(P
2=1ORP2=3)THENP2=0
880 IFP=8161THEN1050
885 IFPEEK(P+22)=32THEN700
890 ONP2GOSUB200,210,600
900 IFP<8143THENP=8143
920 GOTO855
950 C=0:F1=INT(RND(1)*3):G=8158:L=
-1:J=G:IFF1=2THENG=8114
955 POKES,240
960 F=2:J=G:G=G+L:IFJ=PTHEN700
962 POKEJ,32:POKE30720+G,5:POKEG,2
9
965 C=C+1:IFC=13THENPOKEG,32:F=1
980 IFPEEK(G+23)=30ORPEEK(G+23)=36
ORPEEK(G+23)=38THENPT=PT+300:GOTO1
000
985 RETURN
1000 POKE8159,32:POKE8160,32:POKE8
138,32:POKE8137,32:M=0:F=0:POKEG,3
2
1010 S1=150:FORT=1TO30:POKES,S1:S1
=S1+3:NEXT:GOTO880
1050 POKES,0:FORT=1TO300:NEXT
1054 POKES,0
1055 O=30720:POKEO+P-22,6:POKEO+P-
44,6:POKEO+P,6:POKEO+P+1,6:POKEO+P
+22,6:POKEO+P+23,6
1056 POKEP-22,23:POKEP-44,22:POKEP
,12:POKEP+1,13:POKEP+22,14:POKEP+2
3,15:P=P-22
1060 POKES,128:FORT=1TO200:NEXT
1065 IFP=8029THEN1080
1070 GOTO1054
1080 POKES,0:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮_M▮▮▮NO▮▮▮NO▮▮▮NO▮▮▮NO▮▮▮NO▮▮▮
NO▮":U=22:U1=23
1085 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
1090 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
▮▮▮▮ ▮▮▮▮ ▮▮▮ ▮▮▮▮ ▮▮▮▮▮▮▮▮ ▮▮▮▮ |
▮▮▮▮ |"
1093 PRINT"▮▮▮PT:"PT
1095 POKES,0:Z=PEEK(P-44)
1100 POKE30720+P,4:POKE30720+P-22,
4:POKEP,U1:POKEP-22,U
1105 IFR=1THENPOKEI+30720,0:POKEI,
27
1110 P1=PEEK(197):P2=-(1*(P1=20)+2
*(P1=19)+3*(P1=17))
1120 IFP=8011THEN800
1130 IFP=8028ANDR<>1THENGOSUB1230
1140 IFR=1THENONI2GOSUB610,626
1145 IFPEEK(I)=21ORPEEK(I)=23ORPEE
K(P+22)=32THENGOSUB1230:GOTO700
1150 ONP2GOSUB200,210,1200
1160 GOTO1090
```


Suite page 23

ZAMCOPTERE

ORIC/ATMOS

Dans un immense labyrinthe gardé par des robots, récoltez moult pièces d'or à l'aide de votre hélicoptère pilleur.

Nicolas BRUMENT

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

SUITE DU N°121

```
2DD7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2DDF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2DE7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2DEF-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2DF7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2DFF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E07-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E0F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E17-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2E1F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E27-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E2F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E37-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E3F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2E47-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E4F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E57-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E5F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E67-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2E6F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E77-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E7F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E87-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E8F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2E97-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E9F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EA7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EAF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2EB7-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2EBF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EC7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2ECF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2ED7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2EDF-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2EE7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EEF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EF7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EFF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F07-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2F0F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F17-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F1F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F27-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F2F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2F37-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F3F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F47-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F4F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F57-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2F5F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F67-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F6F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F77-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F7F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2F87-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F8F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F97-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F9F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2FA7-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2FAF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FB7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FBF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FC7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2FCF-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2FD7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FDF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FE7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FEF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2FF7-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2FFF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3007-10 10 10 10 10 10 10 10=80
300F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3017-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
301F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
3027-10 10 10 10 10 10 10 10=80
302F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3037-10 10 10 10 10 10 10 10=80
303F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
3047-10 10 10 10 10 07 10 10=77
304F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3057-10 10 10 10 10 10 10 10=80
305F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3067-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
306F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
3077-10 10 10 10 10 10 10 10=80
307F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3087-10 10 10 10 10 10 10 10=80
308F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
3097-10 10 10 10 10 07 10 10=77
309F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30A7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30AF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30B7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
30BF-10 10 10 10 10 07 10 10=77
30C7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30CF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30D7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30DF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
30E7-10 10 11 10 10 07 10 10=78
30EF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30F7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30FF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3107-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
310F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
3117-10 40 40 40 10 10 10 10=110
311F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3127-10 10 10 10 10 10 10 10=80
312F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
3137-10 10 10 10 10 07 10 10=77
313F-10 40 40 40 10 10 10 10=110
3147-10 10 10 10 10 10 10 10=80
314F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3157-10 14 00 7F 7F 10 7F 07=1B8
315F-07 10 10 10 10 07 10 10=6E
3167-10 40 00 40 10 10 10 10=D0
316F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3177-10 10 10 10 10 10 10 10=80
317F-10 14 00 7F 7F 10 7F 7F=230
3187-07 10 10 10 10 07 10 10=6E
318F-10 40 00 40 10 10 10 10=D0
3197-10 10 10 10 10 10 10 10=80
319F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31A7-10 14 00 7F 7F 10 7F 7F=230
31AF-07 10 10 10 10 07 10 10=6E
31B7-10 40 00 40 10 10 10 10=D0
31BF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31C7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31CF-10 14 00 7F 7F 7F 7F 7F=29F
31D7-7F 10 10 10 10 07 10 10=E6
31DF-10 40 00 40 10 10 10 7C=13C
31E7-10 7F 7F 10 10 10 10 10=15E
31EF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31F7-7F 14 00 7F 7F 7F 7F 7F=30E
31FF-7F 7F 7F 10 10 07 10 10=1C4
3207-10 40 00 40 7F 7F 14 70=212
320F-40 7F 7F 10 10 10 10 10=18E
3217-10 10 10 10 10 10 10 10=80
321F-7F 14 00 7F 7F 7F 7F 7F=30E
3227-7F 7F 7F 10 10 07 10 10=1C4
322F-10 40 00 40 7F 14 14 40=177
3237-40 4F 7F 7F 7F 7F 7F 7F=389
323F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3247-7F 14 00 7F 7F 60 5F 7F=2CF
324F-7F 7F 7F 10 10 07 10 10=1C4
3257-10 40 00 40 14 14 14 40=10C
325F-40 43 7F 7F 7F 7F 7F 7F=37D
3267-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
326F-7F 14 00 7F 7E 40 40 5F=26F
3277-7F 7F 7F 10 10 07 10 10=1C4
327F-10 10 00 14 14 14 14 14=84
3287-14 40 7F 7F 7F 7F 7F 7F=34E
328F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3297-7F 14 00 7F 78 40 40 47=251
329F-7F 7F 7F 10 10 07 10 10=1C4
32A7-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
32AF-40 40 4F 7F 7F 7F 7F 7F=34A
32B7-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
32BF-7F 14 00 7F 70 40 40 41=243
32C7-7F 7F 7F 10 10 07 10 10=1C4
32CF-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
32D7-40 40 40 4F 7F 7F 7F 7F=30B
32DF-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
32E7-7F 14 00 7F 40 40 40 40=212
32EF-5F 7F 7F 10 10 07 10 10=1A4
32F7-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
32FF-40 40 40 40 40 4F 7F 7F=28D
3307-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
330F-7F 14 00 7E 40 40 40 40=211
3317-47 7F 7F 10 10 07 10 10=18C
331F-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
3327-40 40 40 40 40 40 47 7F=246
332F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3337-7F 14 00 78 40 40 40 40=20B
333F-41 7F 7F 10 10 07 10 10=186
3347-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
334F-40 40 40 40 40 40 40 7F=23F
3357-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
335F-7F 14 00 60 40 40 40 40=1F3
3367-40 5F 7F 10 10 07 10 10=165
336F-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
3377-40 40 40 40 40 40 40 43=203
337F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3387-7F 14 00 40 40 40 40 40=1D3
338F-40 47 7F 10 10 07 10 10=14D
3397-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
339F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
33A7-5F 10 10 10 10 10 10 10=CF
33AF-7F 14 00 40 40 40 40 40=1D3
33B7-40 41 7F 10 10 07 10 10=147
33BF-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
33C7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
33CF-43 10 10 10 10 10 10 10=B3
33D7-7F 14 00 40 40 40 40 40=1D3
33DF-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
33E7-10 10 00 14 14 14 40 40=DC
33EF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
33F7-40 40 40 40 40 10 40 40=1D0
33FF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3407-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
340F-10 10 00 14 40 14 40 40=108
3417-40 40 40 40 40 40 40 40=200
341F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3427-40 14 00 40 40 40 40 40=194
342F-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
3437-10 10 00 14 40 14 40 40=108
343F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3447-40 40 40 40 40 40 40 40=200
344F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3457-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
345F-10 10 00 14 40 40 40 40=134
3467-40 40 40 40 40 40 40 40=200
346F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3477-40 14 00 40 40 40 40 40=194
347F-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
3487-10 10 00 14 40 40 40 40=134
348F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3497-40 40 40 40 40 40 40 40=200
349F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
34A7-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
34AF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
34B7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34BF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34C7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
34CF-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
34D7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
34DF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34E7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34EF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
34F7-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
34FF-10 10 40 14 40 40 40 40=174
3507-40 40 40 40 40 40 40 40=200
350F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3517-40 14 00 40 40 40 40 40=194
351F-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
3527-10 10 40 14 40 40 40 40=174
352F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3537-40 40 40 40 40 40 40 40=200
353F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3547-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
354F-10 10 40 14 40 40 40 40=174
3557-40 40 40 40 40 40 40 40=200
355F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3567-40 14 00 40 40 40 40 40=194
356F-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
3577-10 10 40 14 40 40 40 40=174
357F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3587-40 40 40 40 40 40 40 40=200
358F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3597-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
359F-10 10 40 14 40 40 40 40=174
35A7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35AF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35B7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
35BF-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
35C7-10 10 40 14 40 40 40 40=174
35CF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35D7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35DF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
35E7-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
35EF-10 10 40 14 40 40 40 40=174
35F7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35FF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3607-40 14 00 40 40 40 40 40=194
360F-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
3617-10 10 40 14 40 40 40 40=174
361F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3627-40 40 40 40 40 40 40 40=200
362F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3637-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
363F-10 10 40 14 40 40 40 40=174
3647-40 40 40 40 40 40 40 40=200
364F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3657-40 14 00 40 40 40 40 40=194
365F-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
3667-10 10 10 14 40 40 40 40=144
366F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3677-40 40 40 40 40 40 40 40=200
367F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3687-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
368F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3697-40 40 40 40 40 40 40 40=200
369F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36A7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
36AF-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
36B7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
36BF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36C7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36CF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
36D7-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
36DF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
36E7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36EF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36F7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
36FF-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3707-10 10 10 14 40 40 40 40=144
370F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3717-40 40 40 40 40 40 40 40=200
371F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3727-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
372F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3737-40 40 40 40 40 40 40 40=200
373F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3747-40 14 00 40 40 40 40 40=194
374F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3757-10 10 10 14 40 40 40 40=144
375F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3767-40 40 40 40 40 40 40 40=200
376F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3777-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
377F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3787-40 40 40 40 40 40 40 40=200
378F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3797-40 14 00 40 40 40 40 40=194
379F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
37A7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
37AF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
37B7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
37BF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
37C7-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
37CF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
37D7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
37DF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
37E7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
37EF-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
37F7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
37FF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3807-40 40 40 40 40 40 40 40=200
380F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3817-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
381F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3827-40 40 40 40 40 40 40 40=200
382F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3837-40 14 00 40 40 40 40 40=194
383F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3847-10 10 10 14 40 40 40 40=144
384F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3857-40 40 40 40 40 40 40 40=200
385F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3867-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
386F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3877-40 40 40 40 40 40 40 40=200
387F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3887-40 14 00 40 40 40 40 40=194
388F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3897-10 10 10 14 40 40 40 40=144
389F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38A7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38AF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
38B7-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
38BF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
38C7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38CF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38D7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
38DF-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
38E7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
38EF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38F7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38FF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3907-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
390F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3917-40 40 40 40 40 40 40 40=200
391F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3927-40 14 00 40 40 40 40 40=194
392F-40 40 47 10 10 10 10 10=117
3937-10 10 10 14 40 40 40 40=144
393F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3947-40 40 40 40 40 40 40 40=200
394F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3957-40 40 47 10 10 10 10 10=117
395F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3967-40 40 40 40 40 40 40 40=200
396F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3977-40 14 00 40 40 40 40 40=194
397F-40 40 47 10 10 10 10 10=117
3987-10 10 10 14 40 40 40 40=144
398F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3997-40 40 40 40 40 40 40 40=200
399F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
39A7-40 40 47 10 10 10 10 10=117
39AF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
39B7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
39BF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
39C7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
39CF-40 40 47 10 10 10 10 10=117
39D7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
39DF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
39E7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
39EF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
39F7-40 40 47 10 10 10 10 10=117
39FF-10 20 10 14 40 40 40 40=154
3A07-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3A0F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3A17-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3A1F-40 40 40 10 10 10 10 10=110
3A27-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3A2F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3A37-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3A3F-40 10 02 20 20 20 20 20=F2
3A47-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A4F-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A57-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A5F-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A67-20 10 02 20 20 20 20 20=D2
3A6F-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A77-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A7F-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A87-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A8F-20 10 02 20 20 20 20 20=D2
3A97-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3A9F-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3AA7-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3AAF-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3AB7-20 10 02 20 20 20 20 20=D2
3ABF-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3AC7-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3ACF-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3AD7-20 20 20 20 20 20 20 20=100
3ADF-20 55 55 55 55 55 55 55=273
3AE7-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
3AEF-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
3AF7-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
3AFF-55 A9 00 85 04 A2 00 BD=2E6
3B07-BD 48 85 00 BD DD 48 85=3F1
3B0F-01 A5 00 CD 02 04 B0 0B=234
3B17-38 AD 02 04 E5 00 85 02=257
3B1F-4C 2A 3B 38 A5 00 ED 02=27D
3B27-04 85 02 A5 01 CD 03 04=205
3B2F-B0 0B 38 AD 03 04 E5 01=28D
3B37-85 03 4C 44 3B 38 A5 01=231
3B3F-ED 03 04 85 03 A5 02 C9=2EC
3B47-06 90 08 E8 E0 10 D0 B7=3FD
3B4F-4C 90 3B A5 03 C9 06 90=31E
3B57-03 4C 4A 3B AD B6 3B D0=342
3B5F-EA A5 04 D0 E6 A9 00 85=477
3B67-04 A9 01 8D B6 3B A0 00=2CC
3B6F-B9 2E 4F 99 B8 BF C8 C0=4CE
3B77-28 D0 F5 A9 58 A2 4F 85=464
3B7F-00 86 01 8A 48 20 80 48=241
3B87-68 AA A9 01 85 04 4C 4A=2DB
3B8F-3B A5 04 D0 21 AD B6 3B=373
3B97-F0 1C A0 00 A9 10 99 B8=3B6
3B9F-BF C8 C0 28 D0 F8 A9 C3=5A3
3BA7-A2 42 85 00 86 01 20 80=290
3BAF-48 A9 00 8D B6 3B 60 00=2CF
3BB7-AD 76 02 29 01 F0 0F AD=2FB
3BBF-04 03 29 01 60 08 AE 05=14C
3BC7-03 BD 00 C0 29 01 60 EA=2F4
3BCF-60 55 55 A9 70 A2 4F 85=399
3BD7-00 86 01 20 80 48 A9 00=218
3BDF-A2 02 8D EA 3B 8E EB 3B=40A
3BE7-4C 80 47 FD 01 55 55 20=2DB
3BEF-A0 49 20 DD 3C 4C 90 3D=33B
3BF7-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
3BFF-55 CE FC 40 D0 05 CE FD=4FF
3C07-40 F0 01 60 A9 FF A2 07=3E2
3C0F-8D FC 40 8E FD 40 A5 80=4B9
3C17-48 A5 81 48 A5 76 48 A5=3BE
3C1F-77 48 A5 78 48 A5 79 48=38A
3C27-A9 01 8D FE 40 20 53 3C=324
3C2F-20 DD 3C 20 77 4E 20 F6=334
3C37-3C A9 00 8D FE 40 20 7B=34B
3C3F-3F 68 85 79 68 85 78 68=372
3C47-85 77 68 85 76 68 85 81=3CD
3C4F-68 85 80 60 AD 1F 02 D0=36B
3C57-01 60 A5 72 A6 73 85 70=386
3C5F-86 71 A9 00 A2 A0 85 00=367
3C67-86 01 A2 00 A0 00 B1 70=2EA
3C6F-C9 01 D0 13 A5 00 85 78=34F
3C77-A5 01 85 79 86 62 84 63=373
3C7F-20 B8 3C A6 62 A4 63 18=33B
3C87-A5 00 69 06 85 00 A5 01=23F
3C8F-69 00 85 01 C8 C0 06 D0=34D
3C97-D5 18 A5 00 69 5C 85 00=2DC
3C9F-A5 01 69 07 85 01 18 A5=259
3CA7-70 69 40 85 70 A5 71 69=38D
3CAF-00 85 71 E8 E0 04 D0 B4=446
3CB7-60 AD FE 40 F0 03 4C ED=477
3CBF-44 A6 20 BD DC 3F F0 0B=3DD
3CC7-A9 60 A2 42 85 76 86 77=3E5
3CCF-4C 15 45 A9 90 A2 42 85=348
3CD7-76 86 77 4C 15 45 A2 0F=2CA
3CDF-A0 00 BD E0 4C 85 80 BD=44B
3CE7-00 4D 85 81 BD D5 4E 91=3C4
3CEF-80 CA E0 FF D0 EC 60 A2=5E7
3CF7-00 A0 00 BD E0 4C 85 80=38E
3CFF-BD 00 4D 85 81 B1 80 C9=40A
3D07-02 F0 0D 9D D5 4E A9 01=369
3D0F-91 80 E8 E0 10 D0 E4 60=4FD
3D17-68 68 4C BE 3E A0 00 B1=369
3D1F-50 85 FF A9 02 91 50 20=380
3D27-00 3C A0 00 A5 FF 91 50=361
3D2F-60 40 40 40 40 4C 40 40=22C
3D37-5C 40 40 5E 40 40 7F 40=279
3D3F-41 7F 60 41 7F 60 43 7F=302
3D47-70 47 7F 78 47 7F 78 43=32F
3D4F-7F 70 41 7F 60 41 7F 60=32F
3D57-40 7F 40 40 4C 40 40 40=24B
3D5F-40 40 48 44 48 48 48 40=224
3D67-40 40 42 48 60 41 41 40=22C
3D6F-40 40 40 40 5C 40 6A 7E=284
3D77-69 40 5C 40 40 60 40 40=265
3D7F-49 40 42 40 60 44 48 40=237
3D87-40 40 48 50 40 44 60 48=244
3D8F-40 A2 00 A0 02 A9 10 9D=2DA
3D97-D5 4E A9 01 9D DC 3F 98=41D
3D9F-9D BD 48 A9 80 9D DD 48=48D
3DA7-A9 00 9D B0 4C 98 9D E0=457
3DAF-4C A9 70 9D 00 4D 20 51=2C0
3DB7-3F E8 E0 10 D0 D7 60 55=473
3DBF-55 A5 76 48 A5 77 48 A5=3C1
```

A SUIVRE...

édito

Dites, vous savez que vous êtes emmerdant. Vous n'êtes jamais content. Pour Noël, nous vous avions trouvé 10.000 disquettes Amstrad à 29 balles. Ceux qui n'en ont pas eues parce qu'il ont écrit trop tard rouspètent car la deuxième livraison n'arrive pas, ce n'est tout de même pas de notre faute si Alan Sugar se plante dans ses prévisions ! Je vous l'ai déjà dit : si vous voulez récupérer votre chèque, téléphonez au (16) 78 03 22 23, il n'a bien sûr pas été encaissé. Par contre, si vous préférez que nous gardions votre commande, ne téléphonez pas, nous vous enverrons vos disquettes dés que nous aurons réussi à en trouver. Quand ? Personne ne le sait !

Les petites annonces, c'est pareil : elles sont gratuites et vous nous en envoyez des tonnes chaque semaine. Alors si de temps en temps, il y en a une qui saute, il faut pas venir nous les briser, envoyez-en une autre ! Vous voulez quoi ? Que je vous les fasse payer, les PA ? Et puis, il y a le serveur télématique, passez-y vos annonces, c'est aussi gratuit et c'est vous qui les tapez ! Vous ne pourrez pas venir pleurer si elles ne passent pas !

((1) 36 15 91 77, HG + envoi).

A part ça ? C'est encore plus le foutoir que d'habitude. Sinclair France se plante définitivement, Amstrad panique avec ses disquettes, c'est la débandade ! Quoique ... il paraît que du côté d'Atari ça bouge et qu'on va toucher des 520 et des 1040 pour deux sous espagnols ainsi que des logiciels et une nouvelle organisation d'enfer.

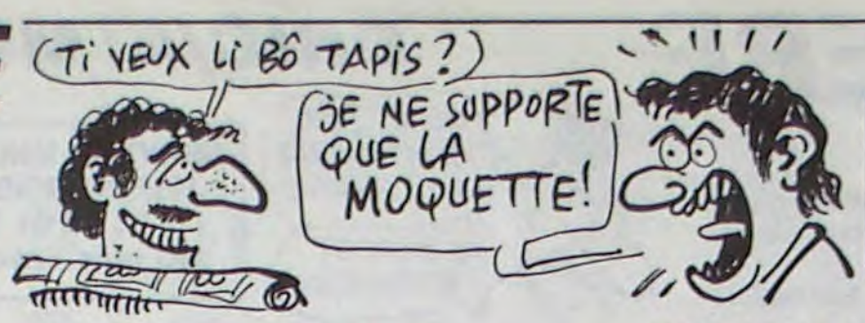
Le MSX semble lui aussi se porter plutôt mieux, les Japonais sont patients, ils attendent que tous les rigolos meurent de leur belle mort pour nous refaire le coup des magnétoscopes.

Attendons encore quelque temps, de toutes facons, ça ne peut pas être pire que maintenant.

Je commence à recevoir de bonnes idées pour le club Hebdogiciel dont je vous ai parlé la semaine dernière, continuez à m'écrire, on va leur en faire voir !

Gérard Ceccaldi

ENTREPRISE



APPLE

Tel Bernard TAPIE, laissez-vous tenter par le redressement d'une entreprise en difficulté.

Patrice PALAU

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

SUITE DU N°121

```
 8080  IF (B2 = 1 OR B3 = 1) AND
B1 + B2 + B3 + B4 )  = 2 THEN SU
= 50000 +  INT ( RND (1) * 150000
): GOTO 8110
 8090  VTAB 5: HTAB 10: PRINT "SU
BVENTION REFUSEE"
 8100  RETURN
 8110  IF DS <  = 2 THEN 8150
 8130  VTAB 5: PRINT "SUBVENTION
REFUSEE.DESOLE.": RETURN
 8150  REM
 8160  VTAB 8: HTAB 10: PRINT "SU
BVENTION ACCORDEE":DS = DS + 1
 8161  VTAB 10: HTAB 5: PRINT "MO
NTANT:"SU;"0000": FOR DW = 1 TO 2
500: NEXT
 8169 DZ$ = "0000"
 8170  FOR DY = 4 TO 1 STEP  - 1:
 VTAB 10: HTAB 5: PRINT "MONTANT:
";SU; LEFT$ (DZ$,DY);"    ": FOR
DZ = 1 TO 250: NEXT DZ,DY: VTAB 1
0: HTAB 5: PRINT "MONTANT:"SU" "
 8180 AR = AR + SU
 8190  VTAB 13: PRINT "VOUS POSSE
DEZ MAINTENANT "AR" F"
 8200  RETURN
 8997  REM
 8998  REM  FAIRE UN EMPRUNT
 8999  REM
 9000  HOME : IF ET = 1 THEN  VTA
B 1: PRINT "UN EMPRUNT EST DEJA E
N COURS.": VTAB 3: PRINT "VOUS NO
US DEVEZ ENCORE " INT (NM * TE)"
F": VTAB 5: PRINT "A PAYER EN "NM
" MOIS": RETURN
 9001  POKE 35,24: VTAB 23: CALL
 - 868: POKE 35,21
 9002  IF MO > 15 THEN  VTAB 1: P
RINT "VOUS N'AVEZ PLUS ASSEZ DE T
EMPS POUR    FAIRE UN EMPRUNT": R
ETURN
 9010 ET = 1
 9019  VTAB 1: HTAB 1
 9020  PRINT "BONJOUR,VOULEZ-VOUS
 VOIR NOTRE CONTRAT?": GOSUB 5000
0
 9021  HOME
 9030  IF AA$ = "O" THEN  GOSUB 3
0000: GOTO 9050
 9050  VTAB 1: PRINT "COMBIEN VOU
LEZ-VOUS EMPRUNTER?"
 9055  VTAB 3
 9060  PRINT "MINIMUM:50000 MAXIM
UM:800000"
 9065  VTAB 5
 9070  INPUT ")";SO
 9080  IF SO < 50000 OR SO > 8000
00 THEN 9060
 9085  VTAB 7
 9090  PRINT "INDIQUEZ LE TEMPS D
E REMBOURSEMENT"
 9095  VTAB 9
 9100  PRINT "NBRE DE MOIS      I
NTERETS"
 9101  PRINT "     3
 0%"
 9102  PRINT "     6
 5%"
 9103  PRINT "     9
 10%"
 9104  PRINT "    12
 15%"
 9105  VTAB 15
 9110  INPUT ")";NM: IF NM + MO >
 18 THEN 9110
 9111  IF NM < 3 OR NM > 12 THEN
9110
 9120  IF NM / 3 =  INT (NM / 3)
THEN 9140
 9130  GOTO 9110
 9140  IF NM = 3 THEN R4 = 0
 9150  IF NM = 6 THEN R4 = 5
 9160  IF NM = 9 THEN R4 = 10
 9170  IF NM = 12 THEN R4 = 15
 9175  VTAB 17
 9180  PRINT "VOUS DEVREZ REMBOUR
SER" INT ((SO + ((SO * R4) / 100)
) / NM)" PAR MOIS"
 9181 TE = (SO + ((SO * R4) / 100
)) / NM
 9190  VTAB 20: PRINT "ETES-VOUS
SATISFAIT DE CE CONTRAT ?": GOSUB
 50000
 9200  IF AA$ = "O" THEN AR = AR
+  INT (SO): RETURN
 9220  HOME : PRINT "VOULEZ-VOUS
Y CHANGER QUELQUE CHOSE ?": GOSUB
 50000
 9230  IF AA$ = "O" THEN  HOME :
GOTO 9050
 9245  VTAB 3
 9250  PRINT "ALORS,JE NE PEUX PL
US RIEN POUR VOUS.":ET = 0: RETUR
N
 9997  REM
 9998  REM  SAUVER/CHARGER LE JEU

 9999  REM
 10000  HOME
 10001  POKE 35,24: VTAB 23: CALL
 - 868: POKE 35,21
 10005 D$ =  CHR$ (4)
 10010  VTAB 3: PRINT "  SAUVER L
A PARTIE EN COURS"
 10020  VTAB 4: PRINT "  CHARGER
UNE PARTIE"
 10030  VTAB 5: PRINT "  CATALOG"

 10035  VTAB 6: PRINT "  MENU GEN
ERAL"
 10040  POKE  - 16368,0:L = 3: VT
AB L: PRINT ")"
 10041 XX =  PEEK ( - 16384): IF
XX < 128 THEN 10041
 10042  IF XX = 136 THEN  VTAB L:
 PRINT " ":L = L - 1
 10043  IF XX = 149 THEN  VTAB L:
 PRINT " ":L = L + 1
 10044  IF XX = 141 AND L = 3 THE
N  POKE  - 16368,0: FLASH : VTAB
L: PRINT ")": FOR ZZ = 1 TO 1500:
 NEXT : NORMAL : GOSUB 10100: GOT
O 10000
 10045  IF XX = 141 AND L = 4 THE
N  POKE  - 16368,0: FLASH : VTAB
L: PRINT ")": FOR ZZ = 1 TO 1500:
 NEXT : NORMAL : GOSUB 10500: GOT
O 10000
 10046  IF XX = 141 AND L = 5 THE
N  POKE  - 16368,0: FLASH : VTAB
L: PRINT ")": FOR ZZ = 1 TO 1500:
 NEXT : NORMAL : GOSUB 10900: GOT
O 10000
 10047  IF XX = 141 AND L = 6 THE
N  POKE  - 16368,0: FLASH : VTAB
L: PRINT ")": FOR ZZ = 1 TO 1500:
 NEXT : NORMAL : RETURN
 10048  IF L = 2 THEN L = 6
 10049  IF L = 7 THEN L = 3
 10050  VTAB L: PRINT ")": POKE
- 16368,0: GOTO 10041
 10100  HOME
 10110  VTAB 1: PRINT "TAPEZ UN N
OM POUR L'ENREGISTREMENT": VTAB 3
: INPUT ")";NN$: VTAB 5: CALL  -
868: IF  LEN (NN$) < 3 THEN 10100

 10111  IF  LEN (NN$) > 10 THEN
VTAB 5: PRINT "VOUS N'AVEZ PAS PL
US LONG,DES FOIS?": GOTO 10110
 10112 NN$ = NN$ + ".ENT"
 10120  PRINT D$"OPEN"NN$
 10130  PRINT D$"WRITE"NN$
 10131  PRINT AR
 10132  PRINT OU
 10133  PRINT MA
 10134  PRINT CO
 10135  PRINT AP
 10136  PRINT TP
 10137  PRINT TC
 10138  PRINT SA
 10139  PRINT PC
 10140  PRINT ET
 10141  PRINT MO
 10142  PRINT LZ%
 10143  PRINT SP
 10144  PRINT IN
 10145  PRINT CS
 10146  PRINT ER
 10147  PRINT MR
 10148  PRINT SM
 10149  PRINT MC
 10150  PRINT ME
 10151  PRINT TE
 10152  PRINT NM
 10153  PRINT PU
 10154  PRINT DS
 10155  PRINT CD
 10156  PRINT PF
 10157  PRINT PX
 10158  PRINT NP
 10159  PRINT PP
 10160  PRINT M6
 10161  PRINT MP
 10162  PRINT EM
 10163  PRINT PM
 10164  PRINT PR
 10165  PRINT AG
 10166  PRINT  CHR$ (4)"CLOSE"NN$

 10191  VTAB 7
 10200  PRINT "TERMINE": GOSUB 20
000
 10210  RETURN
 10500  HOME
 10510  VTAB 1: PRINT "TAPEZ LE N
OM DE LA PARTIE A CHARGER": VTAB
3: INPUT ")";NN$
 10515  IF NN$ = "" THEN 10500
 10520 NN$ = NN$ + ".ENT"
 10560  PRINT D$"OPEN"NN$
 10570  PRINT D$"READ"NN$
 10571  INPUT AR
 10572  INPUT OU
 10573  INPUT MA
 10574  INPUT CO
 10575  INPUT AP
 10576  INPUT TP
 10577  INPUT TC
 10578  INPUT SA
 10579  INPUT PC
 10580  INPUT ET
 10581  INPUT MO
 10582  INPUT LZ%
 10583  INPUT SP
 10584  INPUT IN
 10585  INPUT CS
 10586  INPUT ER
 10587  INPUT MR
 10588  INPUT SM
 10589  INPUT MC
 10590  INPUT ME
 10591  INPUT TE
 10592  INPUT NM
 10593  INPUT PU
 10594  INPUT DS
 10595  INPUT CD
 10596  INPUT PF
 10597  INPUT PX
 10598  INPUT NP
 10599  INPUT PP
 10600  INPUT M6
 10601  INPUT MP
 10602  INPUT EM
 10603  INPUT PM
 10604  INPUT PR
 10605  INPUT AG
 10606  PRINT  CHR$ (4)"CLOSE"NN$

 10650  VTAB 1: PRINT "VOUS POUVE
Z ENCORE PRENDRE "15 - CD" DECISI
ONS"
 10700  IF PF = 1 THEN  VTAB 4: P
RINT "VOUS AVEZ DEJA FIXE LE PRIX
 DE L'APPAREIL A "PX" F"
 10710  VTAB 7: PRINT "POUR PLUS
DE RENSEIGNEMENT,CONSULTEZ": VTAB
 9: PRINT "L'OPTION 'SITUATION DE
 L'ENTREPRISE'"
 10720  GOSUB 20000: RETURN
 10900  PRINT : PRINT : PRINT D$"
C            ATALOG": PRINT : GOS
UB 20000: RETURN
 10997  REM
 10998  REM  LANCER UNE CAMPAGNE
DE           PUBLICITE
 10999  REM
 11000  HOME : IF NP = 0 THEN 110
10
 11001  VTAB 1: PRINT "UNE CAMPAG
NE DE PUBLICITE EST EN COURS"
 11002  VTAB 3: PRINT "VOULEZ-VOU
S LA STOPPER ?": GOSUB 50000
 11003  IF AA$ = "O" THEN  VTAB 7
: PRINT "COMME VOUS VOUDREZ":PU =
 0:NP = 0: RETURN
 11004  VTAB 7: PRINT "ALORS,SACH
EZ QUE LA CAMPAGNE": VTAB 9: PRIN
T "CONTINUE ENCORE PENDANT "M6" M
OIS": RETURN
 11005  VTAB 1: HTAB 10: PRINT "T
ARIFS": VTAB 2: HTAB 10: PRINT "-
-----"
 11010  VTAB 4: HTAB 3: PRINT "JO
URNAUX..."PP(1)
 11011  VTAB 5: HTAB 3: PRINT "PA
NNEAUX..."PP(2)
 11012  VTAB 6: HTAB 3: PRINT "RA
DIO......"PP(3)
 11013  VTAB 7: HTAB 3: PRINT "TE
LEVISION."PP(4)
 11014  VTAB 8: HTAB 3: PRINT "CH
OIX TERMINE"
 11020  POKE 35,24: VTAB 23: CALL
 - 868: PRINT "UTILISEZ LES TOUC
HES (--,--) ET RETURN": POKE 35,2
1
 11021 L = 4: POKE  - 16368,0
 11022  VTAB L: PRINT ")":XX =  P
EEK ( - 16384): IF XX < 128 THEN
11022
 11023  IF XX = 136 THEN  VTAB L:
 PRINT " ":L = L - 1
 11024  IF XX = 149 THEN  VTAB L:
 PRINT " ":L = L + 1
 11026  IF XX = 141 AND L = 8 THE
N 11050
 11027  IF XX = 141 THEN  GOSUB 1
1300
 11028  IF L = 3 THEN L = 8
 11029  IF L = 9 THEN L = 4
 11030  POKE  - 16368,0: GOTO 110
22
 11050 PU = Z0 + Z1 + Z2 + Z3: IF
 PU = 0 THEN  RETURN
 11055 CP = 0
 11056 PU = 0
 11060  IF Z0 = 1 THEN CP = CP +
PP(1):PU = PU + .5
 11061  IF Z1 = 1 THEN CP = CP +
PP(2):PU = PU + 1.5
 11062  IF Z2 = 1 THEN CP = CP +
PP(3):PU = PU + 2.5
 11063  IF Z3 = 1 THEN CP = CP +
PP(4):PU = PU + 3.5
 11090  VTAB 11: PRINT "LA CAMPAG
NE COMMENCE CE MOIS-CI": VTAB 13:
 PRINT "ET NOUS AURIONS BESOIN D'
UNE AVANCE": VTAB 15: PRINT "DE "
CP" F"
 11100  VTAB 17: PRINT "ETES-VOUS
 D'ACCORD ?": GOSUB 50000
 11110  IF AA$ = "N" THEN  VTAB 1
9: PRINT "DOMMAGE": RETURN
 11121 NP = 1
 11130  IF CP > AR THEN NP = 0: V
TAB 19: PRINT "VOUS N'AVEZ PAS AS
SEZ D'ARGENT": RETURN
 11140 AR = AR - CP
 11150  VTAB 19: PRINT "COMBIEN D
E MOIS VOULEZ-VOUS QUE DURE": VTA
B 21: PRINT "LA CAMPAGNE ? ";: IN
PUT "";M6
 11160  IF M6 < 0 THEN 11150
 11170  IF M6 = 0 THEN AR = AR +
CP: RETURN
 11180  IF M6 > 18 THEN 11150
 11190  IF Z0 = 1 THEN PU = PU +
1
 11191  IF Z1 = 1 THEN PU = PU +
2
 11192  IF Z2 = 1 THEN PU = PU +
3
 11193  IF Z3 = 1 THEN PU = PU +
4
 11194 PP = CP
 11195 NP = 1
 11200  RETURN
 11300  IF L < 4 OR L > 7 THEN  R
ETURN
 11310  IF L = 4 AND Z0 = 0 THEN
 INVERSE : VTAB 4: HTAB 3: PRINT
"JOURNAUX":Z0 = 1: NORMAL : RETUR
N
 11320  IF L = 4 THEN  VTAB 4: HT
AB 3: PRINT "JOURNAUX":Z0 = 0: RE
TURN
 11330  IF L = 5 AND Z1 = 0 THEN
 INVERSE : VTAB 5: HTAB 3: PRINT
"PANNEAUX":Z1 = 1: NORMAL : RETUR
N
 11340  IF L = 5 THEN  VTAB 5: HT
AB 3: PRINT "PANNEAUX":Z1 = 0: RE
TURN
 11350  IF L = 6 AND Z2 = 0 THEN
 INVERSE : VTAB 6: HTAB 3: PRINT
"RADIO":Z2 = 1: NORMAL : RETURN
 11360  IF L = 6 THEN  VTAB 6: HT
AB 3: PRINT "RADIO":Z2 = 0: RETUR
N
 11370  IF L = 7 AND Z3 = 0 THEN
 INVERSE : VTAB 7: HTAB 3: PRINT
"TELEVISION":Z3 = 1: NORMAL : RET
URN
 11380  VTAB 7: HTAB 3: PRINT "TE
LEVISION"
 11390 Z3 = 0
 11400  RETURN
 11997  REM
 11998  REM  LANCER LA PRODUCTION

 11999  REM
 12000  HOME
 12005  POKE 35,24: VTAB 23: CALL
 - 868: POKE 35,21
 12010  IF PF = 0 THEN  VTAB 1: P
RINT "VOUS N'AVEZ PAS FIXER LE PR
IX DE VENTE.": RETURN
 12030  IF CO = 0 THEN  VTAB 1: P
RINT "IL N'Y A AUCUN COMPOSANTS E
N STOCK.": RETURN
 12040 CS = 0:CD = 0:PF = 0
 12041  IF MA = MP THEN  VTAB 1:
PRINT "IL N'Y A AUCUNE MACHINE EN
 ETAT DE MARCHE":PA = 0: GOTO 121
60
 12050  VTAB 1: PRINT "IL Y A "MP
" MACHINES EN PANNE": IF MP > 0 T
HEN  VTAB 3: PRINT "IL FAUDRA APP
ELER LE SERVICE DE ": VTAB 5: PRI
NT "REPARATION LE MOIS PROCHAIN"
 12055 OX = OU
 12060 OX = OX / 10
 12070 PE = OX -  INT (OX)
 12080  IF PE = 0 OR PE = .5 THEN
 O1 = OU: GOTO 12120
 12090  IF PE > .5 THEN O1 =  INT
 (OX) * 10 + 5: GOTO 12110
 12100 O1 =  INT (OX) * 10
 12110  VTAB 7: PRINT "VOUS ME SI
MPLIFIRIEZ LA VIE SI VOUS": VTAB
9: PRINT "AVIEZ UN NOMBRE D'OUVRI
ERS DIVISIBLE": VTAB 11: PRINT "P
AR 5,VU QU'IL Y A 5 OUVRIERS PAR"
: VTAB 13: PRINT "MACHINE.IL Y A
"OU - O1" OUVRIERS PAYES": VTAB 1
5: PRINT "A NE RIEN FAIRE"
 12111  GOSUB 20000: POKE 35,24:
VTAB 23: CALL  - 868: POKE 35,21:
 HOME
 12120  IF MA * 5 <  = O1 THEN PA
= 50 * (MA - MP): GOTO 12160
 12130 M9 = O1 / 5:M9 = M9 - MP
 12150 PA = M9 * 50
 12160  IF PA > CO THEN PA = CO:
VTAB 7: PRINT "PRODUCTION LIMITEE
 PAR MANQUE DE COMPOSANTS"
 12165  VTAB 9: PRINT "PRODUCTION
 MAXIMALE:"PA
 12170  VTAB 11: PRINT "QUEL CHIF
FRE DESIREZ-VOUS ATTEINDRE ?": VT
AB 13: INPUT ")";CH: IF PA < CH T
HEN 12170
 12180  IF CH < 0 THEN 12170
 12190 PI = CH - ((10 - SM) / 100
) * CH
 12195 PI =  INT (PI)
 12200  VTAB 15: PRINT "PRODUCTIO
N ATTEINTE:"PI
 12205 CO = CO - PI
 12210 AP = AP + PI
 12211  GOSUB 20000: POKE 35,34:
VTAB 23: CALL  - 868: PRINT "STOC
K D'APPAREILS FABRIQUES "AP: POKE
 35,21
 12212  HOME
 12219  VTAB 1: HTAB 5
 12220  PRINT "------------------
"
 12229  VTAB 2: HTAB 5
 12230  PRINT "CHIFFRE DES VENTES
"
 12239  VTAB 3: HTAB 5
 12240  PRINT "------------------
"
 12245  FOR ZZ = 1 TO 3000: NEXT
ZZ
 12250 DI = PR - PX
 12255 PI = AP
 12260 IN = IN * 10:PO = PU * (8
+  INT ( RND (1) * 5))
 12270  IF DI = 0 THEN VT = PI /
2 - IN + PO
 12280  IF DI > 0 THEN VT = PI /
1.9 - IN + PO
 12290  IF DI > 20 THEN VT = PI /
 1.8 - IN + PO
 12300  IF DI > 40 THEN VT = PI /
 1.7 - IN + PO
 12310  IF DI > 80 THEN VT = PI /
 1.6 - IN + PO
 12320  IF DI > 170 THEN VT = PI
/ 1.5 - IN + PO
 12325  IF DI <  - 5 THEN VT = PI
 / 3 - IN + PO
 12330  IF DI <  - 20 THEN VT = P
I / 3.5 - IN + PO
 12340  IF DI <  - 40 THEN VT = P
I / 4 - IN + PO
 12350  IF DI <  - 80 THEN VT = P
I / 5 - IN + PO
 12360  IF DI <  - 170 THEN VT =
PI / 6 - IN + PO
 12370  IF DI <  - 400 THEN VT =
PI / 10 - IN + PO
 12600  IF AG > 6 THEN VT = VT -
( INT ( RND (1) * 4) + 7) * (MO -
 5)
 12605 VT =  INT (VT):AP = AP - V
T
 12606  HOME
 12610  IF VT > PI THEN VT =  INT
 (VT):AP = 0: VTAB 5: PRINT "INCR
OYABLE!VOUS AVEZ VENDU TOUT VOTRE
 STOCK!!"
 12615  VTAB 7
 12620  PRINT "STOCKS:"
 12625  VTAB 9
 12626 AP =  INT (AP):CO =  INT (
CO)
 12627 AR =  INT (AR)
 12630  PRINT "APPAREILS:"AP"
COMPOSANTS:"CO
 12635  VTAB 11
 12640  PRINT "VENTES:"VT" APPARE
ILS"
 12650  PRINT "VALEUR:" INT (VT *
 PX)" F"
 12655  VTAB 13: PRINT "VOUS AVEZ
 MAINTENANT "AR +  INT (VT * PX)"
 F"
 12660 AR = AR + VT * PX
 12680 MO = MO + 1: IF MO = 25 TH
EN 40000
 12681 AG = AG + 1
 12690 PM = PM + PM * ( RND (1) /
 10):PM =  INT (PM)
 12692 SM = SM -  RND (1) * 3
 12700 AU = 25 +  INT ( RND (1) *
 10):AU = AU / 1000:PC = PC + PC
* AU
 12701  VTAB 16: PRINT "MAINTENAN
T,LES FACTURES.....": GOSUB 20000
: HOME
 12702  VTAB 1: PRINT "PAIE DES O
UVRIERS......"SA * OU
 12703 AR = AR - SA * OU
 12710 IM =  INT (VT * PX * .18):
 VTAB 3: PRINT "MONTANT DES IMPOT
S......"IM:AR = AR - IM
 12711 TR = 50 * VT + 6000 +  INT
 ( RND (1) * 2000)
 12712  VTAB 5: PRINT "TRANSPORT
DES MACHINES."TR:AR = AR - TR
 12713  VTAB 7: PRINT "AGENCE DE
PUBLICITE....";:M6 = M6 - 1: IF N
P = 1 AND M6 > 0 THEN  PRINT PP:A
R = AR - PP: GOTO 12715
 12714  PRINT "NEANT"
 12715  VTAB 9: PRINT "PAIEMENT D
E L'EMPRUNT..";:NM = NM - 1: IF N
M = 0 THEN  PRINT "TERMINEE": GOT
O 12717
 12716  PRINT TE:AR = AR - TE
 12717  GOSUB 20000: HOME
 12720  IF ER = 1 THEN MR = MR -
1: IF MR = 0 THEN ER = 0: VTAB 1:
 PRINT "LE NOUVEAU MODELE EST PRE
T.IL SERA ": VTAB 3: PRINT "LANCE
R SUR LE MARCHE LE MOIS PROCHAIN"
:AG = 1
 12725  IF AP > 2000 THEN  VTAB 5
: PRINT "VOS STOCKS SONT TROP IMP
ORTANT!VOUS": VTAB 7: PRINT "PROV
OQUEZ UNE CHUTE DES PRIX!!":SP =
1
 12727  VTAB 9
 12730  PRINT "STOCKS D'APPAREILS
 FABRIQUES:"AP
 12740  IF SM < 5.5 THEN MP = 5 -
 INT (SM): PRINT "IL Y A "MP" MA
CHINES EN PANNE"
 12760 EM = 2500 +  INT ( RND (1)
* 1000)
 12765  IF NM = 0 THEN ET = 0: IF
M6 = 0 THEN NP = 0
```

Suite page 6

GHOSTBUSTERS

THOMSON TO7,TO7 70,MO5

Laissez-vous tenter par une activité lucrative mais risquée : la chasse impitoyable aux esprits malins...

Yves KREICHER

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier (logo de GHOSTBUSTERS), charge et lance automatiquement le programme principal (à sauvegarder par SAVE"GHOSBU"). Les règles sont incluses.

ADAPTATION MO 5.

```
20 FOR I=3851 TO 3971 STEP 40
60 FOR I=3452 TO 4172 STEP 40
100 FOR I=3533 TO 4093 STEP 40
140 FOR I=3654 TO 4614 STEP 40
180 FOR I=3055 TO 4895 STEP 40
220 FOR I=2256 TO 4936 STEP 40
260 FOR I=2097 TO 4937 STEP 40
300 FOR I=2258 TO 4898 STEP 40
350 FOR I=2459 TO 3979 STEP 40
400 FOR I=3340 TO 4100 STEP 40
440 FOR I=3701 TO 4301 STEP 40
480 FOR I=3702 TO 4182 STEP 40
520 FOR I=3663 TO 4143 STEP 40
```

LISTING 1

```
2 REM*****************************
3 REM*                           *
4 REM*       GHOSTBUSTERS        *
5 REM*            par            *
6 REM*       yves KREICHER       *
7 REM*****************************
8 REM***********FANTOME************
9 REM
10 SCREEN7,0,0:PRINT CHR$(20):CLS
20 FOR I=20235 TO 20355 STEP 40
30 READ A$
40 COLOR7:POKE I,VAL("&H"+A$)
50 NEXT I
60 FOR I=19836 TO 20556 STEP 40
70 READ A$
80 POKE I,VAL("&H"+A$)
90 NEXT I
100 FOR I=19917 TO 20477 STEP 40
110 READ A$
120 POKE I,VAL("&H"+A$)
130 NEXT I
140 FOR I=20038 TO 20998 STEP 40
150 READ A$
160 POKE I,VAL("&H"+A$)
170 NEXT I
180 FOR I=19439 TO 21279 STEP 40
190 READ A$
200 POKEI,VAL("&H"+A$)
210 NEXT I
220 FOR I=18640 TO 21320 STEP 40
230 READ A$
240 POKEI,VAL("&H"+A$)
250 NEXT I
260 FOR I=18481 TO 21321 STEP 40
270 READ A$
280 POKEI,VAL("&H"+A$)
290 NEXT I
300 FOR I=18642 TO 21282 STEP 40
310 READ A$
320 POKE I,VAL("&H"+A$)
340 NEXT I
350 FOR I=18843 TO 20363 STEP 40
360 READ A$
380 POKE I,VAL("&H"+A$)
390 NEXT I
400 FOR I=19724 TO 20484 STEP 40
410 READ A$
420 POKE I,VAL("&H"+A$)
430 NEXT I
440 FOR I=20085 TO 20685 STEP 40
450 READ A$
460 POKE I,VAL("&H"+A$)
470 NEXT I
480 FOR I=20086 TO 20566 STEP 40
490 READ A$
500 POKE I,VAL("&H"+A$)
510 NEXT I
520 FOR I=20047 TO 20527 STEP 40
530 READ A$
540 POKE I,VAL("&H"+A$)
550 NEXT I
1000 DATA 1,7,7,3,78,7F,7F,3F,1F,F,7,3,3
,3F,FF,FF,FF,FF,7,F,1F,3C,20,80,E0,F8,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,80,80,F0,
F8,FC,FF,FE,FE,FE,FF,FF,FF,9F,E7,F0,FF,F
F,7F,3F,3F,1F,1F,F,7,3,1
1010 DATA 3,7,1F,7F,3F,F,7,3,1,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,80,C0,E0,30,3C,9E,9F,3F,3F,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
7F,3F,1F,7,1,19,1F,1F,F,3,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,3,7,7,7,F3,F3,F3
1020 DATA FC,FF,FF,FF,FF,7F,1F,7,3,1,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,F8,FE,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,7F,30,F8,FC,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FE,FC,FC,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FE
1030 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3F,F,3,1,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,F0,FC,FF,FF,
FC,F9,F7,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,8
0,F0,F8,FE,FF,FF,FF,FF,FB,71,E1,F7,FF,FF
,FF,FF,FF,AF,DF,FF,FF,FF
1040 DATA DF,9F,8F,9F,FF,FF,DF,F,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,7F,1F,F,7,1,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,80,20,E0,E0,E0,E0,E0,F0,FC,FF
,FC,F0,E0,80,80,80,C0,C0,E0,F0,F8,F8,FC,
FC,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1050 DATA FF,FE,FE,FB,FB,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E7,F0,80,C0,C0,E
0,F0,F8,F8,FC,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,7F,1F,7,80,C0,E0,F0,FC,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,7F,1F,1E,1C
1060 DATA1,7,1F,3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,C0,FE,FE,F8,E0,C0,E0,F8,FC,FC,F8,C0,C
0,C0
1500 REM**********PANNEAU***********
1505 REM
1510 COLOR1:C=137:CE=95:R=32:AM=3.14/1.1
:LIT=0.4
1520 R1=41:GOSUB1620
1530 AM=3.14*1.42:LIT=3.44:GOSUB 1620
1540 AM=3.14*1.9:LIT=5.6:GOSUB 1620
1600 GOTO 1800
1620 FOR ANG=LIT TO AM STEP0.03
1630 X=C+R*COS(ANG)
1640 Y=CE+R*SIN(ANG)
1660 X1=C+R1*COS(ANG)
1670 Y1=CE+R1*SIN(ANG)
1680 LINE(X,Y)-(X1,Y1)
1710 NEXT ANG:RETURN
1800 FOR I=163 TO 172
1810 LINE(159,60)-(I,74)
1820 NEXTI
1830 FOR I=92 TO 84 STEP-1
1840 LINE(168,86)-(179,I)
1850 NEXTI
1860 W=100:X=80:Y=167:Z=121
1870 IF X=74 THEN 1910 ELSE Z=Z-1
1880 LINE(W,X)-(Y,Z),1
1890 W=W+1:X=X-1:Y=Y-1:Z=Z-1
1900 GOTO 1870
1910 LOCATE6,4:COLOR7:ATTRB1,1:PRINT"GHO
STBUSTERS"
1920 LOCATE30,20:ATTRB0,0:PRINT"(C)1985"
1930 RUN"GHOSBU"
```

LISTING 2

```
10 REM*************************
20 REM*     GHOSTBUSTERS      *
30 REM*        suite          *
40 REM*************************
50 REM
60 REM****************************
70 REM*  CARACTERES SPECIAUX     *
80 REM****************************
90 CLEAR,,35
100 DEFGR$(0)=56,124,244,254,248,252,56,
124
110 DEFGR$(1)=214,218,236,223,223,192,25
4,254
120 DEFGR$(2)=126,60,56,56,56,56,60,62
130 DEFGR$(3)=126,60,54,92,108,246,230,1
19
140 DEFGR$(4)=18,30,18,31,18,30,18,30
150 DEFGR$(5)=0,0,0,0,255,126,60,36
160 DEFGR$(6)=0,24,36,126,126,189,153,12
9
170 DEFGR$(7)=129,129,195,165,153,165,19
5,129
180 DEFGR$(8)=31,96,79,25,57,63,48,32
190 DEFGR$(9)=248,6,242,152,156,252,12,4
200 DEFGR$(10)=32,63,63,62,62,63,63,63
210 DEFGR$(11)=4,252,252,124,124,252,252
,252
220 DEFGR$(12)=60,56,48,63,63,15,3,0
230 DEFGR$(13)=50,28,12,252,252,240,192,
0
240 DEFGR$(14)=7,15,1,1,3,3,3,3
250 DEFGR$(15)=128,192,240,248,252,252,2
52,254
260 DEFGR$(16)=0,0,0,0,0,0,1,3
270 DEFGR$(17)=7,7,27,59,123,247,239,223
280 DEFGR$(18)=255,207,254,252,205,255,2
55,255
285 DEFGR$(19)=0,0,0,0,0,128,192,124
287 DEFGR$(20)=31,7,7,10,2,0,0,0
290 DEFGR$(21)=63,127,189,189,31,15,7,3
292 DEFGR$(22)=254,254,252,252,248,246,2
38,254
293 DEFGR$(23)=112,124,112,168,32,0,0,0
294 DEFGR$(24)=28,63,47,127,31,63,28,63
295 DEFGR$(25)=67,91,91,251,251,3,127,12
7
296 DEFGR$(26)=126,60,28,28,28,28,60,124
297 DEFGR$(27)=126,60,50,102,126,119,247
,246
298 DEFGR$(28)=72,120,72,248,72,120,72,1
20
299 DEFGR$(29)=60,126,255,219,219,255,25
5,170:DEFGR$(30)=0,0,8,58,112,127,127,12
4:DEFGR$(31)=0,0,0,127,128,191,191,128:D
EFGR$(32)=0,0,0,0,193,127,127,127
300 '***************************
310 '*      DEBUT DU JEU       *
320 '***************************
324 PRINT CHR$(20)
330 VO$=GR$(8)+GR$(9):FA$=" "+GR$(14)+GR
$(15)
340 VOI$=GR$(10)+GR$(11):FAN$=GR$(16)+GR
$(17)+GR$(18)+GR$(19):PAS=4:MO=5:MOR=10
350 VOIT$=GR$(12)+GR$(13):FANT$=GR$(20)+
GR$(21)+GR$(22)+GR$(23)
360 PRINT CHR$(20):VIE=3:VO=20:V=20:FRAN
=0
370 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN3,0,0
380 LOCATE 6,2:ATTRB1,1:COLOR7:PRINT"GHO
STBUSTERS":ATTRB0,0:LOCATE 1,0:PRINTFA$:
LOCATE 1,1:PRINT FAN$:LOCATE1,2:PRINT FA
NT$
390 LOCATE 31,0:PRINTFA$:LOCATE31,1:PRIN
TFAN$:LOCATE31,2:PRINTFANT$:LOCATE7,3:PR
INT"cree par Yves KREICHER"
400 LOCATE0,7:COLOR3:PRINT"Vous venez d'
etre engage dans L'equipe  de GHOSTBUSTE
RS."
410 PRINT"Vos camarades voudraient conna
itre      votre nom";:INPUT" :",NOM$
415 INPUT"Voulez-vous les regles (O/N)";
R$:IF R$="O" THEN GOSUB6000
420 PRINT"Tres bien ";NOM$:PRINT"La chas
se est ouverte !!"
430 FORI=0 TO 900:NEXTI:CONSOLE0,24:CLS
500 GOSUB600:GOTO 1000
600 REM***************************
610 REM*        DEPART JEU       *
620 REM***************************
630 PRINT CHR$(20):BOXF(0,0)-(320,23),4
640 LOCATE5,1:COLOR7,4:PRINT"VIE :";VIE:
LOCATE 20,1:PRINT"FRANCS :";FRAN
650 CONSOLE3,24:SCREEN,0,0:RETURN
1000 REM*****************************
1020 REM*   PARCOURS EN VOITURE..   *
1030 REM*****************************
1040 CLS:SCREEN,0,0:RETO=0:BOXF(0,24)-(1
10,200),5:BOXF(220,24)-(320,200),5
1050 X1=14:X2=26
1060 COLOR1,0:LOCATE1,9:PRINT"* ALERTE *
"
1070 LOCATE1,10:PRINT"*   AUX   *"
1080 LOCATE1,11:PRINT"*FANTOMES*"
1090 LOCATE1,8:PRINT"**********":LOCATE1
,12:PRINT"**********"
1100 COLOR7,0:LOCATEVO,V:PRINTVO$:LOCATE
VO,V+1:PRINTVOI$:LOCATEVO,V+2:PRINTVOIT$
1110 PO=14+INT(RND*12):DES=5:PAS=PAS-1
1120 IF PAS<0 THEN PAS=4:P=0:O=0:PI=0:PO
T=0:GOTO 2000
1130 A$=INKEY$
1140 IF A$= CHR$(9) THEN D=1:G=0
1150 IF A$=CHR$(8) THEN G=1:D=0
1160 IF A$=CHR$(32) THEN D=0:G=0
1170 IF D=1 THEN 1200
1180 IF G=1 THEN 1300
1190 COLOR 7,0:LOCATEVO,V:PRINTVO$:LOCAT
EVO,V+1:PRINTVOI$:LOCATEVO,V+2:PRINT VOI
T$:GOTO 1500
1195 GOTO 1130
1200 COLOR7,0:LOCATEVO,V:PRINT" ":LOCATE
VO,V+1:PRINT" ":LOCATEVO,V+2:PRINT" "
1210 VO=VO+1:IF VO>X2-1 THEN VO=X2-1
1220 LOCATE VO,V:PRINTVO$:LOCATEVO,V+1:P
RINTVOI$:LOCATEVO,V+2:PRINTVOIT$
1230 GOTO 1190
1300 COLOR7,0:LOCATEVO+1,V:PRINT" ":LOCA
TEVO+1,V+1:PRINT" ":LOCATEVO+1,V+2:PRINT
" "
1310 VO=VO-1:IF VO<X1 THEN VO=X1
1320 LOCATE VO,V:PRINTVO$:LOCATEVO,V+1:P
RINTVOI$:LOCATEVO,V+2:PRINTVOIT$
1330 GOTO 1190
1500 LOCATEPO,DES:COLOR2,0:PRINT" "
1510 DES=DES+1:IF POINT((PO*8)+4,(DES*8)
+9)<>-1 THEN LOCATEPO,DES:PRINT" ":PLAY"
O4L4T3DOREMIFA":GOTO 1110 ELSE LOCATEPO,
DES:PRINTGR$(6)
1520 IF DES=23 THEN LOCATE PO,23:PRINT"
":VIE=VIE-1:GOTO 1800:GOTO 1110
1540 GOTO 1195
1800 REM*******************
1810 REM*      VIES       *
1820 REM*******************
1830 IF VIE<0 THEN GOTO 5000 ELSE COLOR7
,4:LOCATE10,1:PRINTVIE:PLAY"O2L6T6DOMIRE
FASO":IF RETO=1 THENGOTO 1000 ELSE GOTO1
100
2000 REM*****************************
2010 REM*   CAPTURE DES FANTOMES    *
2020 REM*****************************
2025 W=20:X=5
2030 CLS:GHOS=6:COLOR5:LOCATE 7,19:PRINT
GR$(0):LOCATE6,20:COLOR7:PRINT GR$(4);:C
OLOR1:PRINTGR$(1):LOCATE7,21:COLOR4:PRIN
T GR$(2)
2040 LOCATE20,5:COLOR 7:PRINT FA$:LOCATE
20,6:PRINT FAN$:LOCATE20,7:PRINT FANT$
2050 PRINT CHR$(20)
2060 LINE(0,179)-(320,179),1:LOCATE0,23:
COLOR7:PRINT"ENERGIE":BOXF(66,185)-(300,
195),1
2070 EN=300:A$=INKEY$
2080 IF A$=CHR$(9) THEN P=1:O=0:PI=1:POT
=0
2090 IF A$=CHR$(8) THEN P=0:O=1:PI=2:POT
=0
2100 IF A$=CHR$(32) THEN P=0:O=0:POT=POT
+1
2110 IF P=1 THEN GOSUB 2200
2120 IF O=1 THEN GOSUB 2400
2130 IF POT=2 THEN GOSUB 2700
2140 GOSUB3000
2150 GOTO 2070
2200 LOCATE GHOS-1,19:PRINT"   ":LOCATE
GHOS-1,20:PRINT"  ":LOCATEGHOS,21:PRINT"
 "
2210 GHOS=GHOS+1:IF GHOS>30 THEN GHOS=30
2220 IF MOUV=1 THEN I=2:MOUV=0 ELSE I=3:
MOUV=1
2230 LOCATEGHOS+1,19:COLOR5:PRINT GR$(0)
:LOCATEGHOS,20:COLOR7:PRINTGR$(4);:COLOR
1:PRINTGR$(1);:COLOR6:PRINTGR$(5):LOCATE
GHOS+1,21:COLOR4:PRINTGR$(I)
2240 RETURN
2400 LOCATE GHOS+1,19:PRINT" ":LOCATE GH
OS+2,20:PRINT" ":LOCATEGHOS+1,21:PRINT"
"
2410 IF MOUV=1 THEN I=26:MOUV=27 ELSE MO
UV=1:I=3
2420 GHOS=GHOS-1:IF GHOS<6 THEN GHOS=6
2430 LOCATEGHOS,19:COLOR5:PRINT" ";GR$(2
4):LOCATEGHOS,20:COLOR6:PRINTGR$(5);:COL
OR1:PRINTGR$(25);:COLOR7:PRINTGR$(28):LO
CATEGHOS+1,21:COLOR4:PRINTGR$(I)
2440 RETURN
2700 IF PI=1 THEN JET=GHOS+3 ELSE JET=GH
OS-1:GOTO 2730
2710 LOCATE JET-1,20:PRINT" ":COLOR6,0
2720 LOCATE JET,21:PRINTGR$(5):GOTO 4000
2730 LOCATE JET+1,20:PRINT" ":COLOR6,0
2740 LOCATE JET,21:PRINTGR$(5):GOTO 4000
3000 REM*****************************
3010 REM*   MOUVEMENTS DU FANTOME   *
3020 REM*****************************
3040 A=INT(RND*2):IF A=0 THEN GOTO 3200
3050 LOCATEW+2,X:COLOR7,0:PRINT" ":LOCAT
EW+3,X+1:PRINT" ":LOCATEW+3,X+2:PRINT"
 "
```

RUNNER

Oups ! Mieux vaux tard que jamais ! Voici la suite du numéro 120.

```
9490 REM
9500 REM ASCENSEURS
9502 REM
9505 IF (Y=B1-1 AND (X=5 OR X=6)) THEN P
SET(X,Y)" ":Y=Y-1
9506 IF (Y=B2-1 AND (X=7 OR X=8)) THEN P
SET(X,Y)" ":Y=Y+1
9510 LOCATE5,B1:PRINT"  ":LOCATE7,B2:PRI
NT"  "
9520 B1=B1-1:IF B1=4 THEN IF Y=3 THEN Y=
Y+1:B1=20:GOTO10000 ELSE B1=20
9525 IF B1=20 AND (Y=20 AND (X=5 OR X=6)
) THEN PSET(X,Y)" ":Y=Y-1
9530 B2=B2+1:IF B2=21 THEN B2=3
9540 COLOR5:LOCATE5,B1:PRINTGR$(29)GR$(2
9):LOCATE7,B2:PRINTGR$(29)GR$(29)
9550 RETURN
9600 IF POINT(M(DB)*8+4,N(DB)*8-3)=2 THE
N PSET(M(DB),N(DB))GR$(7),2 ELSE PSET(M(
DB),N(DB))" "
9605 DB=DB+1:IF DB=68 THEN DB=1
9610 PSET(M(DB),N(DB))GR$(35),7
9620 RETURN
9700 LINE(76,31)-(76,167),1:POKE&HB002,2
5:EXEC&HB003:LINE(76,31)-(76,167),0
9710 IF X=9 THEN 10030
9720 RETURN
9800 LINE(92,31)-(92,167),1:POKE&HB002,2
5:EXEC&HB003:LINE(92,31)-(92,167),0
9810 IF X=11 THEN 10030
9820 RETURN
9900 PSET(A1,5)" ":IF SCREEN(A2,13)=0 TH
EN PSET(A2,14)GR$(7),2 ELSE PSET(A2,14)"
 "
9910 A1=A1+(A1>X AND A1>13)-(A1<X AND A1
<25)
9920 A2=A2+(A2>X AND A2>13)-(A2<X AND A2
<25)
9930 PSET(A1,5)GR$(14),6
9940 PSET(A2,14)GR$(14),6
9950 RETURN
10000 FOR I=Y TO 21:PSET(X,I-1)" ":PSET(
X,I)GR$(2),7:POKE&HB002,I:EXEC&HB003
10010 IF SCREEN(X,I+1)=0 THEN 10030
10020 NEXT
10030 FOR J=50 TO 200 STEP10:POKE&HB002,
J:EXEC&HB003:NEXT:PSET(X,I)" "
10040 VI=VI-1:COLOR7:LOCATE25,0:PRINTV$(
VI):IF VI=0 THEN 30000
10050 X=19:Y=20:GOTO9200
10100 LINE(276,48)-(276,63),3
10110 LINE(260,72)-(260,87),3
10120 LINE(276,96)-(276,111),3
10130 POKE&HB002,0:EXEC&HB003
10140 LINE(276,48)-(276,63),0
10150 LINE(260,72)-(260,87),0
10160 LINE(276,96)-(276,111),0
10170 IF (X=34 AND Y=7) OR (X=34 AND Y=1
3) OR (X=32 AND Y=10) THEN 10030
10180 RETURN
10200 PSET(M,20)" ":M=M-1:IF M=27 THEN M
=36
10210 PSET(M,20)GR$(34),7:RETURN
10500 IF POINT(X*8+4,Y*8-3)<>2 THEN RETU
RN
10510 IF X=1 THEN 10550
10520 IF (X=38 AND Y=20) THEN 10580
10530 GOTO1505
10550 FOR I=Y TO Y-3STEP -1:PSET(X,I)GR$
(7),2:PSET(X,I-1)GR$(2),7:POKE&HB002,I:E
XEC&HB003:NEXT
10560 PSET(X,I)GR$(7),2:PSET(X,I-2)GR$(2
),7:Y=Y-6
10570 RETURN
10580 FOR I=Y TO Y-3STEP -1:PSET(X,I)GR$
(7),2:PSET(X,I-1)GR$(2),7:POKE&HB002,I:E
XEC&HB003:NEXT
10590 Y=Y-4
10595 RETURN
10600 IF POINT(X*8+4,(Y+3)*8-3)<>2 THEN
RETURN
10610 IF X=1 THEN 10650
10620 IF (X=38 AND Y=16) THEN 10680
10630 GOTO1705
10650 IF Y=11 THEN PSET(X,Y)GR$(7),2 ELS
E PSET(X,Y)" "
10655 PSET(X,Y+2)GR$(2),7
10660 FOR I=Y+2 TO Y+5:PSET(X,I)GR$(7),2
:PSET(X,I+1)GR$(2),7:POKE&HB002,I:EXEC&H
B003:NEXT:Y=Y+6
10670 RETURN
10680 FOR I=16 TO 19:PSET(X,I)GR$(7),2:P
SET(X,I+1)GR$(2),7:POKE&HB002,I:EXEC&HB0
03:NEXT:Y=Y+4
10695 RETURN
20000 PSET(X,Y)GR$(7),2:PSET(X,Y-1)GR$(2
),7:POKE&HB002,Y-1:EXEC&HB003:PSET(X,Y-1
)GR$(7),2:PSET(X,Y-3)GR$(2),7:POKE&HB002
,Y-3:EXEC&HB003
20100 FOR I=250 TO 0 STEP -10:POKE&HB002
.I:EXEC&HB003:NEXT
20110 CLS:SC=SC+BO*LEV*T:LEV=LEV+1:DI=DI
-.1:VI=VI+1:IF VI=4 THEN VI=3
20120 GOTO1000
25000 END
29960 REM
29970 REM GAME OVER
29980 REM
30000 FOR I=255 TO 0 STEP -5:POKE&HB002,
I:EXEC&HB003:NEXT
30010 FOR I=0 TO 255 STEP 5:POKE&HB002,I
:EXEC&HB003:NEXT
30020 CONSOLE0,24:CLS
30030 COLOR0:LOCATE0,0,0:PRINT"GAME":PRI
NT"OVER"
30040 FOR I=0 TO 32:FOR J=0 TO 7
30050 IF POINT(I,J)=0 THEN PSET(I+4,J+2)
GR$(15),4 ELSE PSET(I+4,J+2)" "
30060 NEXT:NEXT
30070 FOR I=0 TO 32:FOR J=8 TO 15
30080 IF POINT(I,J)=0 THEN PSET(I+4,J+2)
GR$(15),4 ELSE PSET(I+4,J+2)" "
30090 NEXT:NEXT
30100 A$="          UNE AUTRE PARTIE (O/N)
 ?"
30110 FOR I=1 TO 32
30120 COLORINT(RND*7)+1:LOCATE0,20:PRINT
RIGHT$(A$,I):POKE&HB002,I:EXEC&HB003:NEX
T
30130 R$=INKEY$
30140 IF R$="N" THEN CLS:END
30150 IF R$="O" THEN RUN
30160 ZZ=RND:GOTO30130
```

A SUIVRE...

ZX WAR

Dans le but de détruire l'ordinateur fou ENFOIRAX, tentez aux commandes de votre vaisseau, la périlleuse traversée d'un redoutable secteur.

Frédéric GRIMEAU

Mode d'emploi :
Tapez le listing 1 et après lancement, répondez "832" à la question "Longueur REM ?", puis entrez les codes machine du listing 2. Supprimez ensuite le programme chargeur à l'exception de la ligne 1 REM et tapez le programme principal. Les règles sont incluses.

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL
(1) 36 15 91 77
HG puis Envoi.

LISTING 1

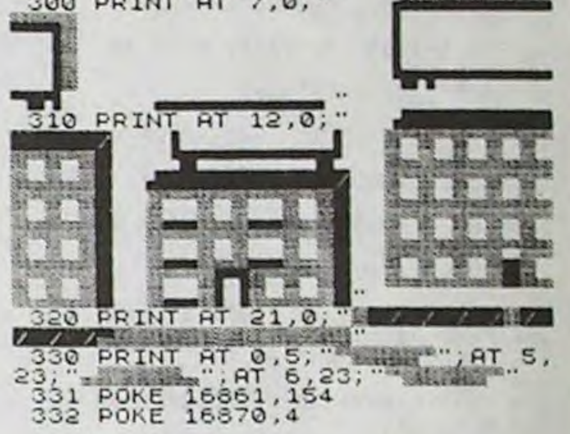
```
   1  REM 00000000000000000000000
0000000000000000000000000000
  20 IF PEEK (16514)<>52 THEN GO
TO 200
  30 LET M$="CD230F21A740014A06C
D9E092A7F40014A0609227F402182403
676233676CD280FC976"
  40 FOR N=16514 TO 16548
  50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
  60 LET M$=M$(3 TO )
  70 NEXT N
  80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
  90 INPUT A
 100 LET A=A-50
 110 LET B=INT (A/256)
 120 LET C=INT (A-(256*B))
 130 POKE 16521,C
 140 POKE 16530,C
 150 POKE 16522,B
 160 POKE 16531,B
 170 RAND USR 16514
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE ?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A;
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="X" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
 320 PRINT " ";A$;
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "CHARGEU█"
```

LISTING 2

```
16514 0C 06 18 2A 0C 40 23 23
16522 7E FE 76 20 07 28 36 00
16530 23 10 F3 C9 2B 77 18 EE
16538 2A 0C 40 EB 2A 0C 40 1B
16546 D9 06 16 D9 13 13 23 23
16554 01 1F 00 1A ED B0 12 D9
16562 10 F1 D9 C9 2A 0C 40 0E
16570 16 06 20 23 7E C6 80 77
16578 10 F9 23 0D 20 F3 C9 2A
16586 0C 40 23 11 27 00 19 11
16594 21 00 3A 82 40 47 19 10
16602 FD 36 12 C9 D5 CD BB 02
16610 7D 3C D1 C8 D5 E5 C1 CD
16618 BD 07 D1 7E 2A 1E 40 FE
16626 23 28 05 FE 22 28 0C C9
16634 3A 82 40 FE 01 C8 3D 32
16642 82 40 C9 3A 82 40 FE 14
16650 C8 3C 32 82 40 C9 00 00
16658 00 00 08 00 00 00 00 2A
16666 0C 40 23 11 27 00 19 11
16674 21 00 3A 82 40 3D 47 19
16682 10 FD 7E 32 10 41 36 88
16690 11 1E 00 19 7E 32 11 41
16698 36 04 23 7E 32 12 41 36
16706 83 23 7E 32 13 41 36 88
16714 23 7E 32 14 41 23 7E 32
16722 15 41 36 88 23 7E 32 16
16730 41 36 03 23 7E 32 17 41
16738 36 02 19 7E 32 18 41 36
16746 88 C9 2A 0C 40 23 11 27
16754 00 19 11 21 00 3A 82 40
16762 47 19 10 FD 7E FE 00 C8
16770 32 8F 41 CD 19 41 CD B6
16778 40 CD B6 40 C9 00 00 26
16786 2A 0C 40 23 11 27 00 19
16794 11 21 00 3A 82 40 47 19
16802 10 FD 36 00 C9 2A 0C 40
16810 23 11 27 00 19 11 21 00
16818 3A 82 40 3D 47 19 10 FD
16826 3A 10 41 77 11 1E 00 19
16834 11 11 41 06 07 1A 77 23
16842 13 10 FA 11 1D 00 19 3A
16850 18 41 77 C9 CD 92 41 CD
16858 DE 40 CD 9A 40 CD 6C 41
16866 CD C9 40 CD 04 42 3A 91
16874 41 FE 00 C8 3D 32 91 41
16882 3A 8F 41 FE 00 C0 1E 08
16890 06 FF 00 10 FD 1D 20 F8
16898 18 D2 2A 0C 40 11 D5 02
16906 19 36 88 C9 2A 0C 40 23
16914 11 1F 00 19 11 21 00 06
16922 16 36 80 19 10 FB C9 3A
16930 82 40 3D FE 01 28 04 32
16938 82 40 CD DE 40 C9 D5 CD
16946 BB 02 7D 3C D1 C8 D5 E5
16954 C1 CD BD 07 D1 7E 2A 1E
16962 40 FE 1C C0 2A 0C 40 23
16970 11 27 00 19 11 21 00 3A
16978 82 40 47 19 10 FD 05 19
16986 0E 00 23 0C 7E FE 80 20
16994 04 36 94 10 F5 41 00 00
17002 00 00 00 00 00 00 00 00
17010 FE 88 28 02 36 80 2B 10
17018 FB C9 11 20 00 06 15 0E
17026 01 19 7E FE 80 20 07 36
17034 86 0C 10 F5 18 10 00 00
17042 00 00 00 FE FF 28 09 FE
17050 92 20 05 32 8F 41 36 80
17058 06 20 2B 10 FD 0D 20 F6
17066 C9 06 15 16 01 0E 22 2B
17074 0D 20 FC 7E FE 80 20 05
17082 36 06 14 10 F0 42 00 00
17090 00 00 00 11 22 00 FE 92
17098 20 05 32 8F 41 36 80 19
17106 10 FB C9 06 20 0E 01 2B
17114 7E FE 80 20 08 36 96 00
17122 00 00 0C 10 F2 41 FE 92
17130 20 05 32 8F 41 36 80 23
17138 10 FB C9 3A 8F 41 FE 00
17146 C0 3A 90 41 FE 02 20 03
17154 CD 0E 42 CD 30 42 2A 0C
17162 40 0E 15 06 20 23 C5 7E
17170 FE B4 CC D5 42 FE 93 CC
17178 D5 42 FE 9C CC 7C 42 FE
17186 04 CC 7C 42 FE 01 CC AB
17194 42 FE 06 CC AB 42 C1 3A
17202 8F 41 FE 00 20 06 10 D5
17210 0D 20 D0 C9 CD 19 41 CD
17218 B6 40 CD B6 40 C9 35 35
```

LISTING 3

```
   1 REM £▘/E£RND770 7( NEXT TAN
 F?/ INPUT E£RND FOR E£RND. OR ▘
 - OR (<77▘3 , GOSUB █> OR ( LET
OR TAN E£RND -▘477$4 NEXT TAN E£
RND7)B ;)5 U▙RND?;( CLEAR 0)TAN
STR$ LN █▘?USGN COS STR$ FAST AT
 LN █▘SGN C█ RETURN 6C£TAN U▙RND
 RETURN ▘COS XM▙RNDTAN U▙RND RET
URN =COS UM▙RNDTAN     ▒     E£RN
D7)B ;)5 U▙RNDX?;( CLEAR )2 ;777
M+INKEY$0▒77;TAN E£RND7)B ;)5 U▙
RND?;( CLEAR INKEY$LN ;INKEY$LN
█RNDLN █RNDTAN   AE£RND7)B ;)5 U
▙RND?;( CLEAR 0 TAN E£RND7)B ;)5
 U▙RNDX?;( CLEAR U(INKEY$?)2 ;))
INKEY$▖▜,?7<( IF )1 ;U/INKEY$?TA
N LN █INKEY$LN THEN RNDLN █RNDLN
 ?INKEY$LN TAN RNDLN ▖PIU█INKEY$
 RETURN  COS XM█INKEY$U█INKEY$ R
ETURN  ""2▒▘ COPY  ( CLEAR 14 SA
VE /ABS E£RND)STR$ ▘;0▒TAN E£RND
7)3 ;)5 ▘-0█;( CLS TAN U▙RNDX RE
TURN ▘C▖M▙RNDLN THEN RNDTAN STR$
 LN █▘?USGN COS STR$ FAST AT LN
█▘SGN ""E£RND7)B ;)5 U▙RND?;( CL
EAR ▘;  7£█( PRINT INKEY$
   RETURN ▒C ▘0█F( CLS TAN )4 ▘+
:▘;▘£( PRINT /(      RETURN COPY
 C▬ RETURN █4█ M█INKEY$0▙▘4F( CLE
AR $4 PLOT TAN ▘+-▘ ;6F$4 UNPLOT
▘=( LIST PI      )6  RETURN █4█M█
INKEY$0█;( CLS TAN ▘4:▘F█   £( P
AUSE INKEY$ RETURN █4█ M█INKEY$0█
7( CLS TAN U█INKEY$ RETURN  ""U█
INKEY$ RETURN ▘4▀LN :PILN KPIE£R
ND:+▘47VAL RETURN █ATN STR$ PI R
ETURN █ATN ?PI RETURN ▖ATN ?PI R
ETURN ▘ATN █PI RETURN ▖ATN █PIAT
 U█INKEY$ RETURN  4▘(STR$ $4SQR
TAN LN ;INKEY$LN █RNDLN █RNDTAN
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
  10 PRINT AT 10,5;"SAUVEGARDE (
O/N) ?"
  20 IF INKEY$="" THEN GOTO 20
  30 IF INKEY$="N" THEN GOTO 70
  40 CLS
  50 SAVE "ZX WA█"
  60 RUN 300
  70 SCROLL
  80 PRINT "ADRESSE ?"
  90 INPUT A
 100 SCROLL
 110 PRINT A;
 120 FOR N=0 TO 7
 130 INPUT A$
 140 IF A$="" THEN GOTO 240
 150 IF A$(1)="S" THEN GOTO 270
 160 IF A$(1)="L" THEN GOTO 70
 165 IF A$(1)="M" THEN GOTO 100
 170 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 180 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
 190 PRINT " ";A$;
 200 NEXT N
 210 LET A=A+8
 220 PRINT
 230 GOTO 100
 240 LET P=PEEK (A+N)
 250 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 260 GOTO 200
 270 SAVE "CHARGEU█"
 280 GOTO 130
 300 PRINT AT 7,0;"
```



```
 310 PRINT AT 12,0;"
 320 PRINT AT 21,0;"
 330 PRINT AT 0,5;"      ";AT 5,
23;"      ";AT 6,23;"      "
 331 POKE 16861,154
 332 POKE 16870,4
```

Suite page 7

APPLE

Suite de la page 4

```
 12780 PP(1) =  INT ( RND (1) * 4
000) + 8000
 12781 PP(2) =  INT ( RND (1) * 7
000) + 10000:PP(3) =  INT ( RND (
1) * 10000) + 20000:PP(4) =  INT
( RND (1) * 30000) + 30000:AR =
INT (AR)
 12782  VTAB 16: PRINT "VOUS POSS
EDEZ "AR" F": IF AR <  = 0 THEN
VTAB 18: PRINT "IL SE POURRAIT QU
E CE NE SOIT PAS ASSEZ": VTAB 20:
 PRINT "POUR CONTINUER LA PARTIE"
: GOTO 27000
 12790  RETURN
 12997  REM
 12998  REM  DEMISSIONER
 12999  REM
 13000  HOME
 13010  PRINT "VOUS VOULEZ VRAIME
NT DEMISSIONER ?": GOSUB 50000
 13020  IF AA$ = "O" THEN  END
 13030  RETURN
 13997  REM
 13998  REM  REPARATION DES MACHI
NES
 13999  REM
 14000  HOME
 14010  VTAB 1: PRINT " SERVICE D
'ENTRETIEN"
 14020  VTAB 2: PRINT " REPARATIO
N"
 14025  VTAB 3: PRINT " MENU GENE
RAL"
 14030 L = 1: POKE  - 16368,0:
 14040  VTAB L: PRINT ")":XX =  P
EEK ( - 16384): IF XX < 128 THEN
14040
 14041  IF XX = 136 THEN  VTAB L:
 PRINT " ":L = L - 1
 14042  IF XX = 149 THEN  VTAB L:
 PRINT " ":L = L + 1
 14043  IF XX = 141 AND L = 1 THE
N  VTAB L: FLASH : PRINT ")": FOR
 ZZ = 1 TO 2000: NEXT : NORMAL :
GOTO 14100
 14044  IF XX = 141 AND L = 2 THE
N  VTAB L: FLASH : PRINT ")": FOR
 ZZ = 1 TO 2000: NEXT : NORMAL :
GOTO 14500
 14045  IF XX = 141 AND L = 3 THE
N  RETURN
 14046  IF L = 0 THEN L = 3
 14047  IF L = 4 THEN L = 1
 14048  POKE  - 16368,0: GOTO 140
40
 14050  IF AA = 2 THEN 14500
 14060  GOTO 14030
 14100 SM = SM +  RND (1) * 3: IF
 SM > 10 THEN SM = 10: VTAB 5: PR
INT "FACTURE:"
 14105  VTAB 7
 14110  PRINT MA" MACHINES:"EM *
MA" F"
 14120 AR = AR - EM * MA
 14121  VTAB 9: PRINT "IL VOUS RE
STE "AR" F"
 14140  RETURN
 14500  IF MP = 0 THEN  VTAB 5: P
RINT "IL N'Y A AUCUNE MACHINE EN
PANNE": RETURN
 14505  VTAB 5
 14510  PRINT "FACTURE:"
 14515  VTAB 7
 14520  PRINT "REPARATION "MP" MA
CHINES:"(EM / 2) * MP" F"
 14530 AR = AR - (EM / 2) * MP:SM
 = 7
 14535  VTAB 9: PRINT "IL VOUS RE
STE "AR" F"
 14536 MP = 0
 14540  RETURN
 15000  FOR A = 1 TO 12: READ NO$
(A): NEXT A
 15001  FOR A = 1 TO 12: READ CF(
A),AC$(A): NEXT A
 15002  RETURN
 15010  DATA  JANVIER,FEVRIER,MAR
S,AVRIL,MAI,JUIN,JUILLET,AOUT,SEP
TEMBRE,OCTOBRE,NOVEMBRE,DECEMBRE
 15020  DATA 4,"UNE ENTREPRISE CO
NCURRENTE A LANCE UNE CAMPAGNE DE
 PUBLICITE",4,"VOTRE CONCURRENT D
IRECT A FAIT DE GROS BENEFICES LE
 MOIS DERNIER",3,"LA PLUPART DE V
OS CONCURRENTS LANCE UNE RECHERCH
E SUR UN NOUVEAU MODELE"
 15030  DATA 4,"UNE ENTREPRISE CO
NCURRENTE A RECU UNE SUBVENTION D
E L'ETAT",-3,"UN CONCURRENT A FAI
T FAILLITE",-2,"UN CONCURRENT A L
ICENCIE DU PERSONNEL",-2,"VOTRE C
ONCURRENT DIRECT A BAISSE SES SAL
AIRES"
 15040  DATA  7,"VOTRE CONCURRENT
 DIRECT A ACHETE UNE USINE DE COM
POSANTS",3,"UN CONCURRENT A EMBAU
CHE DU PERSONNEL",-2,"LE PDG D'UN
E ENTREPRISE CONCURRENTE A ETE AR
RETE POUR PIRATAGE DE PROGRAMME"
 15050  DATA 0,"SURPRODUCTION!!LE
S STOCKS DE VOTRE CONCURRENT DIRE
CT SONT REMPLIS A RAS BORD!LES PR
IX S'ECROULENT!"
 15060  DATA  3,"UN CONCURRENT A
OBTENU U N PRET D'UNE BANQUE"
 19997  REM
 19998  REM  ATTENTE
 19999  REM
 20000  POKE  - 16368,0: POKE 35,
24: VTAB 23: CALL  - 868: INVERSE
 : PRINT "APPUYEZ SUR LA BARRE D'
ESPACE": POKE 35,21
 20001 XX =  PEEK ( - 16384): IF
XX < 128 THEN 20001
 20002  IF XX = 160 THEN  POKE  -
16368,0: NORMAL : RETURN
 20003  GOTO 20001
 24997  REM ,
 24998  REM  NATIONALISATION
 24999  REM
 25000  HOME : PRINT "MESSAGE DU
GOUVERNEMENT:VOUS LICENCIER": PRI
NT : PRINT "BEAUCOUP TROP.VOTRE E
NTREPRISE EST ": PRINT : PRINT "N
ATIONALISEE"
 25010  END
 26997  REM
 26998  REM  C'EST LA FIN!
 26999  REM
 27000  GOSUB 20000: POKE 35,24:
HOME : VTAB 11: PRINT "C'EST LA F
IN DU JEU"
 27010  END
 30000  HOME : PRINT "    CONTRAT
": PRINT "    -------"
 30010  PRINT : PRINT "ART.1  CHA
QUE MOIS NOUS PRELEVONS LA SOMME
DUE DIRECTEMENT SUR VOTRE COMPTE"
: PRINT
 30020  PRINT "ART.2  NOUS CONSEI
LLONS VIVEMENT A NOS CLIENTS D'AV
OIR LA SOMME DESIREE SUR LEUR COM
PTE.AUTREMENT LA SITUATION DE L'E
NTREPRISE POURRAIT RAPIDEMENT DEV
ENIR CATASTROPHIQUE"
 30021  REM
 30030  PRINT : PRINT "EN VOUS RE
MERCIANT D'AVANCE,"
 30031  REM
 30040  PRINT "       JEAN CAISSE"
 30050  PRINT " P.D.G. DE LA BANQ
UE NATIONALE DES PRETS"
 30070  GOSUB 20000: HOME : RETUR
N
 39997  REM
 39998  REM  FIN DE JEU GAGNANTE
 39999  REM
 40000  POKE 35,24: HOME
 40010 D$ =  CHR$ (4)
 40020  PRINT D$"OPEN JOUEUR"
 40030  PRINT D$"READ JOUEUR"
 40040  INPUT NN$
 40050  INPUT RN
 40060  PRINT D$"CLOSE JOUEUR"
 40070  IF NN$ = "" AND RN = 0 TH
EN  PRINT "VOUS REALISEZ LE MEILL
EUR CHIFFRE": PRINT : PRINT "PUIS
QUE C'EST LE PREMIER A ETRE ": PR
INT : PRINT "ENREGISTRE DANS LE F
ICHIER": GOTO 40120
 40090  PRINT "FELICITATIONS!!VOU
S TERMINEZ LA PARTIE": PRINT : PR
INT "AVEC "AR" F": IF AR < QQ THE
N 40200
 40100  IF QQ - AR < RN THEN 4020
0
 40110  PRINT : PRINT "C'EST LE M
EILLEUR CHIFFRE REALISE": PRINT :
 PRINT "VOUS BATTEZ "NN$" SUR CE
POINT"
 40120  PRINT : INPUT "TAPEZ VOTR
E NOM:";N1$: IF  LEN (N1$) < 3 TH
EN  CALL  - 998: CALL  - 998: GOT
O 40120
 40140  PRINT D$"OPEN JOUEUR"
 40150  PRINT D$"WRITE JOUEUR"
 40160  PRINT N1$
 40170  PRINT AR
 40180  PRINT D$"CLOSE JOUEUR"
 40190  PRINT : PRINT "VOILA,C'ES
T ENREGISTRE"
 40200  PRINT : PRINT "VOULEZ-VOU
S DEBUTER UNE AUTRE": PRINT : PRI
NT "PARTIE": GOSUB 50000
 40210  IF AA$ = "N" THEN  END
 40220  RUN
 50000  POKE  - 16368,0
 50010 X =  PEEK ( - 16384)
 50011  IF X < 128 THEN 50010
 50020  IF X = 206 THEN AA$ = "N"
: POKE  - 16368,0: RETURN
 50030  IF X = 207 THEN AA$ = "O"
: POKE  - 16368,0: RETURN
 50040  FOR E = 1 TO 100:Y =  PEE
K ( - 16336): NEXT : GOTO 50000
 55000 TR$ = "-------------------
------------------"
 55001  FOR A = 9 TO 11: HTAB 1:
VTAB A: PRINT "!": HTAB 39: VTAB
A: PRINT "!": NEXT A
 55010  FOR A = 23 TO 12 STEP  -
1: HTAB 2: VTAB A: PRINT TR$: HTA
B 2: PRINT  SPC( 37): NEXT
 55020  FOR A = 1 TO 7: VTAB A: H
TAB 2: PRINT TR$: VTAB A: HTAB 2:
 PRINT  SPC( 37): NEXT : VTAB A:
HTAB 2: PRINT TR$
 55030 A$ = "*ENTREPRISE*"
 55045 CM = 3
 55050 Z = 1
 55055 A1$ =  MID$ (A$,Z,1)
 55056  FOR CC = 39 TO CM STEP  -
3
 55060  HTAB CC
 55070  VTAB 10: PRINT A1$;: IF C
C < > 39 THEN  PRINT "  "
 55071  FOR AA = 1 TO 15: NEXT
 55075  NEXT CC
 55090 Z = Z + 1
 55091  IF Z > 12 THEN 55110
 55095 CM = CM + 3
 55100  GOTO 55055
 55110  REM
 55120  VTAB 10: HTAB 39: PRINT "
!": FOR S = 1 TO 3500: NEXT : RET
URN
 59997  REM
 59998  REM  GREVE!!!
 59999  REM
 60000  HOME : VTAB 1: PRINT "UNE
GREVE VIENT DE SE DECLENCHER!"
 60010  VTAB 3: PRINT "VOICI LES
CONDITIONS DU DELEGUE DU": VTAB 5
: PRINT "PERSONNEL:"
 60020 Y5 =  INT ( RND (1) * 150)
 + 150:X =  RND (1)
 60030  VTAB 7: PRINT "EMBAUCHER
5 OUVRIERS"
 60040  VTAB 9: PRINT "AUGMENTER
LES SALAIRES DE "Y5" F."
 60050  VTAB 11: PRINT "ACCEPTEZ-
VOUS SES CONDITIONS ?": GOSUB 500
00
 60060  IF AA$ = "O" THEN OU = OU
 + 5:SA = SA + Y5:TP = 28: RETURN

 60070 AR = AR - 10000 +  RND (1)
 * 20000
 60090  VTAB 13: PRINT "TAPEZ VOS
CONDITIONS"
 60100  VTAB 15: INPUT "NBRE D'OU
VRIERS EN PLUS:";R1
 60110  VTAB 17: INPUT "MONTANT D
E LA HAUSSE DES SALAIRES:";R2
 60111  IF R1 = 5 AND R2 = Y5 THE
N  VTAB 19: PRINT "C'EST BIEN CE
QUE JE VOUS DISAIS":SA = SA + Y5:
OU = OU + 5: RETURN
 60120  IF R1 <  = 0 OR R2 <  = 0
 THEN  VTAB 19: PRINT "ET EN PLUS
 IL NOUS PREND POUR DES IDIOTS!":
 VTAB 11: CALL  - 958: GOTO 60090

 60130  IF X > .85 THEN  VTAB 19:
 PRINT "C'EST D'ACCORD":SA = SA +
 R2:OU = OU + R1:TP = 27.5
 60140  IF X < .20 THEN  VTAB 17:
 PRINT "PAS QUESTION": GOSUB 2000
0: HOME : GOTO 60030
 60150  VTAB 19: PRINT "JE PROPOS
E AUTRE CHOSE": GOSUB 20000: HOME
 : GOTO 60020
```

HALTERO

EXELVISION-EXL 100

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

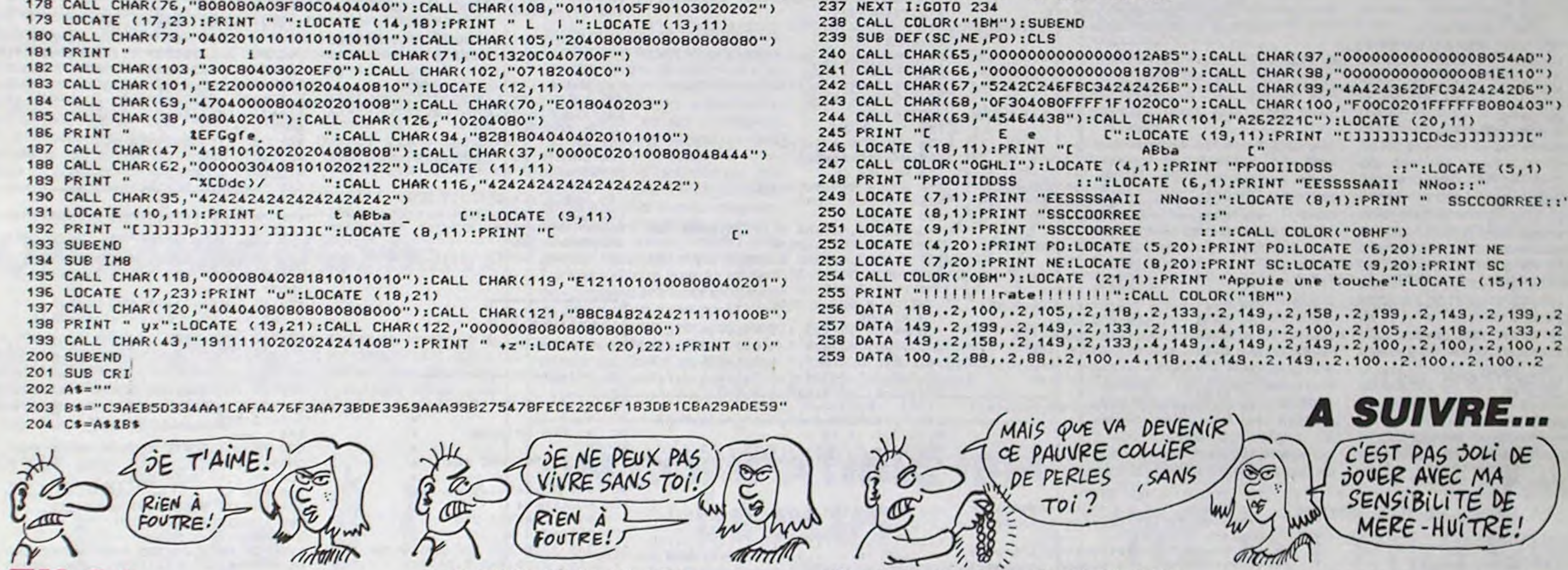
Par quelques spectaculaires épaulés jetés, démontrez à tous vos talents d'haltérophile.

Hervé BALLET

SUITE DU N°121

```
151 PRINT "[       t    _           [":LOCATE (18,18)
152 CALL CHAR(89,"8038448483D8880808D0"):CALL CHAR(121,"011C2221C11B1110100B")
153 PRINT "&Y^%y_":LOCATE (19,18)
154 PRINT "Z!@*+z":CALL CHAR(36,"1F17A7A7A3A1A0204080")
155 CALL CHAR(40,"F8E8E5E5C58505040201"):LOCATE (20,20):PRINT "/."
156 SUBEND
157 SUB IM6:CALL CRI
158 CALL CHAR(36,"1010A0A0A0A0A0204080"):CALL CHAR(40,"08080505050505040201")
159 LOCATE (20,19):PRINT "$  ("
160 CALL CHAR(43,"19111110202024241408"):CALL CHAR(33,"98888808040424242810")
161 LOCATE (19,18):PRINT "Z!  +z"
162 CALL CHAR(89,"1113122424D8880808D0"):CALL CHAR(121,"88C8482424211110100B")
163 LOCATE (18,18):PRINT "XY  yx":LOCATE (17,11):PRINT "       UVWwvu       "
164 CALL CHAR(82,"00000000000000000101"):CALL CHAR(114,"00000000000000008080")
165 LOCATE (16,11):PRINT "       RSTTsr       ":LOCATE (15,11)
166 PRINT "       OPPo       ":LOCATE (14,18):PRINT "&L  l_":LOCATE (13,11)
167 CALL CHAR(71,"0C1320C0FFFF00000000"):CALL CHAR(103,"30C80403FFFFF0000000")
168 PRINT "[       t    _       [":LOCATE (12,11):PRINT "[]]]]]]pFGgf']]]]]]["
169 LOCATE (11,11):PRINT "[        CDdc        [":LOCATE (10,19):PRINT "ABba"
170 SUBEND
171 SUB IM7:CALL CRI
172 LOCATE (20,22):PRINT "  ":CALL CHAR(42,"0804050505050201")
173 CALL CHAR(43,"80800000000080C0")
174 LOCATE (19,21):PRINT "*+ "
175 CALL CHAR(121,"1060202040C080808080"):CALL CHAR(64,"08050202020304040808")
176 LOCATE (18,21):PRINT "@y "
177 CALL CHAR(118,"01010101010202040890"):CALL CHAR(119,"80808080828242422120")
178 CALL CHAR(76,"808080A09F80C0404040"):CALL CHAR(108,"01010105F90103020202")
179 LOCATE (17,23):PRINT " ":LOCATE (14,18):PRINT " L  l ":LOCATE (13,11)
180 CALL CHAR(73,"04020101010101010101"):CALL CHAR(105,"20408080808080808080")
181 PRINT "        I   i        ":CALL CHAR(71,"0C1320C040700F")
182 CALL CHAR(103,"30C80403020EF0"):CALL CHAR(102,"07182040C0")
183 CALL CHAR(101,"E2200000010204040810"):LOCATE (12,11)
184 CALL CHAR(69,"47040000804020201008"):CALL CHAR(70,"E018040203")
185 CALL CHAR(38,"08040201"):CALL CHAR(126,"10204080")
186 PRINT "       &EFGgfe_       ":CALL CHAR(34,"82818040404020101010")
187 CALL CHAR(47,"41810102020204080808"):CALL CHAR(37,"0000C020100808048444")
188 CALL CHAR(62,"00000304081010202122"):LOCATE (11,11)
189 PRINT "       ^%CDdc)/       ":CALL CHAR(116,"42424242424242424242")
190 CALL CHAR(95,"42424242424242424242")
191 LOCATE (10,11):PRINT "[       t ABba _       [":LOCATE (9,11)
192 PRINT "[]]]]]p]]]]]]']]]]][":LOCATE (8,11):PRINT "[                    ["
193 SUBEND
194 SUB IM8
195 CALL CHAR(118,"00008040281810101010"):CALL CHAR(119,"E1211010100808040201")
196 LOCATE (17,23):PRINT "u":LOCATE (18,21)
197 CALL CHAR(120,"40404080808080808000"):CALL CHAR(121,"88C8482424211110100B")
198 PRINT " yx":LOCATE (19,21):CALL CHAR(122,"00000080808080808080")
199 CALL CHAR(43,"19111110202024241408"):PRINT " +z":LOCATE (20,22):PRINT "()"
200 SUBEND
201 SUB CRI
202 A$=""
203 B$="C9AEB5D334AA1CAFA476F3AA73BDE3969AAA99B275478FECE22C6F183DB1CBA29ADE59"
204 C$=A$&B$
205 CALL SPEECH("L,"&C$):CALL SPEECH("A,")
206 SUBEND
207 SUB VICT(SC,NE,PO)
208 LOCATE (8,11):PRINT "                    "
209 LOCATE (9,11):PRINT "                    "
210 CALL CHAR(112,"00000000AB5581818141"):CALL CHAR(39,"00000000D5AA81818182")
211 LOCATE (10,11):PRINT "       p  ABba  '       "
212 CALL CHAR(48,"0000000000000003F40"):CALL CHAR(49,"00000000000000000FC02")
213 CALL CHAR(50,"00000000000000008060"):CALL CHAR(51,"00000000000000000106")
214 LOCATE (11,16):PRINT "t02CDdc31_"
215 CALL CHAR(52,"8180808080804020100F"):CALL CHAR(57,"810101010101020408F0")
216 CALL CHAR(53,"80"):CALL CHAR(56,"01"):CALL CHAR(54,"110A0C0800000000004")
217 CALL CHAR(55,"88503010000000000020"):LOCATE (12,16):PRINT "456FGgf789"
218 CALL CHAR(72,"C03F"):LOCATE (13,17):PRINT "H":LOCATE (13,24)
219 CALL CHAR(104,"03FC"):PRINT "h":CALL CHAR(73,"1CE20101010101010101")
220 CALL CHAR(105,"38478080808080808080")
221 CALL COLOR("OGHLI"):LOCATE (4,1):PRINT "PPOOIIDDSS       ::":LOCATE (5,1)
222 PRINT "PPOOIIDDSS       ::":LOCATE (6,1):PRINT "EESSSSAAII  NNoo::"
223 LOCATE (7,1):PRINT "EESSSSAAII  NNoo::":LOCATE (8,1):PRINT "  SSCCOORREE::"
224 LOCATE (8,1):PRINT "SSCCOORREE        ::"
225 LOCATE (9,1):PRINT "SSCCOORREE        ::":CALL COLOR("OBHF")
226 LOCATE (4,20):PRINT PO:LOCATE (5,20):PRINT PO:LOCATE (6,20):PRINT NE
227 LOCATE (7,20):PRINT NE:LOCATE (8,20):PRINT SC:LOCATE (9,20):PRINT SC
228 CALL COLOR("OBM"):LOCATE (21,1):PRINT "Appuie une touche":CALL COLOR("OBM")
229 DATA 133,.4,133,.4,118,.4,105,.4,100,1,100,1.3,79,.4,88,.4,100,.4,105,.4
230 DATA 118,1,133,1.3,133,.4,133,.4,118,.4,105,.4,100,.4,133,.4,133,1.3,118,.4
231 DATA 133,.4,149,.4,158,.4,176,.4,176,.4,199,1.3,100,.4,88,.4,100,.4,105,.4
232 DATA 118,1,133,1.3,133,.4,133,.4,118,.4,105,.4,100,.4,133,.4,133,1.3,118,.4
233 DATA 133,.4,149,.4,158,.4,176,.4,199,1.3
234 RESTORE 229:FOR I=1 TO 45:READ A,B:CALL POKE(258,A,135)
235 PAUSE B:CALL POKE(259,0)
236 CALL KEY1(A,B):IF A<>255 THEN 238
237 NEXT I:GOTO 234
238 CALL COLOR("1BM"):SUBEND
239 SUB DEF(SC,NE,PO):CLS
240 CALL CHAR(65,"0000000000000012AB5"):CALL CHAR(97,"000000000000008054AD")
241 CALL CHAR(66,"00000000000000818708"):CALL CHAR(98,"000000000000081E110")
242 CALL CHAR(67,"5242C246FBC34242426B"):CALL CHAR(99,"4A424362DFC3424242D6")
243 CALL CHAR(68,"0F304080FFFF1F1020C0"):CALL CHAR(100,"F00C0201FFFFF8080403")
244 CALL CHAR(69,"45464438"):CALL CHAR(101,"A262221C"):LOCATE (20,11)
245 PRINT "[       E  e       [":LOCATE (19,11):PRINT "[]]]]]]]CDdc]]]]]]]["
246 LOCATE (18,11):PRINT "[        ABba        ["
247 CALL COLOR("OGHLI"):LOCATE (4,1):PRINT "PPOOIIDDSS       ::":LOCATE (5,1)
248 PRINT "PPOOIIDDSS       ::":LOCATE (6,1):PRINT "EESSSSAAII  NNoo::"
249 LOCATE (7,1):PRINT "EESSSSAAII  NNoo::":LOCATE (8,1):PRINT "  SSCCOORREE::"
250 LOCATE (8,1):PRINT "SSCCOORREE        ::"
251 LOCATE (9,1):PRINT "SSCCOORREE        ::":CALL COLOR("OBHF")
252 LOCATE (4,20):PRINT PO:LOCATE (5,20):PRINT PO:LOCATE (6,20):PRINT NE
253 LOCATE (7,20):PRINT NE:LOCATE (8,20):PRINT SC:LOCATE (9,20):PRINT SC
254 CALL COLOR("OBM"):LOCATE (21,1):PRINT "Appuie une touche":LOCATE (15,11)
255 PRINT "!!!!!!!!rate!!!!!!!!":CALL COLOR("1BM")
256 DATA 118,.2,100,.2,105,.2,118,.2,133,.2,149,.2,158,.2,199,.2,149,.2,199,.2
257 DATA 149,.2,199,.2,149,.2,133,.2,118,.4,118,.2,100,.2,105,.2,118,.2,133,.2
258 DATA 149,.2,158,.2,149,.2,133,.4,149,.4,149,.2,149,.2,100,.2,100,.2,100,.2
259 DATA 100,.2,88,.2,88,.2,100,.4,118,.4,149,.2,149,.2,100,.2,100,.2,100,.2
```

A SUIVRE...



ZX 81

Suite de la page 6

```
333 POKE 16871,66
334 POKE 16604,18
335 POKE 16514,12
336 POKE 16886,00
337 POKE 16783,0
338 POKE 16699,4
339 POKE 16706,131
340 POKE 16732,3
341 POKE 16739,2
342 POKE 16768,0
343 POKE 16805,0
344 POKE 16604,18
345 POKE 16858,222
346 POKE 16859,64
348 POKE 16891,255
352 FOR N=0 TO 5
353 PRINT AT 8,4;"          ";
AT 9,4;"  ZX  UAR  ";AT 10,4;"
   "
354 FOR T=0 TO 5
355 NEXT T
360 PRINT AT 9,4;"█████"
370 PRINT AT 8,4;"█████"
380 PRINT AT 10,4;"█████"
"
390 FOR T=0 TO 5
400 NEXT T
410 NEXT N
420 LET A$="        (C) FREDERIC GRIME
AU >-█
   "
425 DIM A(65)
430 FOR N=LEN A$-31 TO 1 STEP -
1
435 LET A(N)=INT (RND*18)+2
440 PRINT AT 3,0;A$(N TO N+31)
441 NEXT N
442 PRINT AT 12,22;"VITESSE->"
443 IF INKEY$="" THEN GOTO 443
444 PRINT AT 12,22;"L.0->R.10"
445 INPUT U
446 POKE 16889,13-U
460 PRINT AT 12,22;"REGLE ?  "
470 IF INKEY$="N" THEN GOTO 540
480 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 47
0
490 LET A$="  REGLE TRES SIMPLE
-> VIVRE LE PLUS LONGTEMPS POSS
IBLE POUR DETRUIRE L""ORDINATEUR
 FOU ENFOIRAX.VOUS DIRIGEZ VOTR
E VAISSEAU (>) DE HAUT EN BAS AV
EC LES TOUCHES 6 ET 7.POUR VOUS
DEFENDRE VOUS POUVEZ TIRER AVEC
LA TOUCHE 0.MAIS ATTENTION AU CA
RACTERE (▒) QUE L""ON NE PEUT DE
TRUIRE.BONNE CHANCE.>>>>>>>>>>"
500 FOR N=1 TO LEN A$-8
510 PRINT AT 12,22;A$(N TO N+8)
520 PRINT AT 12,22;A$(N TO N+8)
530 NEXT N
540 FOR N=1 TO 2
550 RAND USR 16515
560 PRINT AT 21,31;"▒"
564 FOR T=0 TO 5
565 NEXT T
570 NEXT N
580 LET VIE=10
585 LET A$=""
590 LET F$="  ██████  ▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
600 LET F$=F$+"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒████▒"
610 RAND USR 16515
615 LET K=0
620 FOR N=1 TO LEN F$ STEP 12
630 LET A$="           "+F$(N TO N
+11)
640 GOSUB 1040
650 IF N=145 THEN PRINT AT 4,26
;"▒▒▒";AT 5,26;"▒▒▒"
670 RAND USR 16515
680 NEXT N
690 PRINT AT 21,31;"▒";AT 12,2;
"ZX UAR ->"
700 FOR N=0 TO 20
710 RAND USR 16538
720 FOR T=0 TO 0
730 NEXT T
740 NEXT N
746 PRINT AT 1,0;"      ATTENTION
     DEPART     "
747 FOR T=0 TO 70
748 NEXT T
749 PRINT AT 13,6;" "
750 POKE 16785,138
755 GOSUB 980
760 GOSUB 2460
775 PRINT AT 1,0;"████████████████
████████████████"
780 POKE 16861,131
785 FOR P=1 TO 2
790 POKE 16785,15
800 GOSUB 2460
825 IF P=1 THEN PRINT AT A(15)-
1,27;"▒▒▒",""
830 NEXT P
840 GOTO 1000
900 LET VIE=VIE-1
910 PRINT AT 0,0;"             U
IES=";VIE;"  "
920 IF VIE=0 THEN GOTO 2110
930 FOR T=0 TO 40
940 NEXT T
950 RAND USR 16807
960 POKE 16783,0
970 RETURN
980 PRINT AT 1,0;"           HYP
ER-ESPACE       "
990 RETURN
1000 LET F$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
█▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1010 LET J$="███████████████  █
/██████████████"
1020 LET K=A(10)-(4 AND A(10)-4)
=0)
1030 GOTO 1070
1040 PRINT AT 2,31;A$(1+K);AT 3,
31;A$(2+K);AT 4,31;A$(3+K);AT 5,
31;A$(4+K);AT 6,31;A$(5+K);AT 7,
31;A$(6+K);AT 8,31;A$(7+K);AT 9,
31;A$(8+K);AT 10,31;A$(9+K)
1050 PRINT AT 11,31,A$(10+K);AT
12,31;A$(11+K);AT 13,31;A$(12+K)
;AT 14,31;A$(13+K);AT 15,31;A$(1
4+K);AT 16,31;A$(15+K);AT 17,31;
A$(16+K);AT 18,31;A$(17+K);AT 19
,31;A$(18+K);AT 20,31;A$(19+K);A
T 21,31;A$(20+K)
1060 RETURN
1070 LET A$=F$
1080 GOSUB 1040
1090 RAND USR 16854
1100 LET A$=J$
1110 GOSUB 1040
1120 RAND USR 16854
1130 POKE 16861,154
1140 GOSUB 980
1150 POKE 16785,48
1160 GOSUB 2460
1185 PRINT AT 1,0;"████████████████
████████████████"
1190 LET K=A(20)-(4 AND A(20)-4)
=0)
1200 LET A$=F$
1210 POKE 16861,131
1220 GOSUB 1040
1230 RAND USR 16854
1240 LET A$=J$
1250 GOSUB 1040
1260 RAND USR 16854
1270 POKE 16861,154
1285 GOSUB 980
1290 POKE 16785,62
1300 GOSUB 2460
1330 PRINT AT 1,0;"████████████████
████████████████"
1340 POKE 16861,131
1350 FOR N=1 TO 32
1360 RAND USR 16854
1370 PRINT AT A(N),31;"▒"
1375 IF PEEK 16783<>0 THEN GOSUB
 900
1380 NEXT N
1390 POKE 16861,154
1400 GOSUB 980
1410 POKE 16785,67
1420 GOSUB 2460
1450 LET K=A(30)-(4 AND A(30)-4)
=0)
1460 LET F$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒██
█▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1470 LET J$="                 ██
/               "
1480 PRINT AT 1,0;"████████████████
████████████████"
1490 POKE 16861,131
1500 LET A$=F$
1510 RAND USR 16854
1520 GOSUB 1040
1530 LET A$=J$
1540 RAND USR 16854
1550 GOSUB 1040
1560 POKE 16785,22
1570 POKE 16870,14
1580 GOSUB 2460
1610 POKE 16604,146
1620 POKE 16699,132
1630 POKE 16706,3
1640 POKE 16732,131
1650 POKE 16739,130
1660 POKE 16768,128
1670 POKE 16805,128
1680 POKE 16785,14
1685 POKE 16604,146
1690 GOSUB 2460
1700 POKE 16418,0
1710 PRINT AT 22,0;"████████████████
████████████████"
1715 POKE 16418,2
1720 FOR N=1 TO 6
1730 PRINT AT A(N),27;"O((((";AT
 A(N+1),25;"███";AT (PEEK 16514)
+1,26;"▒(((("
1740 POKE 16861,154
1750 POKE 16785,32
1760 GOSUB 2460
1790 NEXT N
1800 POKE 16861,131
1810 FOR N=1 TO 7
1820 RAND USR 16854
1830 PRINT AT A(N),31;"▒";AT A(N
+1),31;"▒";AT A(N+2),31;"▒"
1840 NEXT N
1843 POKE 16418,0
1845 PRINT AT 22,0;"████████████████
████████████████"
1847 POKE 16418,2
1850 POKE 16861,154
1860 POKE 16785,47
1870 POKE 16870,201
1880 POKE 16871,64
1890 GOSUB 2460
1940 POKE 16785,7
1950 RAND USR 16854
1960 PRINT AT 13,30;"█ ";AT 15,30
;"█"
1970 RAND USR 16854
1980 PRINT AT 13,30,"O";AT 14,30
;" ";AT 15,30;"▒"
1990 RAND USR 16854
2000 PRINT AT 13,30,"█";AT 15,30
;"█"
2010 POKE 16785,13
2020 RAND USR 16854
2030 PRINT AT 2,25;"█▀O▀█";AT
3,26;"▀█▀";AT 4,27;"▀▀▀"
2040 POKE 16858,33
2050 POKE 16859,66
2060 POKE 16785,38
2070 GOSUB 2460
2100 GOTO 2500
2110 FOR N=0 TO 20
2120 NEXT N
2125 POKE 16416,0
2130 FOR N=0 TO 11
2140 PRINT AT N,0;"████████████████
████████████████";AT N,INT (R
ND*31);"█";AT 23-N,0;"████████████████
████████████████";AT 23-N,
INT (RND*31);"█"
2150 NEXT N
2160 PRINT AT 7,8;"████████████
█";AT 8,7;"██████████████";AT
 9,6;"██████████████"
2170 PRINT AT 11,5;"████████████
██████";AT 12,4;"████████████"
2180 PRINT AT 13,3;"████████████
██████";AT 14,2;"████████████"
2190 PRINT AT 20,5;"████████████
██████"
2200 PRINT AT 21,4;"█";AT 21,28;
"█";AT 22,3;"█████████████
████"
```

Suite page 8

ANGOISSE

AMSTRAD

Dans le but de les négocier à un antiquaire, prenez le risque de récupérer divers objets répartis dans une vieille demeure hantée par de redoutables fantômes.

Claude BEH

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier charge et lance automatiquement le second. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
'0 DEFINT A-Z
11 '--------------------
12 '-                  -
13 '-  A N G O I S S E -
14 '-                  -
15 '-    beh claude    -
16 '-                  -
17 '-  LISTING N=1     -
18 '-                  -
19 '--------------------
20 INK 0.0:INK 1,6:INK 3,22:INK 2,
1
21 GOSUB 118
22 MODE 1:BORDER 0
23 GOSUB 156
24 WINDOW #1,2,18,2,8
25 WINDOW #2,23,39,2,8
26 WINDOW #3,2,18,18,24
27 WINDOW #4,23,39,18,24
28 WINDOW #5,8,32,10,14
29 PAPER #1,3
30 PAPER #5,1
31 PAPER #4,3
32 PAPER #2,2
33 PAPER #3,2
34 PEN #1,2:PEN #3,3
35 PEN #2,3:PEN #4,2:PEN #5,2
36 LOCATE 14,16:PEN 1:PRINT"BEH CL
AUDE"
37 T=0:WHILE T<5:T=T+1:CLS #T:WEND

38 GOSUB 55
39 WINDOW SWAP 1,4
40 GOSUB 55
41 GOSUB 63
42 WINDOW SWAP 2,3
43 GOSUB 63
44 GOSUB 85
45 O1=1:O2=1
46 GOSUB 165
47 GOSUB 177
48 SOUND 1,378+(o1+o2),1,15:SOUND
2,278+(o2+o1),2,15:SOUND 3,178,3,1
5
49 IF D1=-1 AND D6=1 THEN D5=1 ELS
E 51
50 IF D5=1 THEN D6=0:LOCATE 4,16:P
RINT "SI VOUS EN AVEZ MARRE PRESSE
Z ENTER"
51 IF INKEY(18)=0 THEN 53
52 GOTO 46
53 AFTER 100,1 GOSUB 130
54 GOTO 54
55 '===============
56 '= FENETRE 1-4 =
57 '===============
58 FOR C=2 TO 14 STEP 4
59 L=1:WHILE L<7
60 LOCATE #1,C,L:PRINT #1,CHR$(238
);
61 L=L+1:WEND
62 NEXT
63 FOR C=4 TO 16 STEP 4
64 L=2:WHILE L<8
65 LOCATE #1,C,L:PRINT #1,CHR$(238
);
66 L=L+1:WEND
67 NEXT
68 RETURN
69 '================
70 '= FENETRE 2-3  =
71 '================
72 T=1:WHILE T<17
73 LOCATE #2,T,2:PRINT #2,CHR$(238
);
74 T=T+1
75 WEND
76 T=2:WHILE T<18
77 LOCATE #2,T,4:PRINT #2,CHR$(238
);
78 T=T+1
79 WEND
80 T=1:WHILE T<17
81 LOCATE #2,T,6:PRINT #2,CHR$(238
);
82 T=T+1
83 WEND
84 RETURN
85 '==============
86 '=  ANGOISSE  =
87 '==============
88 DATA 2,2,150,2,3,151,2,4,149,3,
2,156,3,3,157,3,4,149,5,2,169,5,3,
170,5,4,211,6,2,203,6,3,173,6,4,17
4,8,2,150,8,3,149,8,4,171,9,2,156,
9,3,156,9,4,172,11,2,150,11,3,149,
11,4,171,12,2,156,12,3,149,12,4,17
2,14,2,175,14,3,176,14,4,177,15,2,
178
89 DATA 15,3,179,15,4,180,17,2,150
,17,3,147,17,4,181,18,2,182,18,3,1
56,18,4,172,20,2,150
90 DATA 20,3,147,20,4,181,21,2,182
,21,3,156,21,4,172,23,2,150,23,3,1
51,23,4,171,24,2,182,24,3,183,24,4
,184,14,1,185,15,1,186
91 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
92 PEN 3:C=8:C1=33:H=188:L=9:GOSUB
 151
93 C=8:C1=33:L=15:H=190:GOSUB 151
94 C=7:L=10:L1=15:H=191:GOSUB 154
95 C=33:L=10:L1=15:H=189:GOSUB 154

96 PEN 1:C=2:C1=19:H=188:L=1:GOSUB
 151
97 C=23:C1=40:GOSUB 151
98 C=2:C1=19:L=17:GOSUB 151
99 C=23:C1=40:GOSUB 151
100 C=2:L=9:C1=19:H=190:GOSUB 151
101 C=23:C1=40:L=9:GOSUB 151
102 C=2:C1=19:L=25:GOSUB 151
103 C=23:C1=40:GOSUB 151
104 C=1:L=2:L1=9:H=191:GOSUB 154
105 L=18:L1=25:GOSUB 154
106 C=22:L=2:L1=9:GOSUB 154
107 L=18:L1=25:GOSUB 154
108 C=40:L=2:L1=9:H=189:GOSUB 154
109 L=18:L1=25:GOSUB 154
110 C=19:L=18:L1=25:GOSUB 154
111 C=19:L=2:L1=9:GOSUB 154
112 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
113 RESTORE 88:WHILE H<>186
114 READ C,L,H
115 LOCATE #5,C,L:PRINT#5,CHR$(H);
116 WEND
117 RETURN
118 '-------------
119 '- CARACTERES-
120 '-------------
121 SYMBOL AFTER 100
122 SYMBOL 169,0,0,0,&X11000000,&X
11100000,&X11110000,&X11011000,&X1
1001100
123 SYMBOL 170,&X11000110,&X110000
11,&X11000001,&X11000000,&X1100000
0,&X11000000,&X11000000,&X11000000
124 SYMBOL 173,&X11,&X11,&X1000001
1,&X11000011,&X1100011,&X110011,&X
11011,&X1111
125 SYMBOL 174,&X111,&X11,&X11,&X1
1,&X11,&X11,&X11,&X11
126 SYMBOL 171,&X11000,&X11000,&X1
1000,&X11000,&X11000,&X11000,&X111
11,&X11111
127 SYMBOL 172,&X11000,&X11000,&X1
1000,&X11000,&X11000,&X11000,&X111
11000,&X11111000
128 SYMBOL 183,0,0,&X1000,&X111110
00,&X11111000,&X1000,0,0
129 SYMBOL 184,0,0,0,0,&X11,&X11,&
X11111110,&X11111110
130 SYMBOL 175,0,0,0,&X11111,&X111
11,3,3,3
131 SYMBOL 176,3,3,3,3,3,3,3,3
132 SYMBOL 177,3,3,3,3,3,3,&X11111
,&X11111
133 SYMBOL 178,0,0,0,&X11111000,&X
11111000,192,192,192
134 SYMBOL 179,192,192,192,192,192
,192,192,192
135 SYMBOL 180,192,192,192,192,192
,192,252,252
136 SYMBOL 181,0,0,0,0,&X110000,&X
110000,&X111111,&X111111
137 SYMBOL 182,0,0,0,&X11111100,&X
11111100,&X1100,&X1100,0
138 SYMBOL 185,0,0,0,3,3,3,0,0
139 SYMBOL 186,0,0,0,192,192,192,0
,0
140 SYMBOL 188,0,0,0,0,0,0,&X11001
1,&X11001100
141 SYMBOL 189,128,128,64,64,128,1
28,64,64
142 SYMBOL 190,204,51,0,0,0,0,0,0
143 SYMBOL 191,1,1,2,2,1,1,2,2
144 NB(1)=71:NB(2)=72:D6=1
145 RESTORE 160
146 DIM Y1(NB(1)),X1(NB(1)),X2(NB(
2)),Y2(NB(2))
147 FOR T=1 TO NB(1):READ X1(T),Y1
(T):NEXT
148 FOR T=1 TO NB(2):READ X2(T),Y2
(T):NEXT
149 O1=1:O2=1:x=x1(1):y=y1(1):xx=x
2(1):yy=y2(1)
150 RETURN
151 '
152 WHILE C<>C1:LOCATE C,L:PRINT C
HR$(H):C=C+1:WEND
153 RETURN
154 WHILE L<>L1:LOCATE C,L:PRINT C
HR$(H):L=L+1:WEND
155 RETURN
156 PLOT 1,1:DRAW 1,399,3:DRAW 639
,399:DRAW 639,1:DRAW 1,1
157 PLOT 2,2:DRAW 2,398,2:DRAW 638
,398:DRAW 638,2:DRAW 2,2
158 PLOT 3,3:DRAW 3,397,3:DRAW 637
,397:DRAW 637,3:DRAW 3,3
159 RETURN
160 DATA 1,1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1
,7,2,7,3,7,3,6,3,5,3,4,3,3,3,2,3,1
,4,1,5,1,5,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,6
,7,7,7,7,6,7,5,7,4,7,3,7,2,7,1,8,1
,9,1,9,2,9,3,9,4,9,5,9,6,9,7,10,7,
11,7,11,6,11,5,11,4,11,3,11,2,11,1
,12,1,13,1,13,2,13,3,13,4,13,5,13,
6,13,7,14,7,15
161 DATA 7,15,6,15,5,15,4,15,3,15,
2,15,1,16,1,17,1,17,2,17,3,17,4,17
,5,17,6,17,7
162 '
163 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7
,1,8,1,9,1,10,1,11,1,12,1,13,1,14,
1,15,1,16,1,17,1,17,2,17,3,16,3,15
,3,14,3,14,3,13,3,12,3,11,3,10,3,9
,3,8,3,7,3,6,3,5,3,4,3,3,3,2,3,1,3
,1,4,1,5,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,5,8
,5,9,5,10,5,11,5,12,5,13,5,14,5,15
,5,16,5,17,5
164 DATA 17,6,17,7,16,7,15,7,14,7,
13,7,12,7,11,7,10,7,9,7,8,7,7,7,6,
7,5,7,4,7,3,7,2,7,1,7
165 U=X:V=Y
166 IF o1=nb(1) THEN k1=1
167 IF o1<2 THEN k1=0
168 IF k1=0 THEN d1=1
169 IF k1=1 THEN d1=-1
170 O1=O1+d1
171 X=X1(O1):Y=Y1(O1)
172 LOCATE #1,X,Y:PRINT #1,CHR$(22
5);
173 LOCATE #1,U,V:PRINT #1," ";
174 IF q=1 THEN WINDOW SWAP 4,1:q=
0:GOTO 176
175 WINDOW SWAP 1,4:q=1:GOTO 172
176 RETURN
177 U=XX:V=YY
178 IF o2=nb(2) THEN k2=1
179 IF o2<2 THEN k2=0
180 IF k2=0 THEN d2=1
181 IF k2=1 THEN d2=-1
182 O2=O2+d2
183 XX=X2(O2):YY=Y2(O2)
184 LOCATE #2,XX,YY:PRINT #2,CHR$(
225);
185 LOCATE #2,U,V:PRINT #2," ";
186 IF q1=1 THEN WINDOW SWAP 3,2:q
1=0:GOTO 188
187 WINDOW SWAP 2,3:q1=1:GOTO 184

188 RETURN
189 SOUND 1,7,10,15,,,31
190 T=1:WHILE T<5:CLS #T:T=T+1:WEN
D
191 LOCATE 4,16:PRINT STRING$(35,"
 ")
192 WINDOW #1,2,18,2,8:WINDOW #2,2
3,39,2,8:WINDOW #3,2,18,18,24:WIND
OW #4,23,39,18,24
193 T=1:WHILE T<5:CLS #T:T=T+1:WEN
D
194 LOCATE #1,4,3:PRINT#1,"VEUILLE
Z":LOCATE #1,4,5:PEN #1,2:PRINT#1,
"PATIENTEZ"
195 WHILE T<100:T=T+1:WEND
196 LOCATE #2,4,3:PRINT#2,"UN INST
ANT":LOCATE #2,4,5:PEN #2,3:PRINT#
2,"JE CHARGE"
197 WHILE T<100:T=T+1:WEND
198 LOCATE #3,4,3:PRINT#3,"LA DEUX
IEME":LOCATE #3,4,5:PEN #3,0:PRINT
#3,"PARTIE"
199 WHILE T<100:T=T+1:WEND
200 LOCATE #4,4,3:PRINT#4,"DU PROG
RAMME":LOCATE #4,4,5:PEN #4,1:PRIN
T#4,"ANGOISSE"
201 SYMBOL AFTER 254:CLEAR:RUN "AN
G
```

LISTING 2

```
10 '*******************
20 '*                 *
30 '*  A N G O I S S E *
40 '*                 *
50 '*  BEH  claude    *
60 '*                 *
70 '*    1986 CPC 464 *
80 '*                 *
90 '*******************
100 COULEUR=4
110 SYMBOL AFTER 250
120 DEFINT a-z
130 INK 1,18:INK 2,5:INK 3,26: INK
 4,2:INK 5,15:INK 6,24:INK 7,12:IN
K 8,4:INK 9,7:INK 10,6
140 BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0:PEN 1
150  MODE 0:CV=11:A$="  VOULEZ VOU
S ":GOSUB 4090:CV=14:A$="  LES REG
LES ":GOSUB 4090:CV=18:A$=" UN -O-
 OU -N-":GOSUB 4090:CV=0
160 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 3500
:GOTO 200
170 IF INKEY(46)=0 THEN GOTO 200
180 GOSUB 4180
190 GOTO 160
200 MODE 1
210 GOSUB 1580
220 PEN 1:LOCATE 2,10:PRINT"VEUILL
EZ PATIENTER...":PEN 3:LOCATE 5,15
:PRINT"...UN INSTANT S.V.P"
230 GOSUB 1870
240 KEY 128,"speed key 20,3"+CHR$(
13)
250 SPEED KEY 1,1
260  INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3
,0
270 GOSUB 1400
280 GOSUB 2220
290 GOSUB 4240
300 II=248
310 '========== BOUCLE PRINCIPALE
DU JEU =======================
320 EVERY ROUND(tem(ni)*2-15),1 GO
SUB 600
330 EVERY 8,2 GOSUB 450:GOTO 350

340 '******* retour ******
350  IF ni=1 OR ni=5 OR  ni=9 THEN
 GOSUB 670
360  IF FN as1=-1 THEN GOSUB 670:G
OSUB 810
370 IF FN as2=-1 THEN GOSUB 670:GO
SUB 810:GOSUB 930
380 IF FN as3=-1 THEN GOSUB 670:GO
SUB 810:GOSUB 930:GOSUB 1080
390  IF PO(X,Y)=220 THEN SCORE=SCO
RE+1:OBJET=OBJET+1:po(x,y)=0:SOUND
 5,278,2,15:CLS #1:LOCATE #1,2,2:P
RINT#1,USING "###";SCORE
400  IF OBJET=80 THEN tt=REMAIN(2)
:LOCATE X,Y:PRINT" ";:TT=REMAIN(1)
:LOCATE X1(o1),y1(o1):PRINT" ";:LO
CATE X2(o2),y2(o2):PRINT" ";:LOCAT
E X3(o3),y3(o3):PRINT" ";:LOCATE X
4(o4),y4(o4):PRINT" ";:GOSUB 2370:
GOTO 310
410  IF ti<=127 THEN 430
420 GOTO 340
430 GOTO 2820
440 '******* DEPLACEMENT ********
**
450 :LOCATE #0,X,Y:PEN 1:PRINT CHR
$(II);
460 XO=X:YO=Y
470 IF INKEY(69)=0 AND PO(X,Y-1)<>
1 AND Y-1>0 THEN Y=Y-1:II=249:Ij=1
:GOTO 520
480 IF INKEY(71)=0 AND PO(X,Y+1)<>
1 AND Y+1<20 THEN Y=Y+1:II=249:Ij=
1:GOTO 520
490 IF INKEY(30)=0 AND PO(X-1,Y)<>
1 AND X-1>0 THEN X=X-1:II=251:Ij=1
:GOTO 520
500 IF INKEY(22)=0 AND PO(X+1,Y)<>
1 AND X+1<32 THEN X=X+1:II=250:Ij=
1:GOTO 520
510 Ij=0
520 PEN 1:LOCATE #0,X,Y:PRINT #0,
CHR$(II);
530 IF Ij=0 THEN 570
540 PEN 1
550 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(II);
560 LOCATE XO,YO:PRINT" ";
570 XO=X:YO=Y
580  IF PO(X,Y)=220 THEN SCORE=SCO
RE+1:OBJET=OBJET+1:po(x,y)=0:SOUND
 5,278,2,15:CLS #1:LOCATE #1,2,2:P
RINT#1,USING "###";SCORE
590 RETURN
600  '------- TEMPS ----------
610 DI
620  ti=ti-10
630 PLOT ti+10,39,2:DRAW ti,39:PLO
T ti,40:DRAW ti+10,40:PLOT ti+10,3
9:DRAW ti,39
640 IF ti<152 THEN SOUND 1,150,1,1
5:SOUND 2,150,2,15
```


A SUIVRE...

ZX 81

Suite de la page 7

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

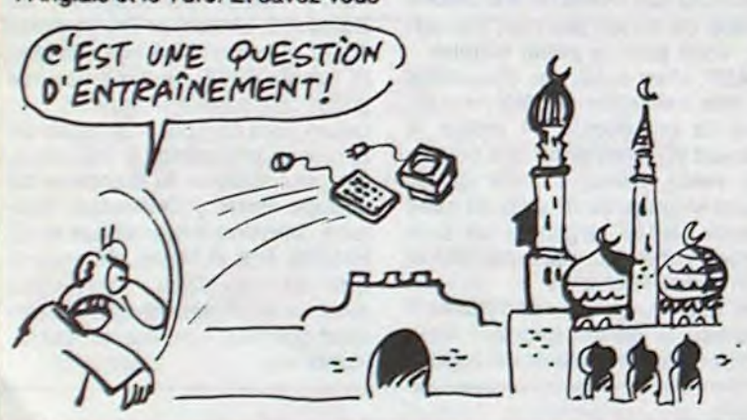

```
2220 LET A$="VOULEZ-VOUS REJOUER
 ?"
2230 FOR N=12 TO 1 STEP -1
2240 PRINT AT 21,N+5;A$(N TO 22-
N)
2250 NEXT N
2260 IF INKEY$="" THEN GOTO 2260
2270 IF INKEY$="O" THEN GOTO 243
0
2280 FOR N=5 TO 16
2290 PRINT AT 21,N;"■";AT 21,31-
N;"■"
2300 NEXT N
2310 LET A$=" 1 LOAD""""      2 N
EU "
2320 FOR N=12 TO 1 STEP -1
2330 PRINT AT 21,N+5;A$(N TO 22-
N)
2340 NEXT N
2350 IF INKEY$="" THEN GOTO 2350
2360 IF INKEY$="2" THEN NEW
2370 IF INKEY$<>"1" THEN GOTO 23
50
2375 POKE 16418,2
2380 CLS
2390 PRINT AT 7,4;"INSCRIVER LE
NOM DU JEU";AT 10,4;"METTRE LE M
AGNETOPHONE";AT 13,4;"EN ROUTE E
T PRESSER LA";AT 16,4;"TOUCHE NE
W-LINE."
2400 INPUT A$
2410 LOAD A$
2420 GOTO 9999
2430 CLS
2440 P   16418,2
2450 R   300
2460 RAND USR 16654
2470 IF PEEK 16783<>0 THEN GOSUB
 900
2480 IF PEEK 16785<>0 THEN GOTO
2460
2490 RETURN
2530 POKE 16891,13-W
2540 POKE 16870,245
2550 POKE 16871,66
2560 POKE 16784,2
2570 POKE 16785,26
2580 POKE 16858,222
2590 POKE 16859,64
2600 GOSUB 2460
2605 POKE 16889,1
2610 GOTO 2680
2620 POKE 16784,2
2625 POKE 16891,0
2630 POKE 16785,X
2640 GOSUB 2460
2650 POKE 16784,0
2660 POKE 16891,0
2670 RETURN
2680 PRINT AT 10,22;"ATTENTION"
2690 LET X=10
2700 GOSUB 2630
2710 PRINT AT 10,0;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";AT 3,27;"(
O)";AT 19,27;"▪ ▪"
2720 FOR N=1 TO 3
2730 LET X=5
2740 GOSUB 2630
2750 PRINT AT INT (RND*4)+18,27;
"▪ ▪";AT INT (RND*4)+2,27;"(O)"
2760 NEXT N
2763 LET X=40
2765 GOSUB 2630
2770 IF PEEK 16514>9 THEN PRINT
AT 11,27;"FAIT";AT 12,27;"BEAU";
AT 13,27;" EN ";AT 14,27;"BAS "
2780 IF PEEK 16514<9 THEN PRINT
AT 9,27;"HAUT";AT 8,27;" EN ";AT
 7,27;"BEAU";AT 6,27;"FAIT"
2790 LET X=20
2800 GOSUB 2630
2830 LET X=31
2840 GOSUB 2620
2850 PRINT AT 9,27;"ZOO";AT 10,2
8;" ";AT 11,27;"▀ ▀"
2860 LET X=15
2870 GOSUB 2630
2880 PRINT AT 14,25;"▪ ■▀ ";AT 15
,26;"▀▄▀▄ ";AT 16,27;"O▀▄▪";AT 1
7,25;"▪"
2890 LET X=10
2900 GOSUB 2630
2910 LET X=3
2920 GOSUB 2620
2930 PRINT AT A(1),25;"▪▪O■";AT
A(1)+1,27;"▒▒▒■(";AT A(1)+2,25;"
▪▪▒▒"
2940 LET X=5
2950 GOSUB 2630
2960 PRINT AT A(2),25;"▪▪O■";AT
A(2)+1,27;"▒▒▒■(";AT A(2)+2,25;"
▪▪▒▒"
2970 LET X=31
2980 GOSUB 2620
2985 LET Q=A(3)-(3 AND A(3)>19)
2990 PRINT AT Q-1,26;"▪ ";AT Q,27
;"▪▀";AT Q+1,28;"O▀▪";AT Q+2,27;"
▪";AT Q+3,26;"▪ "
3000 LET X=10
3010 GOSUB 2630
3015 LET Q=A(4)-(3 AND A(4)>19)
3020 PRINT AT Q-1,26;"▪ ";AT Q,27
;"▪▀";AT Q+1,28;"O▀▪";AT Q+2,27;"
▪";AT Q+3,26;"▪ "
3030 LET X=30
3040 GOSUB 2620
3050 PRINT AT 9,27;"REPOS";AT 10
,29;" ";AT 11,27;"▀▀▀▀▀"
3060 LET X=28
3070 GOSUB 2620
3080 PRINT AT 9,28;"▌GO▐";AT 10,
29;"▌▐";AT 11,28;"▀▀▀▀"
3090 LET X=25
3100 GOSUB 2620
3110 PRINT AT 8,27;"▛O O▜";AT 9,
27;"▪▪▪▪▪";AT 10,29;" ";AT 11,27
;"▪▪▪▪▪";AT 12,27;"▙▄▄▄▟"
3120 LET X=20
3130 GOSUB 2620
3140 PRINT AT 16,26;"▪ ";AT 17,24
;"▪▐▀ ";AT 18,25;"█▛ ";AT 19,23
;"▪▟▄▄▄▄ ";AT 20,24;"▟▒▒▒▛▄"
3150 PRINT AT 21,22;"▪▀▀O▀O▀▀"
3160 LET X=20
3170 GOSUB 2620
3180 PRINT AT A(6),29;"▪▀▪";AT A
(6)+1,29;"(O) ";AT A(6)+2,29;"▪▀▪
"
3190 LET X=10
3200 GOSUB 2620
3210 PRINT AT A(7),29;"▪▀▪";AT A
(7)+1,29;"(O) ";AT A(7)+2,29;"▪▀▪
"
3220 LET X=25
3230 GOSUB 2620
3240 PRINT AT 9,26;"SORTIE";AT 1
0,28;"▌▐";AT 11,26;"▀▀▀▀▀▀"
3250 LET X=30
3260 GOSUB 2620
3270 PRINT AT 9,27;"MINE";AT 10,
28;"▌▐";AT 11,27;"▀▀▀▀"
3280 LET X=15
3290 GOSUB 2620
3500 PRINT AT A(1),29;"▛▪";AT A(
1)+1,29;"▄▛▟";AT A(1)+2,30;"▟"
3510 LET X=10
3520 GOSUB 2620
3530 PRINT AT A(1),31;"■";AT A(2
),31;"■";AT A(3),31;"■";AT A(1)+
1,31;"■"
3540 LET X=20
3550 GOSUB 2620
3560 PRINT AT A(20),25;"▄▀▄▀▀";
AT A(20)+1,24;"▀▒▒▒▒▒▒▀"
3570 PRINT AT 5,28;"▪▒▒";AT 4,27
;"▀▒▒▀"
3580 LET X=31
3590 GOSUB 2620
3600 PRINT AT 3,29;"(O)";AT A(5)
,31;"■";AT A(6),31;"■";AT A(7),2
9;"▪▄▪";AT A(7)+1,29;"(O) ";AT A(
7)+2,29;"▪▀▪"
3610 LET X=20
3620 GOSUB 2620
3630 FOR N=0 TO 9
3640 LET X=0
3650 GOSUB 2620
3660 PRINT AT N,31;"▒";AT 21-N,3
1;"▒"
3670 NEXT N
3680 FOR N=1 TO 20
3685 LET X=0
3690 GOSUB 2620
3700 PRINT AT 9,31;"▒";AT 12,31;
"▒"
3710 NEXT N
3720 LET X=3
3730 GOSUB 2620
3740 PRINT AT 9,28;" ▄▒";AT 10,2
9;">▒";AT 11,29;">▒";AT 12,28;"
▀▒"
3750 LET X=21
3760 GOSUB 2620
3770 IF PEEK 16514=9 OR PEEK 165
14=10 THEN GOTO 4000
3780 LET VIE=0
3790 GOSUB 900
4000 FOR N=1 TO 18
4010 RAND USR 16566
4020 LLIST 4000
4030 NEXT N
4040 PRINT AT 8,10;"VOUS AVEZ TR
IOMPHEZ  ";AT 10,10;"D'ENFOIRAX.
BRAVO,VOUS"
4450 PRINT AT 12,10,"AVEZ SAUVER
 LA TERRE "
4460 FOR T=1 TO 100
4470 NEXT T
4480 GOTO 2110
```

THOMSON HUMILIE LES REVENDEURS

Thomson était bien connu pour sa mauvaise foi, saviez-vous que dans le milieu des revendeurs ils sont particulièrement vautours ? Prenez donc un fauteuil et un petit verre de Cognac, je vous raconte. Il y a un petit moment déjà, Thomson avait causé des tonnes de problèmes à des tonnes de revendeurs en annonçant à la dernière minute et sans avoir prévenu les distributeurs qui avaient tranquillement fait leurs stocks que les nouveaux Thomson se retrouvaient munis d'un vrai clavier mécanique. C'était la première arnaque de Thomson et malheureusement pas la dernière. En effet, à l'annonce du TO9, Thomson avait bien précisé qu'il n'y aurait pas de promo pour TO9 avec moniteur. Même chose, les revendeurs font leurs stocks et hop ! promo avec moniteur 9990 balles, c'est parti mon kiki, prenez vos bons de commande, roulez-vous les en pointe, etc... Le pire, c'est qu'il y a quelques jours, ils ont recommencé avec les nouveaux moniteurs toujours pour TO9. Là aussi, promis juré, pas de nouveaux moniteurset finalement... nouveaux moniteurs et qui plus est au même prix. Résultat, les petits revendeurs vont encore s'en prendre plein la gueule. Moi qui croyais que les politiques à la con étaient réservées aux importateurs verreux, je me rends compte que les gros minables peuvent faire aussi bien chez nous.

ON EMBAUCHE...

Le dénommé Ahmet Cabusoglu recherche un programmeur doté de quelques fonctions en ROM lui permettant d'assurer un poil de marketing et ce en deux langues : l'Anglais et le Turc. Et savez-vous pourquoi Ahmet se remue de la sorte ? Tout simplement parce qu'il veut lancer l'Atari 520 ST en Turquie ! Y en a qui n'ont peur de rien de nos jours.



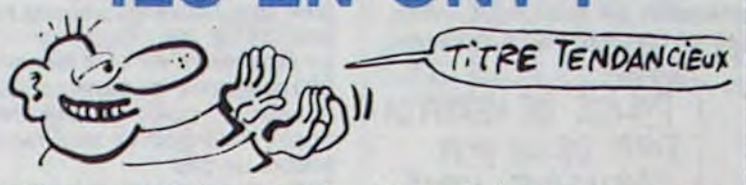
LE RETOUR DE LA GRANDE AVENTURE

Tous les fervents des jeux d'aventure vont pouvoir se frotter les mains : après **The Hobbit,** tiré du bouquin de Tolkien du même nom, ils vont pouvoir se colleter avec une nouvelle histoire des hobbits, Le Seigneur des Anneaux (Lord of The Rings pour la version originale). L'action est centrée sur le neveu (Frodon) du héros de la première partie (Bilbo), neveu qui doit détruire l'anneau découvert par son oncle dans le trésor de Smaug, l'infâme dragon qui avait dépossédé les nains de leur trésor.

Comme pour le premier logiciel tolkienien de *Melbourne House,* l'éditeur de ces jeux, **Lord Of The Rings** vous transporte dans l'Empire du Milieu, lieu fort étrange où cœxistent de nombreuses races plus ou moins amènes : hobbits, nains, elfes, orcs, cavaliers noirs, magiciens blancs et noirs... Cette fois, vous devrez rejoindre le territoire de Sauron, l'affreux magicien, pour jeter l'anneau d'invisibilité dans un volcan extrêmement virulent et destructeur. Vous serez aidé dans cette tâche par deux hobbits, Sam et Pippin, sans parler de la protection paternelle de Gandalf, le bon magicien.

Tiré du premier volume du Seigneur des Anneaux (qui en compte trois), le programme s'accompagne du livre correspondant à l'aventure, ouvrage où vous pourrez puiser réconfort et indices pour la bonne poursuite de votre quête. Le logiciel offre un vocabulaire de l'ordre de huit cent mots, une présentation en texte accompagnée d'illustrations mignonnes comme tout d'une horloge intégrée qui fait évoluer l'action dans tout le pays et pas seulement à l'endroit où vous vous trouvez et d'une analyse syntaxique complètement démente qui comprend le bon anglais comme les abréviations d'enfer (AL pour Alcohol par exemple). À recommander de toute urgence aux passionnés équipés d'un bon dictionnaire d'anglais ! **Lord Of The Rings** de *Melbourne House* pour Amstrad, Commodore et Spectrum.

ILS EN ONT !



Goal Computer à Paris nous a juré sur l'honneur, promis, craché par terre qu'il avait 200 Atari 520ST en boutique, dans la vitrine et dans la cave. Donc, pour 7950 francs (le moins cher en France) vous aurez droit à la configuration classique Atari, c'est-à-dire un moniteur monochrome, une souris, l'unité centrale, le drive, le Basic, le Logo, Néo et ST Writer. De plus, en boutique, vous pourrez vous payer 49 logiciels dont VIP, Sundog et les 18 Infocom. En vrac, le câble péritel coûte 360 balles et l'imprimante matricielle 100 cps Canon tourne autour de 4600 balles. La disponibilité est immédiate, ce qui est exceptionnel, je ne vous en dis pas plus.

DRIVE POUR SPECTRUM

Timex Portugal va probablement annoncer un lecteur de disquettes pour Spectrum. Je vous vois d'ici hurler de joie et maudire les abominables micro-drives dont la fiabilité n'était pas des meilleures. Ce que Timex nous annonce, c'est un lecteur de disquettes 3'' possédant dans sa carcasse son propre Z80. En principe, vous pourrez faire tourner tous les programmes CP/M sur ce floppy, ce qui n'a strictement aucun intérêt mais comme ça existe, on le signale. Par contre, vous pourrez un petit peu plus tard brancher un clavier de type professionnel sur le drive qui remplacera complètement l'immonde chose infâme qui sert encore de clavier au Spectrum. Les prix ne nous ont pas encore été communiqués, mais on peut supposer qu'ils dépasseront largement le prix du Spectrum lui-même. Quelle affaire !

UN COMPATIBLE IBM DE PLUS

Les compatibles IBM, c'est tous les deux jours maintenant. Dans le tas, il y en a des chers, des moins chers, des pas chers et des franchements donnés. Dans la catégorie ''c'est pas trop cher mais on a vu mieux'', le Kaypro PC se positionne tout à fait là où il faut. Ainsi, pour 13.300 balles, on vous propose une unité centrale compatible IBM PC-XT ainsi qu'un lecteur de disquettes et même un superbe moniteur monochrome. En fait c'est un Laser PC qui a l'air plus solide et qui doit tenir la route plus longtemps. À rajouter à la collection.

AH ! CES JAPONAIS !

Alan Sugar, le roi Amstrad lui-même, aurait fait un petit tour du coté de Tokyo ces temps-ci. Le microcosme de la micro murmure qu'il se serait heurté à l'intelligence japonaise d'une drôle de façon : imaginez Sugar en train de se prosterner devant un industriel japonais, le priant de bien vouloir accepter de lancer des chaînes de productions de disquettes 3''. Ce dernier, rusé comme un renard du Tonkin lui répond : ''D'accord Scarabé, mais à la seule condition que ta prochaine machine possède un lecteur de disquettes 3 pouces''. Sugar bien embarrassé car sa prochaine bécane est un compatible IBM fonctionnant en 5''1/4 n'eut plus qu'à se retirer sur la pointe des pieds.

En tout cas, nous, on commence à en avoir sérieusement marre, Sugar se démerde comme un manche : pas un seul CPC n'est entré en France depuis 3 mois, les disquettes 3'' arrivent en très petites quantités et quand elles arrivent, c'est par d'autres fabricants, donc à des prix intolérables. Pour couronner le tout, les petits revendeurs laissent tomber Amstrad et sa ''politique lamentable'' pour se tourner vers MSX ou Thomson, enfin là où ils sont sûrs de ne pas se faire avoir dès la première commande. Sugar va probablement être couronné Mickey de l'année par le jury mondial de la sottise et ça va encore pas lui plaire.

BRATACCAS LA BARRAQUE

C'est pas pour dire, mais un bon jeu, ça réchauffe le cœur. Remarquez, il était temps que quelqu'un fasse un truc mignon sur 520ST pace que de ne rien voir, les illusions passées sur cette bécane partaient en charpie ces temps-ci. Pourtant, un 68000 et 512 Ko de RAM doivent bien permettre d'une façon ou d'une autre de faire des superbes logiciels à en faire baver les crapauds les plus visqueux. ''Soit, me direz-vous, mais où sont-ils ces softs géniaux'' ? Devant toi, patate ! Là, jette un œil, la jaquette à côté de l'articulet que t'es en train de zyeuter. Le soft en question se prénomme Brataccas et a été pondu par Psygnosis, une petite boîte britiche qui, si elle continue dans cette direction, va finir par avoir une réputation d'enfer.

Comment ? Vous voulez que je vous parle du soft. Non, mais, qu'est-ce que c'est que ces exigences ? Bon. N'en jetez plus, j'accepte.

Vous êtes Kyne, un mec avec une tronche de martien.Vous êtes accusé d'un crime que vous n'avez pas commis, situation gênante au possible. Grosso modo, vous vous êtes tiré du bled où vous mariniez pour aller sur Brataccas où doit se trouver la preuve de votre innocence.

Le jeu lui-même est superbement réalisé. Deux versions cohabitent sur la même disquette : la version couleur et la version monochrome. Vous chargez le soft en boutant le système (ou en boutant selon que vous êtes du Bas-Berry ou du Haut Larzac). Le chargement s'exécute à une vitesse démoniaque. La manipulation du bonhomme se fait au clavier (vous n'êtes pas sorti de l'auberge), au joystick où à la souris. Dans tous les cas, des tonnes de positions sont possibles. Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez avancer, reculer, tourner, sauter, enjamber, ramasser, poser, prendre, remettre, sortir l'épée du fourreau, replacer l'épée dans le fourreau, vous battre mieux que Scaramouche et courir comme Guy Drut et Zatopek réunis. Avouez que pour un jeu complexe, vous êtes servi.

Au fur et à mesure que vous avancez dans les lieux, vous rencontrez des Droïds, des gardiens, des barmen et des bureaucrates (individus dont la fonction est d'agir sur les panneaux d'affichage répandus un peu partout, sur les droïdset, sur les hauts parleurs de la station). De découverte en découverte, on ne se lasse pas d'un jeu de ce type. Rajoutez à cela qu'on peut sauver des parties intéressantes pour les continuer plus tard et que la mort n'existe pas, vous obtiendrez un des softs les plus intéressants du moment. L'adaptation sur Commodore-Amiga et Macintosh est aussi prévue au programme et devrait arriver sous peu.

TEL EST PRIS QUI CROYAIT PRENDRE

Chez Nasa, on en voit de belles. Vous vous souvenez sans doute de la fameuse promotion pour les Atari 800 XL ? A l'époque, Nasa rachète un stock de 37.000 bécanes et les brade à 590 balles. Le seul problème, c'est que dans la promo, on ne voit pas de magnéto cassette pour la simple et bonne raison que la maison mère, Atari, a définitivement abandonné la bécane et que le magnéto est spécifique au 800XL. Donc, pressé par la demande, Nasa est obligé de se retourner vers des fabricants coréens qui acceptent de lui vendre des magnétos, mais à prix d'or.

Nasa, qui a encore un tiers de son stock à écouler, est pris à la gorge par les asiatiques et par ses propres clients. Moralité : quand on veut faire un gros coup, on n'oublie pas de mettre un casque pour pas tout se reprendre sur la gueule.

TOUT VA TRÈS BIEN...

Vous connaissez la chanson, ''tout va très bien, madame la marquise...'', c'estce que Commodore chante depuis un peu plus de 4 mois. La réalité est tout autre : d'abord, les rumeurs courant un peu partout à propos de chiffres d'affaires catastrophiques pour 1985, puis les reports de sortie de l'Amiga, les déceptions des développeurs américains et enfin, récemment, la fermeture officielle de l'usine de Corby en Angleterre qui alimentait l'Europe en C64, 128, 16 et Plus-4. Commodore avait beau hurler en novembre que tout allait très bien à tous les niveaux, la fermeture de cette usine ressemble fort à un commencement de la fin.

Depuis le départ de Tramiel, Commodore se casse la gueule. Rigolo, non ?

BONS PLANS POUR APPLE

La Fnac ne vend pas seulement des micros, des disques et des livres, elle fait fabriquer des interfaces, câbles et boîtiers. Je parie que vous l'ignoriez, bande de petits minables. Ils nous proposent tout d'abord un boîtier permettant de brancher des manettes de jeu Atari sur un Apple IIc ou IIe. Je dis bien brancher car pour les utiliser, c'est une autre histoire. Certains jeux fonctionnent, d'autres pas, ce qui est logique quand on connaît le système de manette qu'utilise Apple. En tout cas, que ça marche ou non, ça vous coûtera 590 francs. Deuxième proposition des gens de la Fnac, un boîtier permettant de brancher deux circuits sur l'unique prise joystick d'un Apple. Par exemple, vous pourrez utiliser soit la souris, soit un joystick sans avoir besoin de débrancher chaque accessoire. Cet outil pour fainéants coûte également 590 balles.

Toujours plus fort, un boîtier sympathique avec lequel vous pourrez connecter jusqu'à trois périphériques par le port série ou trois ordinateurs sur le même périphérique. Je m'explique. Vous prenez une imprimante imagewriter, une table traçante et un modem et vous branchez le tout en même temps sur la carte série de l'Apple IIe. Inversement, vous prenez une Imagewriter et vous la connectez à un IIe et à un IIc à la fois. Avouez que ça peut simplifier énormément d'emmerdements avec des câbles qui traînent partout, ça fait pas propre... beurk ! Le problème c'est qu'il faut avoir 990 balles pour se payer ce bijou, m'enfin si vous avez déjà deux Apple, vous pouvez bien raquer encore un peu.

Enfin, le dernier produit est une carte destinée à remplacer la super-parallèle Apple. Avant de trouver ça nul, écoutez ce que je vous raconte. Vous avez une Seikosha ou une HP, voire une Brother. Avec la carte classique, il vous est impossible de la brancher sur la bécane et de la faire tourner correctement. La carte proposée par la Fnac résoud ce problème. Elle est reconnue par la machine comme une super-parallèle mais ce deuxième bijou permet d'imprimer sur une floppée d'imprimantes théoriquement incompatibles. Elle coûte quand même 990 balles c'est-à-dire le prix d'un Atmos, mais la comparaison n'est donnée ici que pour faire figure de boutade (de Dijon).

INFORMATIQUE CHÈRE ET CONCOURS SYMPA

Si je vous dis que BASF est le leader du compatible IBM en Europe, vous me répondrez sans aucun doute que j'ai bu des litres de vin chaud et des hecto-litres de jus de fruit pour en arriver là. Eh bien non, c'est vous qui vous plantez majestueusement, désolé. En fait, IBM ne fait pas que des petites bécanes pourraves mais aussi des super-grosses machines diaboliques dont la taille varie entre celle du jardin de mon oncle et du château de Versailles.

Quand vous saurez que BASF n'a vendu que 400 de ces unités (c'est un mot bien, ça, "unité", il ne s'emploie que chez les pros de la micro. Si vous voyez un mec de chez IBM, parlez lui du nombre d'unités qu'il a vendues, il sera très flatté) et qu'avec ça ils font bosser 3000 personnes, vous comprendrez que chaque bécane ne coûte pas moins de 300 bâtons pièce, ce qui fait pas mal, avouez-le. Voilà pour la petite histoire.

BASF, c'est aussi des disquettes et des cassettes et côté disquettes, ils ont décidé de mettre le paquet pour remonter leur courbe de vente. Donc, à partir du 30 mars et jusqu'au 31 août de cette année, BASF organise un concours judicieusement nommé le "Prix du Flexy d'Or".

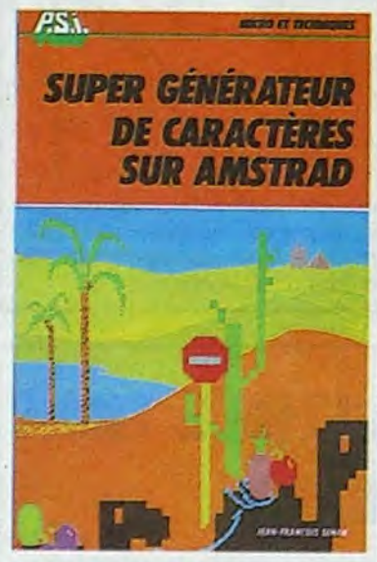
Qu'est-ce qu'on doit faire ? Qu'est-ce qu'on gagne ? Bah, vous êtes censé faire un logiciel soit de jeu, soit de gestion, soit scientifique. Une fois votre chef d'œuvre terminé, vous devrez l'envoyer sur une disquette BASF (gag !) et un jury décidera si vous êtes l'heureux élu ou non. Si vous l'êtes, vous pourrez vous foutre dans la poche une coquette somme dont le montant ne nous a pas encore été communiqué mais qui semble assez raisonnable et un trophée en or ou en argent selon que vous êtes premier ou deuxième. Un point important est à souligner : toutes les machines existantes sont susceptibles de participer au concours, on nous a même assuré que si la bécane sur laquelle vous avez fait votre soft n'était plus vendue ou introuvable, BASF testerait quand même le logiciel et vous demanderait pour cela de lui prêter la bécane en question. Pas mal, hein ? Alors, possesseurs de Zébulon 3, Lindecker TX, Vraticolu 40/12 et Loriatul 2 à vos claviers. Si jamais BASF ne teste pas vos softs, cassez-leur la gueule.

Lejury sera composé du gratin de la presse informatique française. On peut espérer la présence du Groupe Peste (l'Ordinateur Solitaire, Dérision Informatique et 00 Hebdo), Soft et Mytho, Science et Eau de Vie Micro, Micro-Veau ainsi celle d'Hebdologiciel. Vous avez compris ? Au boulot, tas de fainéants.

PSI, L'INFORMATIQUE FLEUVE

Enfer et damnation, il faut que je lise tout ça ? Mais ils ne se rendent pas compte chez PSI, 14 bouquins d'un coup ! J'y arriverai jamais, on boucle dans deux heures ! Bon, tant pis pour eux, je les lis en travers, accrochez-vous, ça va speeder !

Je commence par les chiants : **CP/M plus sur Amstrad 6128 et 8256.** Ça cause de CP/M 3, c'est assez pointu, bien documenté et convenablement doté d'exemples. Mais qui s'intéresse encore au CP/M ? C'est Yvon Dargery qui a pondu ce chef-d'œuvre et pendant qu'il y était, il a écrit le même pour Commodore 128, ou plus exactement il a changé la couverture : le contenu est identique. 100 balles les 126 pages.



MO5 et TO7/70 pour réussir en CE2 par Daniel Nielsen, ou l'art et la manière de rendre un ordinateur antipathique : histoire, géo et informatique, l'enfer. Pour parents sadiques. 115 balles.

Le livre de Jazz sur Mac. Informatique et Contrats, Clefs pour Textor existent, ils sont sur mon bureau, vous n'en avez rien à foutre et moi non plus !

Périphériques et fichiers sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128, doit par contre vous brancher surtout si vous avez un CPC 464, 664 et 6128 et que les problèmes de périphériques et fichiers font partie de vos préoccupations actuelles. C'est pas trop mal foutu, ça va du lecteur de K7 au drive en passant par l'imprimante, le crayon optique et le joystick. Il y a des exemples et c'est 120 francs, pas un rond de moins.

Puisqu'on est avec Amstrad, le tome 2 de l'excellent **Clefs pour Amstrad** (Enfoiré !) est paru, il traite du système disque. Complet, efficace, bien organisé, 230 pages indispensables. 155 francs quand même !

Pour Amstrad toujours, un **Super générateur de caractères** qui génère que dalle puisque c'est vous qui devez vous taper les programmes pour fabriquer des motifs plus ou moins bien réussis. 140 balles, ils auraient mieux fait de faire une cassette ou une disquette.

Un bizarroïde **Photographie sur Amstrad et Apple II** termine cette série pour Amstrad. Il s'agit d'un recueil de programmes pour régler votre appareil photo ! Sans déconner : il ne sert qu'à ça ! Calculer les profondeurs de champs, régler les flashes, les agrandisseurs, calculer le temps de développement, tout ce qu'un appareil photo moderne fait automatiquement ! 150 balles pour les allumés doubles, photo/ordinateurs. Il paraît que ça existe.

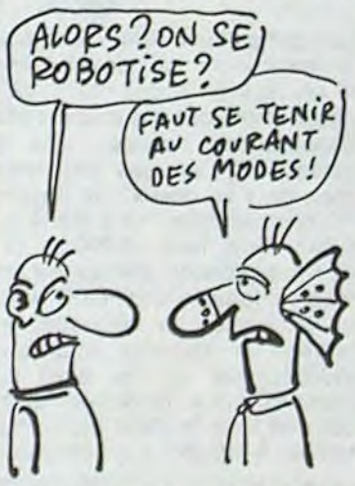
Et de la **zizique sur MSX Yamaha,** ça vous dirait ? 185 francs pour 285 pages de petits programmes musicaux pas terribles , ça craint ! Il en reste ? Oui, un **Clefs pour Commodore 128** un peu mince pour ses 110 balles mais digne de la série des "clefs". Un **Clefs pour Macintosh** nullard, encore plus incomplet que les docs de Microsoft et qui plafonne à 150 balles, deux diskobouquins ou bouquins-diskouettes : **Comptabilité sur IBM/PC et compatibles** qui fera la joie de votre comptable favori pour 385 francs, une misère ! Enfin, **Création et animations graphiques sur Apple II** livré aussi avec une disquette pour 335 francs en liquide et en petites coupures. Si vous touchez un peu en assembleur et en Prodos, vous arriverez peut-être à vous y retrouver dans ce bouquin puzzle ou le peu de clarté voisine avec des résultats d'animation pas tristes du tout.

Allo, Monsieur PSI ? Envoyez le reste, j'ai fini.

LE PRIX QU'ÇA COÛTE

L'Association des Maires des Grandes Villes de France (l'AMGVF pour les intimes) présidée par Jean-Marie Rausch (vous vous souvenez, "le bide informatique français", numéro 74 de l'HHHHebdo) s'est éclatée en faisant une enquête de derrière les fagots pour savoir combien ont dépensé les villes de notre beau pays en matériel informatique.

En analysant les résultats, on s'est aperçu qu'en moyenne les collectivités claquent 0.7% de leur budget pour leur informatisation. Entre 1982 et 1984, les grandes villes consacraient chacune en moyenne, chaque année, 7,9 millions de francs. Evidemment, le fait que ces chiffres soient des moyennes peut vous induire en erreur, jeunes loups que vous êtes. Ainsi, les écarts entre les villes sont plus que significatifs. Par exemple, le district de Tourcoing a dépensé 876.000 francs alors que Paris a dépassé les 92 millions de francs, avouez que la différence est de taille.



Cette association a également réalisé un petit calcul intéressant : l'informatisation des villes aura coûté en moyenne, par habitant, entre 82 et 84, 35,55 francs par an avec un minimum de 8,45 francs pour Le Manset un maximum de 86 francs pour Grenoble. Une constatation intéressante : le rythme de progression des dépenses d'informatisation des villes est légèrement inférieur à la croissance moyenne du marché informatique français. En français, ça veut dire que les grandes villes raquent moins pour l'informatique que les industriels et les entreprises françaises. En somme, les maires des grandes villes n'ont pas fini de s'arracher les cheveux sur des problèmes de budget d'informatisation. Intéressant,non ? Vivement J-M Rausch ministre de la communication, qu'on voit des micros à chaque coin de rue !

LE MINITEL ANTI-GANG

Les petits commerçants ont intérêt à émigrer vers Toulouse où une opération très originale a été amorcée. Voyez plutôt : les magasins toulousains se sont fait entuber de près de 15 millions de francs en 84 par des chèques en bois et autres comptes non-approvisionnés. Après 4 ans de démarches, le service d'action préventive toulousain a finalement mis en route l'Opération Mercure. "Qu'est-ceci",hurlez-vous ?

Imaginez-vous devant votre caisse, dans votre magasin de chaine hi-fi. Un type se pointe. Il vous demande si vous avez des télévisions couleurs en stock. Consciencieux, vous lui rétorquez qu'"effectivement monsieur, nous en avons". Le mec sort son chèquier et vous balance : "Ok, mettez m'en une douzaine".

Rien ne va plus, vous lui sortez ses télés et l'air de rien lui annoncez le total de l'opération. L'individu remplit son chèque gouluement, un filet de bave coule entre ses lèvres. Ce dernier détail vous surprend. Au moment où le gars vous allonge le morceau de papier-monnaie, vous tapotez sur votre minitel deux ou trois chiffres à propos du chèque et le tour est joué. Si jamais le chèque a été enregistré comme volé ou quelque chose du genre, une sonnerie se déclenche illico chez les poulets du coin. Les archers se pointent quelques secondes plus tard et l'abruti qui a essayé de vous rouler est pris sur le fait et relâché quelques minutes après, comme d'habitude. Le principal est qu'il se soit fait gauler, le reste n'est que broutilles.

Cette opération diabolique aura coûté quelques 250.000 francs à la Chambre de Commerce et d'Industrie de Toulouse, argent qui devrait être amorti grâce aux abonnements payés par les commerçants pour se connecter au réseau. Amis pirates du Sud-Ouest, à vos claviers, le premier qui pirate ce serveur a le droit à sa photo dans l'HHHHEBDO.

RÉVISION À LA BAISSE

Les MSX vont rapidement devenir les machines huit bits les moins chères du marché, si la tendance actuelle se maintient : cette semaine c'est Canon qui annonce le nouveau prix pour le V20, 1290 francs au lieu des 1990 d'il y a quelques jours ! Actuellement les Sony HB 501 F (le portable avec cassette et joystick intégrés) à 1990 balles et HB 75 F à 1290 francs restent derrière Canon, mais c'est eux qui avaient démarré le mouvement à la baisse. D'autre part, vous pouvez trouver des configurations comprenant un Philips VG 8010, un moniteur monochrome Philips et un Quick Disc Drive à 2590 francs (ça vaut bien Amstrad), et c'est Vidéotroc qui se bouffe la chemise en vous proposant ça. Le Quick Disc Drive (QDD), ça ne vous dit rien ? Ce petit bestiau avale des disquettes de 2,5 pouces (à 19 francs pièce) offrant 64 Ko par face, avec des vitesses de chargement équivalentes au lecteur de disquettes Sony ou Canon, et tout ça pour 990 francs !

Pour les prévisions de nouvelles machines, Sony va commercialiser son HB 500 (le premier MSX II à atteindre le marché français) d'ici la fin du mois à 6990 francs. Ce micro offre un drive intégré de 720 Ko formaté, un clavier détachable, des connecteurs de tous les côtés, une horloge interne vraiment balèze et des fonctions délirantes (définition sonore de chaque touche indépendamment, par exemple). La bécane a 128 Ko de mémoire vidéo et autant de RAM utilisateur... Bref, c'est l'ultime perfectionnement dans le domaine du huit bits. Le Yamaha YIS 604, doté de capacités similaires, arrivera sans doute chez nous à un prix encore plus dingue : on parle d'une machine à moins de 4000 balles ! Bien entendu, les dizaines de logiciels actuellement sur le marché sont complètement compatibles avec ces nouveaux modèles, et des softs spécifiques sont déjà développés. Ça cartonne dur du côté des Japonais, attention à la fièvre jaune !

LES VRAIS FOUS

C'est en Angleterre qu'on vient d'enfermer en asile le premier accidenté de la micro. Un espèce de fou qui passait ses journées et ses nuits à taper sur son Commodore 64. C'est un critère suffisant pour dépister la folie profonde : c'est en effet sur un micro, passion éminemment solitaire, que l'on

dépiste le mieux les tendances schizophréniques. Et le lien entre la passion et la folie est ténu : si vous programmez nuit et jour, vous êtes normal, mais si vous parlez à votre micro, vous êtes fou malade à lier.
Maintenant, faites-le à voix basse, des fois qu'on vous espionne...

EURÊKA, DEUXIÈME !

Voilà, toute chaude, la solution de la deuxième énigme d'Eurêka. Vous pensez que ça va être plus simple, qu'ils ont sorti tous leurs pièges sur la première ? Que nenni, les bleus ! C'est aussi compliqué, sinon plus. On comprend que personne n'ait gagné au bout d'un an.
D'abord, regardez l'illustration. Sur la cuirasse du garde romain, on distingue deux lettres : A et L.

C'est une partie de la solution? Oui, mais anglaise. On laisse tomber. L'alphabet gothique autour du poème, ça peut aider ? Pas du tout, c'est une fausse piste, il n'y a rien à voir. Commençons directement avec le poème. Prenons les quatre premiers vers. Ceux qui ont résolu l'aventure correspondante savent qu'il faut acheter des chevaux, des sandales, etc. Or, chacun de ces objets a un prix. Astuce : du prix de deux char plus le prix de deux chevaux on retire le prix de quatre paires de sandales plus le prix de deux poulets, et on obtient cent. Du reste latin verras ce que tu peux tirer, comment dit-on cent en latin, mmhhh ? C, oui. Fin de la première strophe.
Deuxième strophe, on parle de sorcière, des faubourgs de Rome, c'est une indication qu'il faut sortir de Rome pour la trouver dans le jeu d'aventure.
Troisième strophe, deux éléments : le mois de Mars (troisième mois de l'année) et le jugement trois fois prononcé. Or, la lettre C est la (remplacez les pointillés) ...ème lettre de l'alphabet. Confirmation pour le C.
Et dans la dernière strophe, le joint qui marque la fin (sous-entendu d'une phrase) et "la présente dont il restera le dernier", c'est le point, qui termine toujours une phrase. L'indice donné à la fin de l'aventure était : Ils sont point fous ces romains. Phonétiquement : ils sont POINT fous C romains. Ok ? On a donc pour l'instant T et 13 sur le premier jeu, C et POINT pour le second. Solution du troisième jeu la semaine prochaine, mais même en sachant comment procéder vous ne trouverez pas, c'est des salauds, ils ont tout prévu !

CHAPITRE DEUX

LA ROME ANTIQUE

De deux vieux chars tirés par 2 chevaux pourvus,
Huit sandales d'un sac il faudra retirer,
Ainsi que 2 poulets que tu garderas vifs,
Du reste latin verras ce que tu peux tirer.

Ainsi te parlera la très vieille sorcière,
Remuant le breuvage terrible dont l'arome,
Empuante le taudis dont elle fit sa chaumière,
Au fond des bidonvilles dans les faubourgs de Rome.

Une autre voix t'appelle, dont le timbre se casse,
"Fais attention aux Ides - prends garde aux Ides de Mars".
Par trois fois tu entends son jugement prononcé,
C'est gagné si tu vois Rome par son œil glacé.

Tu devras rechercher - cherche pour trouver le joint,
Qui marque aussi la fin, et qui forme le lien
Avec la simple ligne que l'on vient de passer
Et la présente dont il restera le dernier.

CHÈRE LA DISQUETTE

Il y a bien longtemps que je cherche un logiciel de billard qui tienne la route. Eh bien sachez que je ne l'ai pas encore trouvé à ce jour, malgré les tentatives longues et douloureuses que j'ai faites sur **Hustler** de *Bubble Bus*. Si les effets donnés aux boules ont été particulièrement bien étudiés et rendus, le graphisme nul et la lenteur du logiciel le rendent complètement soporifique. De plus, comme il s'agit d'un billard américain (à six trous), l'intérêt n'est quand même pas aussi grand qu'avec un *trois boules*. Plusieurs options de jeu vous sont proposées par le programme : rentrer n'importe quelle boule dans n'importe quel trou, les rentrer dans l'ordre, les rentrer chacune dans son trou, jouer avec un copain... Tiens ! Le jeu ne compte que six boules au lieu des quinze standard dans le billard américain. L'horreur quoi ! Je ne vois qu'un seul intérêt à ce logiciel : il est vendu à un prix défiant toute concurrence (pour un soft en disquette) soit 114 balles. Malgré tout, ça fait cher la disquette vierge trois pouces. **Hustler** de *Bubble Bus* pour Amstrad.

TROIS SOFTS, TROIS BÉCANES

Micro Pro est une société américaine qui a fait un malheur il y aquelques temps grâce à des produits sous CP/M pour des tonnes de bécanes professionelles. Aujourd'hui, B.Y informatique et Innelec se partagent la distribution de ces produits pour Apple, C64 et toute la gamme Amstrad. Parmi eux, des noms qui évoquent toute une époque aux vieux de la vieille de la micro, Wordstar et Mailmerge (890 francs), Calc Star (490 balles) et Info Star (690 balles) qui sont respectivement un traitement de textes, un calc et une base de donnée style DBase II. Qui eu cru il y a 5 ans que ces produits nous gonfleraient toujours en 86 ?

TOUJOURS PLUS HARD

je préfère ne pas savoir comment je suis foutu plutôt que de l'apprendre de cette façon. Les QCM (questionnaire à choix multiples) sont décidément aussi nuls en soft que sur le papier.

Du côté du **Strip Poker** ce n'est guère mieux : à part le dessin de la nana qui est un peu soigné (malgré ses jambes vraiment trop longues), rien ne permet de sauver ce programme de la ire HHHHebdogicielienne. Là encore, le Basic règne en maître, de plus le programmeur ne doit pas vraiment connaître le poker pour avoir conçu une version aussi simpliste. **Strip Poker** et **Squelette** de *Core* pour Amstrad.

La société *Core* va réussir à me tuer : encore une fois, sa production s'approche tellement du zéro absolu (à la mode en ce moment avec la vague de froid) que je me trouve réfrigéré et presque incapable de taper sur le clavier tellement je tremble.

Squelette se contente d'être un mauvais didacticiel sur le corps humain, avec graphismes et sonorisation ringards. Son fonctionnement rappelle de très près le Corps Humain d'Infogrames, la touche d'humour en moins. La programmation est en Basic, moche, réalisée en quatrième vitesse... À dégager le squelette :

PLAN D'ENFER

Vous avez envie d'un 520 ST à un prix vraiment imbattable ? Alors je vous ai trouvé le plan vraiment en acier pour économiser quelques

centaines de francs sur la configuration la moins chère : le 520 ST avec un drive 3,5 pouces et un moniteur monochrome à 5000 balles ou la même chose mais avec la couleur à 7000 francs. Ça vous branche ? C'est là que les choses commencent à se compliquer : il faut d'abord trouver quelqu'un en Angleterre, d'une part, et d'autre part que ce quidam ait un accès à un lycée ou une fac de ce sinistre pays. En effet, cette offre promotionnelle est exclusivement réservée aux lycéens et étudiants anglais et elle ne dure que jusqu'à la fin mars. Visiblement, ils ne savent plus comment la fourguer leur bécane !

ORGASMIQUE

Le meilleur jeu jamais conçu sur MSX est enfin disponible en cassette. D'abord sorti en carte (nécessitant le lecteur de cartes d'Electric Software à 100 balles) **Xyzolog** va enfin pouvoir gagner toutes les mémoires ! Souvenez-vous de ce logiciel, il a une grande carrière devant lui. Je vous rappèle brièvement le principe de ce soft : vous dirigez une sphère rouge sur un terrain constitué de surfaces planes et de pentes plus ou moins fortes différenciées par des nuances de gris. L'inertie de la sphère l'empêche de franchir certaines côtes trop fortes sans élan. Le globe se nourrit d'énergie pure qu'il peut récupérer à différents points de chaque tableau. Défendant ces sources énergétiques, des étoiles vertes se promènent librement, flottant au ras du sol. À chaque fois que vous avez épuisé les ressources d'un tableau, vous gagnez une vie et passez au niveau suivant. Petit à petit, les terrains deviennent tellement accidentés qu'une stratégie de premier ordre s'impose pour vaincre les problèmes de pesanteur. Une création aussi géniale qu'originale, que vous ne pouvez plus ne pas acheter. **Xyzolog** *d'Electric Software* pour MSX.

SINCLAIR L'EST CASSÉ

Suite de la page 1

Alors les possesseurs de machines Sinclair, faut pas vous inquiéter. Dès la semaine prochaine, vous saurez à qui vous confierez vos bécanes en rideau. Du moins, si les négociations aboutissent : celles avec Maxwell sont tombées à l'eau et celles pour monter une filiale Sinclair en France sont restées en rade. Et si Sinclair a le temps : il lance son 128 Ko en Angleterre la semaine prochaine, alors la France, ça attendra un peu.
Si la semaine prochaine rien n'est fait, va y avoir des oreilles de Mickey pas perdues pour tout le monde...

DEULIGNE SIGFRIED

Encore une semaine d'écoulée. Je ne sais pas si vous vous rendez compte de la vitesse à laquelle passe le temps, mais c'est vraiment le délire le plus total : vous vous levez, un lendemain de réveillon, vous bricolez deux trois deulignes et paf ! C'est les vacances de février. Pas que je sois jaloux de tous les petits flemmards qui vont se la couler douce sur les pistes, mais quand même, y'en a qui bossent pendant ce temps à s'user les doigts sur les claviers et les yeux sur les écrans, mais c'est si bon !

● ● ● ● ● ● ● ●

Fabrice RIPELLE met en valeur la culture du sud de la France et vous paie une tranche de bonheur marseillais.

Listing Oric

```
 1 A$="48ADDF02C98DD0168A489848A2F
9AC6902C8BDF7969112E8D0F768A868AA6
8402C434F4E"
 2 FORN=0TO39POKE#97D0+N,VAL("#"+M
ID$(A$+"472021",2*N+1,2)):NEXT:DOK
E587,#97D0
```

● ● ● ● ● ● ● ●

Philippe BREVET en dépose un sur son clavier musical particulièrement sympathique sonoriquement parlant.

Listing Canon

```
1 OUT243,0:IFZTHENFORT=62TO65:OUT242,T+6
.1*Z:NEXT:IFTKEY(Z$)THEN1
2 OUT242,0:OUT244,78:Z$=INKEY$:IFZ$=""TH
EN2ELSEZ=INSTR(",MNHBGVCDXSZ",Z$):GOTO1
```

● ● ● ● ● ● ● ●

C'est Jacques LACROIX qui remporte le concours cette semaine avec son listing graphique de la mémoire. Faites LIST puis RUN et déplacez la fenêtre avec la manette 1.

Listing MO5

```
10 CLEAR,29990:FORX=32001TO32078:READA$:
POKEX,VAL("&H"+A$):NEXT:DATA BE,7C,FE,86
,01,F6,A7,CC,C1,FF,27,F9,C1,FE,27,0F,C1,
F7,27,11,C1,FD,27,13,C1,FB,27,15,7E,7D,3
D,30,88,B0,7E,7D,3D,30,88,01,7E,7D,3D,30
,88,50,7E,7D,3D,30,88,FF,7E,7D,3D,39,39,
39,39,39,BF,7C
20 EXEC 32001:GOTO 20:DATA FE,10,8E,00,0
0,EC,81,ED,A1,10,8C,0B,00,26,F6,39
```

● ● ● ● ● ● ● ●

Philippe LABAT tourne en rond dans son cerveau et transfert ses phantasmes sur son micro. Balèze le résultat, merci Dr Freud !

Listing Apple

```
1  HGR : HGR2 :B = 55.8:C = 63.6: SCALE= 2
   4: FOR X = 0 TO 5: READ A,U(X),T(X): POKE
   768 + X,A: NEXT : POKE 232,0: POKE 233
   ,3: DATA 1,1,2,0,2,4,4,4,8,0,0,0,4,0,0
   ,0,0,0
2 X =  INT (5 *  RND (1)):Y =  INT (3 *  RND
   (1)): FOR Z = 0 TO 63 STEP U(Y):W = (Z
    / T(Y) =  INT (Z / T(Y))): POKE 230,3
   2 + 32 * W: POKE 49236 + W,0:A = 49200
    * (Z / 4 =  INT (Z / 4)):W =  PEEK (A
   ): ROT= Z: XDRAW 1 AT X * B + 27,Y * C
    + 31: NEXT : GOTO 2
```

● ● ● ● ● ● ● ● ●

Saludos la jeunesse !

LES SEPT SORCIERS

Hé oui, les gatés : Hebdogiciel ne vous laisse pas tomber ! Voilà un nouveau logiciel en Basic étendu pour votre TI 99/4A. Confrontés à sept sorciers diaboliques, vous devrez leur piquer leur sept diamants. Pour arriver à vos fins, il va falloir ruser. Essayez de les défier au billard, aux dés ou au tir au pigeon à moins qu'un petit concours de saut en parachute ne les fassent craquer. Un mode d'emploi complet vous permettra de vous y retrouver. Le prix ? 90 balles, pas un rond de plus parce que c'est vous.

Bon de commande à découper et à renvoyer à

SHIFT ÉDITIONS,

24 rue Baron
75017 PARIS

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

DATE : *PU = 90 F. x* ..... = ... *F.*

Frais d'envoi = *+ 15 F.*

Chèque joint : TOTAL = ... *F.*

BIDOUILLE GRENOUILLE

Taaaa... badabada... dziourmmm. 7 sur 7, présenté par Anne Spectrum. Invité de la semaine : Jack Corbac.
- Bonsoir. Notre invité de ce soir peut surprendre par son amour du paradoxe. Considéré par tout le monde comme quelqu'un de désagréable au possible, ses amis et son conseiller en communication s'obstinent à prétendre qu'il est très gentil en privé. Il se prétend de gauche mais est leader de droite, il ne veut pas faire de la politique politicienne mais continue à organiser meeting sur meeting et il se veut libéral mais pour lui, pas pour le peuple. Vous l'avez deviné, notre invité est Jack Corbac, bonsoir Jack.
- Ecoutez, bonsoir.
- Vous connaissez le principe de l'émission, je vais donc vous demander de commenter plusieurs sujets d'actualité. La première partie du journal de la semaine par Hamster Jovial.
"Lundi. Pour passer Lorigraph de cassette à disquette Sedoric, faire ce qui suit :
Charger Lorigraph normalement. Faire un Reset sur le drive, et tapez le programme suivant :
0 DATA 20, F2, 04, A9, A0, 85, E9, A9, BF, 85, EA, 20, 4F, FF, 20, 73, FF, 20, F2, 04, 60
1 DATA 20, F2, 04, A9, 00, 8D, 52, C0, 8D, 56, C0, 8D, 57, C0, A9, 9C, 8D, 53, C0
2 DATA A9, 40, 8D, 51, C0, A9, 3F, 8D, 54, C0, A9, BF, 8D, 55, C0, A9, A0
3 DATA 85, E9, A9, BF, 85, EA, A9, 23, 8D, 50, C0, 20, 4C, FF, 20, 7C, FF, 20 F2, 04, 60
4 A = #2C03 : B = 20 : GOSUB 8
5 A = #29D3 : B = 56 : GOSUB 8
6 SAVE "LORIGRAPH", A#2600, E#7600, T#2700
7 END
8 FOR I = 0 TO B : READ A$: POKE A + I, VAL ("#" + A$) : NEXT
9 RETURN
Mettez dans le lecteur la disquette qui doit recevoir le programme et exécutez le programme par RUN : c'est fait. Pour sauver un dessin, choisissez dans le menu l'icône correspondant à la sauvegarde et tapez le nom du dessin entre guillemets, ceci est très important. Pour le recharger, même remarque, les jokers étant autorisés. Enfin, le jeu de caractères étant sauvé aussi, il faut pour ne garder que l'image elle-même se mettre en basic et taper : HIRES : nom du dessin : DEL "nom du dessin" : CLS : ESAVE "nom du dessin"
- Alors, vos réactions, Jack Corbac ?
- Ecoutez, c'est très simple. J'ai toujours été en faveur de ce genre de choses, c'est pourquoi je le réprime sévèrement aujourd'hui.
- Allo ? Vous êtes sûr que c'est bien ce que vous vouliez dire ?
- Tout à fait, à cet égard on peut noter que je me suis battu toute ma vie pour qu'on puisse passer Lorigraph de cassette à disquette, c'est pourquoi je n'hésiterai pas à châtier ceux qui s'aventurent à le faire.
- C'est un peu contradictoire, non ?
- Pas du tout. Je déteste la contradiction, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle j'en use si souvent.
- Bon, si vous voulez. Deuxième partie de l'actualité, par Etienne Giraud.
"Mardi. On découvre avec stupeur la solution de Terrormolinos sur Commodore 64. Voici les images du drame.
N, n, take step, take trunk, lock step, s, up step, take camera, down step, s, e, read settee, take passport, w, u, w, take spade, e, call doreen, n, take brochure, read brochure, take tickets, take letter, open drawer, take hanky, s, up step, open hatch, up step, switch on, take gun, take suitcase, down step, d, drop step, s, board taxi, e, e, e, e, e, s, e, u, d, w, n, w, take film, take lotion, take cubes, se, e, u, drop clothes, take trunk, wear trunk, wear lotion, take hanky, knot hanky, wear hanky, take camera, load film, take gun, d, w, take photo, ne, take photo, n, take photo, n, take photo, n, take photo, hire boat, e, take photo, call doreen, board boat, fire gun, s, s, s, s, sw, e, u, call beryl, call ken, d, w, nw, s, w, fit flash, take photo, e, n, se, sw, go bullfight, remove flash, yes, n, e, e, s, s, e, n, n, e, e, call beryl, call doreen, go wine-taste, sw, nw, d, se, se, fit flash, take photo, nw, sw, u, ne, se, board coach, remove flash, go monastery, u, u, take photo, dddde, ddsw, n, call snargsby, s, ne, u, w, u, u, d, d, board coach, e, u, take brochure, take clothes, take pills, take tickets, take passport, take suitcase, take letter, d, w, board coach, n, w, board taxi".
- Alors, Jack Corbac ? Qu'en pensez-vous ?
- C'est proprement scandaleux. Le gouvernement devrait faire quelque chose.
- Mais au temps de l'opposition, il se passait exactement la même chose ! Et personne ne disait rien !
- Justement, c'est là qu'est la différence : personne ne disait rien, alors on pouvait pas savoir, c'est normal ! Mais maintenant, il faudrait que le gouvernement fasse quelque chose.
- Et quoi ?
- Ah je ne sais pas, je ne suis pas au gouvernement.
- Et si demain vous y accédez, que ferez-vous ?
- Rien, je pense, comme d'habitude. Mais la différence, c'est qu'il n'y aura plus personne pour me le reprocher.
- Ah, très bonne tactique. L'actualité, troisième partie, c'est Olivier Azeau et Stéphane Roméra qui la racontent.
"Pour une copie anti-café de FBI sur MO5, faire :
POKE 8699,57 : LOAD
SAVE "FBI"
NEW
LOADM : POKE 8017, 118 : POKE 8037, 57 : POKE 8046, 118 : EXEC 8000
SAVEM "FBI", 9728, 40959, 11408
Pour une copie anti-café de 3D Voice Chess sur Amstrad 464 :
LOAD "VOICECHESS"
SAVE "VOICECHESS"
Reset
MEMORY 5119 : LOAD " !LOADPIC.BIN", &8000
SAVE " !LOADPIC.BIN", B, &8000, &1140
Reset
MEMORY 5119 : LOAD " !CHESS.BIN", &1400
SAVE " !CHESS.BIN", B, &1400, &8CB0
- Vous venez de voir ces images, quelle est votre réaction ?
- Je pense profondément que ce problème est trop grave pour être utilisé à des fins politiques. J'en profite d'ailleurs pour dénoncer tous mes petits camarades qui, en ayant dit la même chose que moi, l'ont utilisé contre moi.
- Pardon ?
- Ne vous inquiétez pas, je sais ce que je dis.
- Ah bon.
- Oui.
- Bon. Eh bien nous passons à la suite, avec la quatrième partie, par Serge Goluch.

"Pour transférer Skyfox de cassette à disquette sur Amstrad 464 :

Taper ce programme et l'exécuter :
10 OPENOUT "d" : MEMORY &6FF : CLOSEOUT : ITAPE.IN : IDISC.OUT
15 FOR I = 64 TO 75 : READ C$: POKE I, VAL("&" + C$) : NEXT
20 LOAD " !"
30 CALL 64 : SAVE "SKYFOX1", B, &C000, &4000
40 POKE 65, 8 : POKE 66, 7 : POKE 68, &C : POKE 69, &49 : CALL 64
50 POKE 65, &14 : POKE 66, &50 : POKE 68, 0 : POKE 69, &54 : CALL 64
60 SAVE "SKYFOX2", B, &708, &9D0C
70 POKE 65, 0 : POKE 66, &C0 : POKE 68, 0 : POKE 69, &18 : CALL 64
80 SAVE "SKYFOX3", B, &C000, &1800
90 POKE 65, &60 : POKE 66, &EA : POKE 68, 0 : POKE 69, 4 : CALL 64
100 SAVE "SKYFOX4", B, &EA60, &400
110 DATA 21, 00, C0, 11, 00, 40, 3E, 64, CD, A1, BC, C9
Programme de chargement une fois le transfert sur disquette effectué :
10 OPENOUT "d" : MEMORY &707 : CLOSEOUT
20 LOAD "SKYFOX1" : LOAD "SKYFOX2"
30 BORDER 0 : INK 0,0 : INK 1,0 : INK 2,0 : INK 3,0
40 LOAD "SKYFOX3" : LOAD "SKYFOX4"
50 CALL &5014
Sauvez-le sous le nom "SKY" et pour l'appeler, tapez simplement RUN "SKY".
- Votre réaction, Jack Corbac ?
- Je m'en réjouis, chère Anne Spectrum, je m'en réjouis. Vous savez, on ne peut pas passer son temps à reprocher quelque chose à cet imbécile de gouvernement.
- C'est pourtant ce que vous faites.
- Pas du tout ! La nuit, je reste muet.
- Evidemment. Dernière partie de notre émission, par Lord French.
"Voici une bidouille pour les possesseurs de Commando sur Spectrum. Pour l'utiliser, remplacer le premier programme par celui-ci.
10 CLEAR 40000
20 LET TOT = 0
30 FOR A = 40000 TO 40027
40 READ B : POKE A,B
50 LET TOT = TOT + B
60 NEXT A
70 IF TOT §- 3790 THEN CLS : PRINT AT 8,0; FLASH 1;" ERREUR EN DATAS LIGNES 1000-1040 " : STOP
80 FOR A = 65030 TO 65090
90 READ B
100 IF B = 999 THEN GO TO 130
110 POKE A,B
120 NEXT A
130 RANDOMIZE USR 40000
140 STOP
1000 DATA 221, 33, 67, 254, 17, 188, 1
1010 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5, 48
1020 DATA 241, 62, 172, 50, 203, 255
1030 DATA 62, 84, 50, 204, 255, 195
1040 DATA 205, 255
1050 REM VIES INFINIES
1060 DATA 175, 50, 7, 108
1070 DATA 50, 8, 108, 50, 9, 108
1075 DATA 50, 6, 108, 50, 5, 108
1076 DATA 50, 4, 108
1080 REM BOMBES INFINIES
1090 DATA 175, 50, 254, 236
2000 DATA 195, 30, 100, 999
2500 REM POUR RENDRE LE JEU UN PEU PLUS DIFFICILE, VOUS POUVEZ NE PAS TAPER LES LIGNES 1050 A 1090 ET TAPER CELLES-CI A LA PLACE :
1050 REM BOMBES = NOMBRE DE BOMBES DESIRE
1060 DATA 62, BOMBES, 50, 238, 107
1050 REM VIES = NOMBRE DE VIES
1060 DATA 62, VIES, 50, 131, 121
- Votre conclusion, Jack Corbac ?
- Ecoutez, je peux vous dire une chose très simple : tout est compliqué.
- C'est votre dernier mot ?
- Jusqu'au prochain, absolument (rires).
Taaaa... badabada... dzioummm.

MAIS OÙ SONT LES DISQUETTES D'AMSTRAD ? *Suite de la page 1*

ET SUGAR, QU'EST QU'IL DIT SUGAR ?

Assis bien gentiment dans le bureau d'Angel Dominguez, j'attends que le maître d'Amstrad ait fini ses palabres avec Don José Luis Dominguez, le président d'Indescomp et Marion Vannier, la cheftaine d'Amstrad France qui, elle aussi, est venue faire la fête au lieu de vous chercher des disquettes. Soudain, le secrétaire particulier de l'Empereur d'Amstrad déboule dans le bureau et demande un numéro à Londres sur la ligne directe, la salle de réunion n'ayant qu'une ligne intérieure. Londres en ligne, Alan Sugar, l'Attila d'Amstrad lui-même, rentre dans la pièce et s'empare du téléphone. Tous se retirent sauf votre serviteur qui préfère passer pour un rustre que de rater des informations. Sugar feint de m'ignorer et commence une discussion houleuse et sans intérêt sur des problèmes internes de stock (ça continue !). Pendant qu'il discute, il tripote machinalement une pile de paperasses qui traîne sur le bureau. Soudain, il marque un temps d'arrêt, il avale péniblement sa salive et devient muet : il vient d'apercevoir l'HHHHebdo 117 que j'ai apporté de Paris et qui non seulement titre "Amstrad : des Mickeys !" mais qui, en plus, affiche sa photo avec les grandes oreilles et le pantalon trop grand de Mickey Mouse. Figurez-vous qu'on lui avait caché la chose à ce brave homme et qu'il croyait bêtement que l'HHHHebdo continuait à dire du bien d'Amstrad ! Du coup, la conversation avec Londres tourne court, surtout que je suis à moitié mort de rire et qu'il n'a pas l'air d'avoir un grand sens de l'humour !
"C'est ton journal ?", me demande-t-il familièrement ? Et devant ma réponse positive, il ne peut qu'ajouter : "Tes informations sont pourries !". Ce qui est un comble quand on sait qu'il n'a pas lu l'article puisqu'on le lui a soigneusement caché et que nous n'y faisions que dénoncer les ruptures de stock et les agissements d'Amstrad France ! Je n'aurai pas droit à d'autres paroles du maître pendant le reste du week-end. Rancunier, le Mickey !

RANCUNIER, LE MICKEY

Très rancunier même, puisque je vais être écarté pour le reste de la soirée.
Pendant l'entrée triomphale de Sugar à la réception où la presse locale photographie à tout va, on me relègue dans un salon juste le temps voulu pour que je ne fasse pas de photos. De la table principale où je devais être assis avec Sugar, Marion Vannier et les Dominguez, je me retrouve deux tables plus loin, le dos tourné et la quasi impossibilité de prendre des photos. Je n'aurais évidemment pas droit à une interview et c'est tout juste si je peux assister à la fête. Vous en faites pas, j'ai tout vu, tout entendu et j'ai quand même fait des photos. Finissons-en avec Sugar avant de passer à la réception d'Indescomp et aux problèmes des revendeurs. Nous avons retrouvé les machines qui nous manquaient chez les Espagnols. Et les disquettes ? C'est eux qui les ont eues ? Eh bien, non. Ils en ont bouffé quelques-unes bien sûr, quelques dizaines de milliers, mais ils sont comme nous, c'est la pénurie, le marasme, la merde, les trous béants de drives désespérement vides ! Et la thèse selon laquelle les Japonais ne veulent pas s'emmerder à fabriquer des 3 pouces quand les 3,5 pouces marchent si bien reste bien la seule à retenir. Et qu'est ce qu'il va faire l'enfoiré aux grandes oreilles ? Il n'a pas voulu me le dire ! Probablement parce qu'il ne le sait pas lui-même et que la seule solution qui lui reste est de prier le Dieu des standards pour qu'il lui fasse un petit miracle, vite fait.
La position officielle d'Amstrad France ? Marion Vannier est en vacances pour huit jours à faire dorer sa petite disquette personnelle au Kénya, elle va peut-être ramener des disquettes en Baobab ? Le service qui s'occupe du problème les promet pour début mars, si tout va bien. Et si ça arrive, les revendeurs auront droit à une réception au Crazy Horse Saloon pour fêter ça. Mais pas tout les revendeurs, hein ! Faut pas déconner, on est pas en Espagne !

OLE, LA FIESTA !

Ha, revendeurs, mes pauvres chéris, que n'êtes vous espagnols ! Vous connaitriez les joies d'un importateur aimable et compétent, les délices de commerciaux s'occupant de votre santé et de vos marges bénéficiaires, les plaisirs de fêtes fastueuses et des tas d'autres gâteries inimaginables dans notre France pas si douce que ça pour les pauvres vaches à lait que vous êtes.

EL MARCHE ESPAGNOL

Quelques chiffres comme hors d'œuvres : le parc de 120.000 Amstrad est géré directement par Indescomp et tout le monde peut traiter avec eux, que se soit pour mille machines ou une seule. Résultat : plus de 2.500 points de vente, de la chaîne de super-marché au revendeur minuscule qui arrondit ses fins de mois en vendant un ou deux Amstrad au milieu de ses appareils photos ou de ses crayons.
Les marges ? 20 % minimum et ça peut monter à plus de 36 selon les quantités. Pas de grossiste pour affamer les petits, tout le monde peut vivre correctement selon ses mérites. La pub ?
La télé, rien de moins ! Des super spots de 30 secondes ! Vous voulez faire de la pub dans les canards locaux ou spécialisés ? No problem, l'importateur paye les deux tiers de la chose et fournit les typons : le nom de votre boutique en lettres de feu pour un tiers du prix !Pas mal, non ?

LA FÊTE

Et la fête, celle dont je vous parle depuis le début ? Vous croyez que c'est la réception francaise typique où l'on n'invite que les mêmes 20 ou 30 gros clients à un vague cocktail ? Malheureux que vous êtes, c'est LA fête, la vraie. Pour celle de la semaine dernière, tous les revendeurs étaient conviés et 1200 personnes sont réellement venues des quatres coins de l'Espagne. Leur chambre d'hôtel était retenue dans le plus grand palace de la ville et payée par Indescomp. Le spectacle a commencé à neuf heures par un discours de Don José Luis Dominguez, le président du groupe, qui a remercié tout le monde pour avoir participé au succès d'Amstrad. Discours long et chiant ? Que nenni, court et sympathique, même pas un quart d'heure ! Une présentation du 8256 qui démarre en Espagne. Une avant-première du dernier stop télé et c'est parti : Anda, olé, la fiesta ! De dix heures à trois heures du mat : les deux meilleurs comiques espagnols, des acrobates, des prestidigitateurs, des danseuses au seins nus, des grandes bouffes (dégueu), des bons glou-glou, du champagne et personne pour gonfler le mou avec du marketing, du marchandising et autres spécialités anglo-saxonnes qui emmerdent le bon peuple. On ne veut rien d'autre qu'un bon produit prévendu et pas de grandes théories foireuses !
Allez, un dernier truc pour vous faire baver et je vous laisse retourner à la grisaille de vos importateurs à la petite semaine : chaque invité avait reçu à l'entrée un billet de loterie, au milieu de la soirée une supernana a plongé sa mimine dans une urne et un des distributeurs a gagné la camionette de livraison dont vous voyez la photo en première page, le deuxième a emporté un chéque de 850.000 pesetas (42.000 francs). Sans concours, sans obligation de chiffre d'affaires : juste un tirage au sort, pour le plaisir !

Suite page 21

Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tél ; (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission Paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

DECOUVRIR
sans acheter !

SOFTLAND a trouvé !

EMPRUNTEZ les logiciels

APPLE - MAC - C64/128 - AMSTRAD - ORIC - SINCLAIR

CFM - SOFTLAND 9, rue de Douai - 75009 PARIS
Tél. : 48.74.05.20 +
1 cadeau sur présentation de cette publicité

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

Franchisés ! Téléphonez au (1) 43.06.36.16

BASES TEMPS « X »
le n° 1 du soft en Belgique arrive en France
DIGIT CENTER

INCROYABLE

7950 F* monochrome

ATARI 520 ST
VERSION COULEUR 10850 F

ATARI 520ST
- DEGAS 495 F
- VIP (COMPAT. LOTUS 123) 2490 F
- HIPPO SIMPLE (GEST. FICHIERS) 675 F
- HIPPO ST RAM DISK 475 F
- MACRO ASSEMBLER METACOMCO 975 F
- CARNET D'ADRESSES 315 F
- RYTHM (CALCULATEUR) 535 F
- BACKGAMMON 495 F
- MUDPIES 449 F
- FLIP SIDE 449 F
- ULTIMA 2 575 F
- LANDS OF HAVOC 249 F
- BIORYTHMS 215 F
- DELTA PATROL 399 F
- KING QUEST II 645 F
- CRIMSON CBOWN 499 F
- FARENHEIT 451 650 F
- BORROWED TIME 650 F
- TREASURE ISLAND 550 F
- MONKEY BUSINESS 399 F
- TRANSYLVANIA 499 F

THOMSON
MO5/TO7 CASSETTES
- FOOTBALL 175 F
- SCRABBLE 250 F
- CAP SUR DAKAR 180 F
- LAS VEGAS MO5 250 F
- LAS VEGAS TO7 280 F
- GESTE D'ARTILLAC 280 F
- SUPER TENNIS 195 F
- MALEDICTION DE TAHAR 180 F
- BEACH HEAD 195 F
- POP-POP 195 F
- CHALLENGE 195 F
- MON GENERAL 150 F
- PLANETE INCONNUE 195 F
- KARATE 195 F
- CAO 340 F

TO9
DISQUETTES
- SOS SPACE 240 F
- SUPER BUSINESS 590 F
- THESAURUS 230 F
- MALEDICTION DE TAHAR 250 F

COMMODORE 64
CASSETTES
- SHADOKS 195 F
- QUAKE 110 F
- ENIGMA FORCE 149 F
- BLUE MAX 2001 115 F
- BOULDER DASH II 125 F
- COMMANDO 115 F
- GOONIES 115 F
- FIGHT NIGHT 115 F
- ELITE 179 F
- RAMBO 99 F
- SPITFIRE 40 129 F
- GYROSCOPE 110 F

DISQUETTES
- ILLUSIONS 169 F
- SHADOKS 225 F
- ENIGMA FORCE 189 F
- BEACH HEAD II 169 F
- COMMANDO 149 F
- ELITE 199 F
- FIGHT NIGHT 169 F
- GOONIES 215 F
- GYROSCOPE 169 F
- SKYFOX 169 F

AMSTRAD
CASSETTES
- GYROSCOPE 99 F
- BOULDER DASH 99 F
- SKYFOX 130 F
- HI RISE 99 F
- YEE AR KUNG FU 95 F
- MALEDICTION DE TAHAR 180 F
- CAP SUR DAKAR 180 F
- CAULDRON 109 F
- EDEN BLUES 120 F
- LORDS OF THE RINGS 129 F
- GESTE D'ARTILLAC 280 F
- STRANGELOOP 130 F
- SPITFIRE 40 115 F
- 5* AXE 190 F
- TONY TRUAND 150 F
- NIGHT SHADE 125 F
- CAULDRON 105 F
- ZORRO 110 F

DISQUETTES
- POSÉIDON 249 F
- MALÉDICTION DE TAHAR 250 F
- CAP SUR DAKAR 250 F
- MULTIPLAN 498 F
- DBASE II 790 F
- BATAILLE D'ANGLETERRE 180 F
- CYRUS CHESS 3D 149 F
- SCRABBLE 250 F
- MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE 260 F
- DEVIL'S CROWN 149 F
- CAULDRON 149 F
- 5* AXE 200 F
- BARRY MAC GUIGAN 155 F

ATARI
CASSETTES
- ELECTRA GLIDE 99 F
- BLUE MAX 2001 109 F
- CHOP SUEY 115 F
- GOONIES 109 F
- ZORRO 109 F
- JUMP JET 115 F
- FIGHTER PILOT 105 F

DISQUETTES
- ELECTRA GLIDE 159 F
- BLUE MAX 2001 172 F
- CHOP SUEY 172 F
- CONAN 169 F
- FIGHTER PILOT 139 F
- HACKER 159 F
- GHOSTBUSTERS 149 F
- ULTIMA 3 259 F

SPECTRUM
- BEACH HEAD II 109 F
- ÉLITE 172 F
- BALLE DE MATCH 115 F
- COMMANDO 110 F
- CRITICAL MASS 109 F
- FAIR LIGHT 115 F
- GUNFRIGHT 110 F
- GYROSCOPE 99 F
- IMPOSSIBLE MISSION 99 F
- SKYFOX 129 F
- TOMAHAWK 110 F
- ZORRO 110 F
- YE AR KUNG FU 99 F
- MIND SHADOW 115 F
- WINTER SPORTS 110 F

HARDWARE
- CPC 464 MONOCHROME 2590 F
- CPC 464 COULEUR 3990 F
- CPC 6128 MONOCHROME 4490 F
- CPC 6128 COULEUR 5990 F
- PCW 8256 6990 F

PROMOTIONS
Imprimante Canon PW 1080 160 CPS, qualité courrier graphique ..... 3200 F
- 3 K7 VIERGES 20 F
- QUICKSHOT II 99 F
- 3 CASSETTES C10 20 F
- COMMODORE 128 3450 F
- THOMSON TO9 AVEC MONITEUR COULEUR 9690 F
- PACK THOMSON TO7 3950 F
- PACK THOMSON MO5 2950 F

SUPER PROMO
- IMPRIMANTE CANON PW1080 160 CPS. QUALITÉ COURRIER - GRAPHIQUE 3200 F

COMMODORE 128D ARRIVE... STOP... QUANTITÉ LIMITÉE... STOP... RÉSERVATION ATTENDUE... STOP... SUPER PRIX 5990 F STOP

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.
Nom ..... Prénom ..... Adresse .....
Code postal ..... Localité ..... Tél. : .....
Frais de port : 20 F Montant total ..... Montant des commandes .....

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LISTE DES MAGASINS

PARIS
- **Digit Center** 23, bd Poissonnière 75002 Paris. Tél. 42.21.49.66
- **Digit Center** 84, Champs-Elysées 75008 Paris. Tél. 45.63.22.36
- **Digit Center** Centre Commercial Beaudottes 93270 Sevran. Tél. 43.83.20.46
- **Tempo X** Centre Cial Les 4 Temps Niveau O 92092 Paris-La Défense. Tél. 47.78.82.56

VELIZY
- **Digit Center** Centre Commercial Velizy II 78000 Velizy. Tél. 39.46.03.47

LYON
- **Digit Center** Centre Cial La Part Dieu 69003 Lyon. Tél. 78.60.99.71

MARSEILLE
- **Digit Center** Centre Bourse 13001 Marseille. Tél. 91.56.24.20

NICE
- **Digit Center** Centre Commercial Nice Etoile 24, av. Jean Médecin 06000 Nice. Tél. 93.85.22.33

LILLE
- **Digit Center** Boutique 221 bis Centre Cial Villeneuve-d'Asq 59650 Villeneuve-d'Asq. Tél. 20.47.44.23

CALAIS
- **Tempo X** 8, rue Charost 62100 Calais. Tél. 21.96.80.71

AUBAGNE
- **Tempo X** Centre Commercial Barneoud 13127 Aubagne. Tél. 42.70.43.55

MULHOUSE
- **Digit Center** 7, rue du Raisin 68100 Mulhouse. Tél. 89.56.61.65

MUSIQUE

EDITO

Magouille blues ou simplement désintéressement total des exploiteurs potentiels de lieux de spectacle ? Toujours est-il que le fond de commerce de Bobino s'est soldé à la moitié de sa mise aux enchères de 100.000 F. Il est vrai que les acheteurs devaient fournir une garantie de 7 millions afin de reconstruire le lieu actuellement détruit. En fait, il n'y avait qu'un seul acheteur intéressé... Que deviendra le nouveau Bobino, un cinéma, un studio de télé pour la "5" ou une vraie salle pour la musique ? Réponse dans un an.

BEN.

MICRO... SILLONS

YOUSSOU N'DOUR

Nelson Mandela (Magnetic Records/ Pathé Marconi)

Étrange mutation pour l'un des plus célèbres jeunes chanteurs sénégalais. Lorsqu'il y a environ trois ans, il donnait ses premiers concerts parisiens avec son

SHOW DEVANT
★ SIMPLE MINDS + T.C. MATIC, le 14/2 : Strasbourg, les 16 et 17/2 : Paris (Bercy).

"Super Etoile de Dakar", on découvrait une musique totalement neuve, farouchement excitante, faite de rythmes imbriqués, d'harmonies inattendues, pleine de reflets arabisants, au dessus desquels les modulations aiguës de l'inoubliable voix de Youssou N'Dour semble avoir perdu de son aisance vocale, Youssou N'Dour sem-

SHOW DEVANT
★ FRANCIS CABREL, jusqu'au 16/2 : Paris (Olympia)

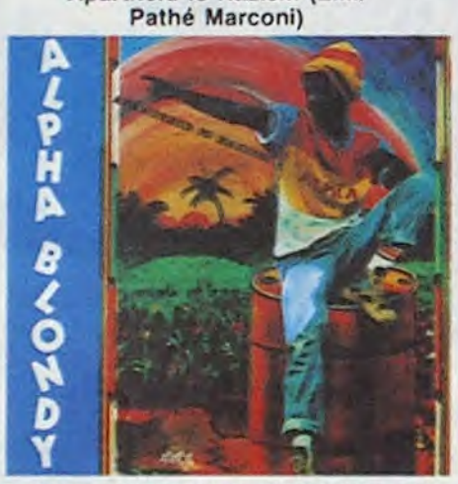
ble avoir plongé tête baissée dans ce qu'il est maintenant convenu d'appeler le métissage musical. Son récent long séjour parisien, où il apparaissait parmi les invités de Jacques Higelin pendant son spectacle du Palais de Bercy, n'y est sans doute pas étranger. Ce disque en est le reflet. Les

SHOW DEVANT
★ N'GONDELE, les 14 et 15/2 : Paris (New Morning).

mélodies frayent toujours avec le mode mineur et le rythme reste roi, mais les orchestrations ont pris le pli de la variété rock à la française. On se prend à regretter les espaces aériens et surprenants qui rendaient sa musique si typique. Ce qu'il gagne en qualité technique d'enregistrement et de production, il le perd en identité. Certainement pas un mauvais disque où se côtoient deux courants parallèles qui ne parviennent pas à se rencontrer.

ALPHA BLONDY

Apartheid Is Nazism (EMI/ Pathé Marconi)



C'est en optant pour le reggae et le mouvement rasta qu'Alpha Blondy est devenu le leader de la jeunesse ivoirienne. Légèrement poseur, relativement grande gueule, il aime les formules chic comme "Apartheid is nazism", même s'il fait appel à l'Amérique pour briser le cou de l'Apartheid (!), tout en sachant ménager son statut de "grand artiste" africain en louant les

SHOW DEVANT
★ BILL LASWELL, le 16/2 : Paris (New Morning ou Casino).

bienfaits du sage Houphoquet-Boigny, ancêtre et président respecté de la République de Côte d'Ivoire. Il dédie également son album "à tous les Chefs d'État africains pour leur dire que tous les enfants d'Afrique comptent sur eux pour la survie de l'O.U.A. (Organisation pour l'Unité Africaine)". Il évoque Dieu, Jah, Jésus et Allah. Difficile dans ces conditions de lui garder sa réputation de voyou...

AL GREEN

He Is The Light (A&M/Polydor)

Magnifique retour de celui qui depuis des années fut le Révérend Al Green, chantant exclusivement le répertoire gospel. On retrouve ici le chaud velouté de cette voix qui fit les grandes heures du son Stax. Moins outrageux que feu Marvin Gaye, Al Green, l'un de ses rivaux dans les années soixante, possède le même genre d'intonations tendres qui incitent au délassement et à la douceur. De plus, il n'y a dans ce disque aucune de ces surcharges

d'arrangements sirupeux qui présidaient trop souvent à ses enregistrements des sixties. Une musique pure, belle, exactement ce qu'il vous faut pour goûter aux joies de la vie.

SHOW DEVANT
★ VINCENT ABSIL, à partir du 18/2 : Paris (Bâteau Ivre)

BLABLA...

PIERRE MEIGE

"Mieux vaut star que jamais", glisse-t-il en clin d'œil sur son nouveau titre "Plus Star Que Jamais". Mais, rassurez vous, malgré ses deux mètres de haut et sa puissance talentueuse, Pierre Meige n'a pas encore choppé la grosse tête. Si à l'évidence ce mec en veut, il développe une énergie farouche pour le seul plaisir de jouer partout où il le peut et de faire partager ce plaisir à ceux qui viennent s'éclater avec lui. C'est seulement son deuxième

SHOW DEVANT
★ CARNAVAL ANTILLAIS avec PEDAGOGUES et GAZOLINE, les 14 et 15/2 : Paris (Forum des Halles)

album qui sort cette semaine, mais son palmarès de scène en 1985 pourrait en faire pâlir plus d'un : Théatre de la ville (une semaine), Coup de Talent dans l'Hexagone (Forum des Halles), Printemps de Bourges (Grand Théatre), Festival Avant Garde, Festival Francofolies, concerts à Moscou (programmé à la Fête de la Jeunesse pour deux concerts, il aura un tel succès qu'on lui demandera d'en faire sept de plus), Fête de l'Huma... abrégeons. La pêche de Pierre Meige est communicative. Il donne envie d'entreprendre plein de choses en rigolant, en s'éclatant. Et pas bégueule en plus, ce n'est pas le genre vedette à n'agir que pour flatter son petit ego. La musique, elle est pour tout le monde, et il a la chance de la faire bien. Mais pourquoi s'arrêterait-il là ? Pouquoi ne mettrait-il pas en jeu ses atouts pour que d'autres musiciens, chanteurs puissent en profiter ? Ce à quoi il va s'atteler en 1986.

Pierre Meige : *"Je prépare l'ouverture d'un Café-Club qui s'appellera "Le Swing", avec l'aide du C.A.C.E.L. (Centre d'Action Culturelle et de Loisirs) de la ville de Clichy. Et parallèlement, on monte une école de musique, ou plutôt une école de la scène, ouverte à tous les jeunes auteurs et compositeurs. On y donnera des cours de chant, des courts d'arrangements musicaux, des cours de guitare, etc... Et je cherche en ce moment quelqu'un qui puisse enseigner le langage de programmation des boîtes à rythmes et des synthétiseurs, parce qu'il y a tellement de gens qui ont un synthé et qui ne l'utilisent pas au quart de ses possibilités... Grâce au C.A.C.E.L., on a une salle, une bonne sono, une bonne scène et les gens qu viendront prendre des cours auront tout à leur disposition sur place : des conditions déjà presque professionnelles. Etant donné qu'on travaille en milieu associatif, ce ne sera pas trop cher, non plus. On essaiera de faire de cet endroit un lieu de rencontre pour les musiciens. Moi-même, je m'occuperai du fonctionnement du Café-Club - il a d'ailleurs fallu que je prenne des cours de gestion pour ça - et des relations avec d'autres endroits que je connais pour y avoir joué. Le T.E.P. et le Service jeunesse de Vitry m'ont déjà contacté pour monter une série de lieux style Café-Club, qui nous permettrait de faire tourner des artistes et des groupes dans un circuit de dix ou quinze salles autour de Paris et dans des villes comme Nancy ou Marseille."*

SHOW DEVANT
★ L'ELDO EST AU ROCK FRANÇAIS avec BLESSED VIRGIN, BONAPARTE'S et LES PORTES MENTAUX, le 20/2 : Paris (Eldorado).

Bravo les mecs !
Mais Pierre Meige n'en oublie pas pour autant sa carrière de chanteur. Avec la sortie de son disque, vous le verrez faire "des magnifiques télés avec du magnifique fond de teint sur la figure". Vous aurez aussi l'occasion de le voir dans les cafés-

SHOW DEVANT
★ PAUL PERSONNE, le 18/2 : Audicourt, le 19/2 : Genève, le 20/2 : Lausanne.

concerts et cafés-théatres de province, en train de rôder le spectacle qu'il donnera en première partie de Pierre Vassiliu, au mois d'avril. Meige "plus star que jamais", peut-être. Mais si toutes les stars de l'Hexagone avaient son énergie, le paysage musical prendrait de sacrées couleurs. Avec Pierre, en tous cas, la relève d'un Higelin est déjà bien assurée.

RENAUD

Le drapeau noir est levé, prêt à s'abaisser en signal de départ à la date fatidique du 25 février. Renaud relance sa formule 1/spectacle : un mois de Zénith, suivi d'un autre mois, au moins, de tournée. Ça cartonne sec pour le mino de la Porte d'Orléans. En dix ans de carrière chansonnière, le cinquième ex-aequo des enfants Séchan est parvenu au statut de monstre sacré de la chanson française, avec plus de cinq millions d'albums vendus, c'est-à-dire un sacré pactole et une musette pleine de "saucisson" (pour reprendre le terme couramment employé pour désigner le "tube", avant que Boris Vian n'invente cette dernière expression). Et pourtant, Renaud, lui, voulait pas être chanteur. Bien sûr, ça le faisait marrer de gratter en déballant ce qu'il avait sur le cœur, mais lui, son truc, c'était le théatre ou le cinéma : il voulait jouer les acteurs... Manque de bol, il n'a jamais réussi qu'à décrocher des petites frimes dans des feuilletons télé et deux ou trois rôles au café-théatre ou dans des dramatiques TV. En 78, le succès de "Laisse Béton" allait être son arrêt de condamnation à rester chanteur encore un certain temps. A l'époque tout le monde le prenait pour un petit loub' : il souriait pas sur les photos, il avait un perfecto et des santiags, il avait l'air parfois méchant et violent, mais en fait, de l'avis de tous ceux qui l'ont connu de près à cette période, c'était un mec d'une timidité excessive. Il était tellement mort de trac, quand il montait sur scène, qu'à ses débuts, il s'enfilait tellement de bibine, qu'il lui arrivait de tomber raide de son tabouret. Même si aujourd'hui, il s'est nettement calmé à force d'habitude de la scène, Renaud est resté quelqu'un d'excessivement parano. Chez lui, ça ne se traduit pas, comme chez beaucoup d'autres stars, par le plan gardes du corps, molosses et gros bras qui ne le quittent pas d'une semelle. Non ! Renaud est encore capable d'aller boire un coup sur le zinc avec un mec dont la tronche lui revient. C'est sur un autre plan, dans sa tête qu'il angoisse. On raconte, par exemple, que lors de son premier voyage aux Etats Unis, pour l'enregistrement de "Morgane de Toi", il était persuadé d'avoir la C.I.A. à ses trousses, à cause de ses prises de position politiques. L'été dernier, lorsqu'on

SHOW DEVANT
★ UZEB, le 14/2 : Mulhouse, le 19/2 : Strasbourg, le 20/2 Auxerre.

l'a invité à Moscou pour la Fête de la Jeunesse en tant que super-star française, il a vécu le voyage extrêmement mal, sûr et certain à la fin de son séjour que le K.G.B. voulait sa peau. Étrange pour un mec qui a la provoc si facile... Parce qu'on se demande, après sa chanson sur Thatcher, s'il ne doit pas se sentir serré de drôlement près par le F.B.I.... Enfin, bien sûr, tout ça, c'est des trucs qu'on raconte à son sujet... Mais ce sont des éléments qui permettent de comprendre que son seul plaisir est de se retrouver en pleine mer, seul avec sa petite famille sur son bateau. En attendant qu'il retourne à ses vagues et ses embruns, il va chanter pour nous, avec sa chetron sauvage, toutes les chansons qu'on aime bien. Autant en profiter.

INFOS TOUT POIL

★ Bilan du MIDEM 86 : zéro, nul, circulez y'a vraiment plus rien à voir, même pas le bout du nez de la moindre vedette internationale.

★ Adieu vinyle, bonjour laser. Les grands magasins font un forcing sur le compact disc :
- la FNAC en montant sa propre structure d'importation, ce qui lui permettra de baisser sensiblement les prix de vente des disques à lecture laser.
- Le BHV-Hôtel de Ville en ouvrant sa "boutique de compact-discs et cassettes enregistrées", avec un stock de 12.000 C.D.

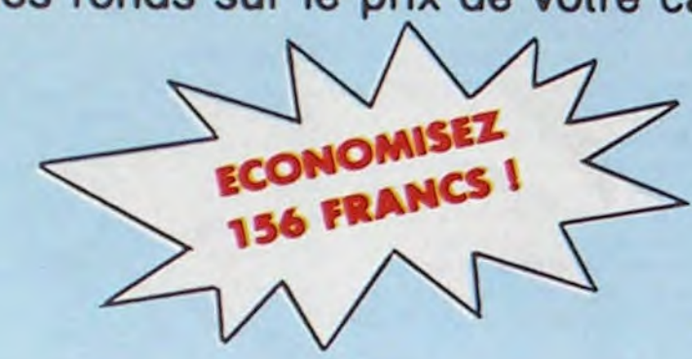
★ Voilà-t-y pas que les hardeux se mêlent aussi de la santé des affamés du monde ! A l'initiative de deux musiciens du groupe de Ronnie James Dio, des membres de WASP, Iron Maiden, Dio, Quiet Riot, Blue Oyster Cult, Queensryche et Mötley Crüe ont enregistré ensemble le 45t. "Stars", qui sera vendu au profit de la lutte contre la faim dans le monde. Ils n'ont pas précisé s'ils allaient envoyer des stocks de chair fraîche au lieu des plaquettes protéinées.

L'ATTRAPE-COUILLON DU SIECLE :

ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

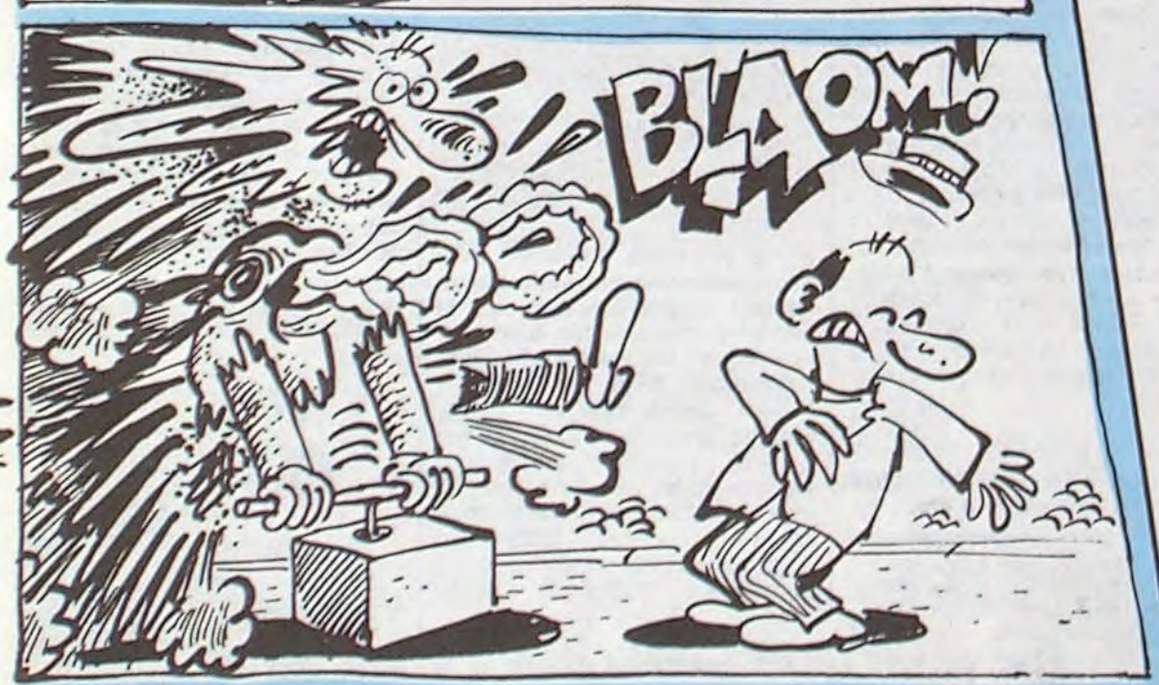
Eh oui, ça augmente, 11 balles au lieu de 10. Dur, n'est-il pas ? Il va vous falloir sortir 1 franc de plus pour vous procurer votre dose hebdomadaire. Finies les dépenses somptuaires de Malabar, terminées les visites ruineuses chez le patissier, envolés les espoirs d'économie sur le budget informatique, vous devez y passer ou mourir idiot sans l'Information qui fait la différence entre les lecteurs branchés de l'HHHHebdo et les moules qui ne lisent que l'Ordinateur Solitaire, Micro Veau ou Science et Vie Choucroute. A vous de choisir.

Comment, on se rebelle ? On n'est pas d'accord ? Ecoutez, on a bien une solution pour vous faire gagner quelques ronds sur le prix de votre canard : abonnez-vous, on vous fait une fleur :



GAGNEZ 156 FRANCS SUR VOTRE ABONNEMENT.

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux, c'est le nouveau prix à 11 balles l'exemplaire. Remplissez le bon ci-dessous et vous n'aurez à débourser que 416 francs, soit 8 francs le numéro. Envolée l'augmentation et, en plus, le facteur vous portera votre HHHHebdo chez vous, le posera à côté de votre ordinateur et viendra vérifier les datas de vos programmes, sans supplément. Contents, les gâtés ?



J'adore les abonnés de l'HHHHebdo !

Leur sang à un petit arrière-goût de framboise incomparable. Je vous recommande surtout les abonnés à l'année, ils sont toujours bien pleins et bien gras, vous ne regretterez pas votre achat.

OFFRE SPECIALE !

SHIFT EDITIONS 24 rue Baron 75017 PARIS.

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 416 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 11 = 572 francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 216 francs au lieu de 286, ce qui n'est déjà pas si mal. Les étrangers doivent sortir 80 francs de plus pour un an et 40 francs de plus pour six mois.

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse complète : .....
Ordinateur utilisé : .....

France :
1 an : ☐ **416 francs**
6 mois : ☐ **216 francs**

Etranger :
496 francs ☐
256 francs ☐

Règlement joint : ☐ **CCP**
☐ **Chèque bancaire ou postal**

B.D!

EBDITO

Ah ben merde. Je pouvais pas prévoir ça. L'album de Vuillemin est resté un an en haut du BD-Parade, bel exploit, et voilà que la semaine dernière, tout d'un coup, il est détrôné par le dernier Boucq. Je pensais que celui-ci resterait un paquet de temps en haut. Ben non. Il passe en seconde position, pour une raison toute bête : le dernier Goossens vient de sortir. Dur pour Boucq ! Mais ça n'est que justice : il n'avait qu'à pas copier, d'abord.
Nous retrouvons donc dans les deux premières positions, un album de Goossens, génial et tout, lisez l'article, vous verrez, et un album de Boucq, qui est très bien parce que ça ressemble à du Goossens, et que comme ce dernier ne produit pas vraiment en grandes quantités, ses imitateurs sont les bienvenus.
Bon, qu'est-ce que j'ai oublié ? Ah oui, Salammbô de Druillet est vendu avec un poster gratos. Saluons l'initiative de l'éditeur. J'aurais préféré que ce soit Goossens qui bénéficie de cette idée, c'est pas lui, tant pis.
C'est tout. Rompez.

Milou.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MÉMOIRE DES ÉCUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUÉQUETTE BLUES	BARU	17
VIET BLUES	MUNOZ/SAMPAYO	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
LE RIGE	LETENDRE/LOISEL	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17

SIGNALEMENT AU PASSAGE

L'an dernier, à Angoulême, un catalogue édité par la Fondation Juan Miro circulait, dont l'objet était : Tintin vu par tout le monde sauf Hergé. Cette année, Casterman le réédite, en français cette fois, avec les mêmes choses dedans, mais en français, quoi. Je répète pour être sûr que vous avez compris : c'est le même, mais comme il est en français, les Français peuvent le lire plus facilement.
C'est tout un tas d'hommages divers et variés, certains drôles, certains intéressants et certains nuls, à, n'est-ce-pas, Tintin. Notons au passage le meilleur d'entre eux : un dos d'enveloppe sur lequel s'étalent des tas de Tintin, qui avec une moustache, qui avec des cheveux plats, qui avec une balafre, qui avec des joues rondes, et au milieu, il y a un trait rouge qui entoure un trou : visiblement, l'auteur a découpé la case lorsqu'il a trouvé ce qu'il cherchait. Et on se doute que c'est Hergé, qu'il a hésité avant de créer Tintin tel qu'on le connait, enfin c'est pas très rigolo mais c'est un hommage, quoi.

HOMMAGE A HERGE de PLEIN DE GENS chez CASTERMAN, 90 tintins.

HISTOIRE DE RELIGION

Ma religion (je suis gébédiste, adepte du Grand Bordel Divin) m'interdit formellement d'apprécier la mode dite "de la ligne claire". En conséquence, le dessin de Torrès ne me plaît pas. Par contre, ma religion ne dit rien sur les scénarios, je peux donc apprécier celui-ci en toute quiétude.
C'est tout de même dommage que ça n'ait pas été traité dans un autre style, plus sérieux. Ça aurait donné une autre dimension à l'histoire. Trop tard : l'album est paru et on ne m'a pas demandé mon avis avant. A ce propos, j'en profite pour faire une parenthèse. Ne travaillant que seize heures par jour, il me reste allégrement quatre heures durant lesquelles je ne fais rien. Je suis donc tout disposé à donner des avis consultatifs gratuits aux éditeurs. Par exemple, si un éditeur a des doutes sur un album qu'il compte sortir, aussitôt je lui expliquerai qu'il est fou de vouloir vendre ça, qu'il devrait plutôt sortir un Goossens. C'est le genre d'avis que je pourrais donner. Voilà. Fin de la parenthèse.
Donc, Torres est bien, sauf son dessin, mais les Ligneclairistes adoreront. Le scénario, tout le monde est censé l'apprécier : il est très rigolo, futuriste, bien découpé, tout bien. Euh... Voilà.

Les aventures sidérales de Roco Vargas

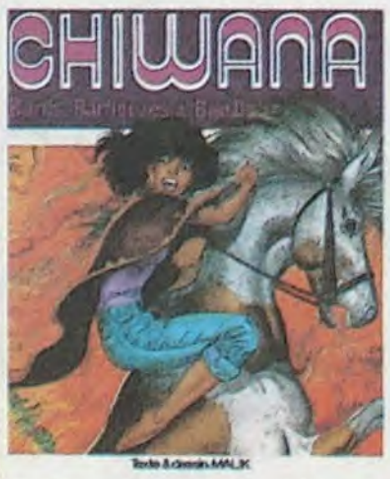
TORRES

L'HOMME QUI MURMURAIT

L'HOMME QUI MURMURAIT de TORRES chez CASTERMAN, 38,50mm (épaisseur du rotring).

POUBELLE, VIDE-ORDURES ET DÉCHARGE PUBLIQUE

Une fois encore, la parution d'un Malik me conduit à me pencher avec bienveillance sur ma prime jeunesse. Qu'est-ce que j'étais con ! Déjà, j'étais pas vraiment difficile sur le dessin. Ça, c'est des trucs qu'on apprend plus tard. Je prenais tout ce qui venait, je ne voyais pas de différence entre Pif le chien et Docteur Justice. C'étaient des dessins qui représentaient des personnages qui faisaient des trucs que je comprenais pas toujours, point à la ligne.



Maintenant que ch'us grand, je vois mieux les différences. Par exemple, je m'aperçois que j'avais tort de penser que Malik dessinait drôlement bien, parce qu'il ne dessinait déjà pas bien. En fait, ce qui m'impressionnait, c'était la façon dont il dessinait les plis du pantalon au genou. Comme tous ses héros portent des jeans, il a une façon spéciale de les rendre usagés. C'est vrai que c'est bien fait, mais on ne bâtit pas une carrière sur des poches au genou. A côté de ça, les histoires sont quand même vachement fachos. Y a qu'à voir Archie Cash : c'est pas exactement un rédempteur. Lui au moins ne risque pas de mourir sur la croix, ou alors gammée, et encore. Et Chiwana, c'est du kif (expression basanée) : plus réac que ça, tu t'inscris au FN. Alors maintenant que ch'us grand, j'aime plus.

BARILS, BARBOUZES ET BARILLETS de MALIK chez LES ARCHERS. 37 mitrailleuses.

DIEU

Ah. Le Goossens. Ah. Il est sorti. Hosannah. Joie. Gloire. Thé (j'aime bien le thé). Envolée lyrique.
Je suis un peu embêté. Depuis que je m'occupe de cette rubrique dans l'HHHHebdo, je me demande ce que je vais faire quand le nouveau Goossens sortira. Et voilà-t-il pas qu'il sort, justement, alors que j'ai pas encore trouvé la réponse. Dur. Je vais improviser.
Je vais vous expliquer comment j'ai découvert Goossens, d'abord. C'était quand j'étais tout piti. J'ai ouvert un jour un Fluide, et un dessin tout moche m'a sauté aux yeux : c'était Lui. Instantanément, j'ai

trouvé ça nul. Pas beau, trop chargé, trop compliqué. J'ai essayé de lire : j'ai pas accroché, trop cafouillis, pas drôle. J'ai laissé tomber.
Quelques mois plus tard, je suis tombé sur une autre histoire. Dans cette histore, il y avait un personnage qui disait "Marcel". Banal, me direz-vous. Oui, mais sous les lettres qui composent le prénom "Marcel" il y avait des petits R. Là, j'ai compris que ça voulait dire (j'explique au ralenti, mais en fait ça s'est passé beaucoup plus vite que ça) qu'il fallait prononcer le prénom d'une voix grailleuse. Et aussitôt, j'ai réalisé que peut-être, des détails auxquels je n'attachais aucune importance en avaient malgré tout. Je me suis mis à lire l'histoire attentivement, en me marrant un peu, puis j'ai repris les anciens numéros que je n'avais pas lus, je me suis éclaté comme n'importe quelle Fnac Sport, bidonné, plié en deux. J'avais compris.
Le seul problème de Goossens, c'est ça : il faut comprendre au départ. Il suffit d'une petite étincelle. Tout le monde ne l'a pas. Normalement, si vous êtes logiques (vous devriez l'être, informaticiens de mes quatre), vous devriez saisir toute la finesse de l'humour, qui consiste à pousser jusqu'au bout des raisonnements logiques.
Bon. Tout ça, ça veut dire que vous n'aimerez pas forcément. Alors là, j'interviens : achetez-le quand même. Vous allez pas aimer, bon, gardez-le dans un placard. Parce que le jour où vous allez comprendre, vous serez saisi d'une boulimie incroyable et il sera épuisé, vous aurez pas l'air con. J'ai plein de copains qui recherchent "Ga", ils ne le trouvent pas. Moi, je l'ai. Et je peux proclamer : "Je suis un adepte du deuxième jour". Fièrement.

L'HOMME A LA VALISE de GOOSSENS chez AUDIE, 48 heures de réflexion par gag.

PAS DE CHANCE

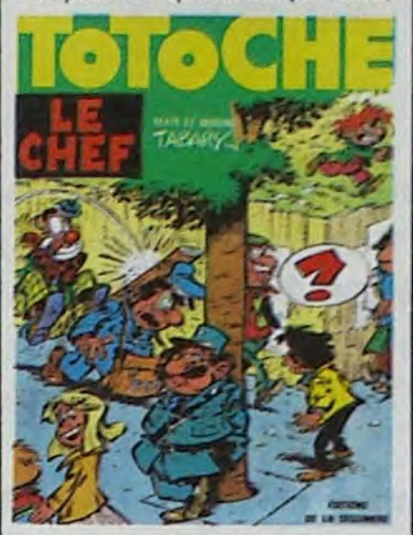
Y a un Pichon qui vient de sortir. Il a pas de chance, Pichon, dans la profession il rencontre une solide

réprobation générale. Tout le monde dit qu'il est chiant à fréquenter. Moi, je l'ai vu deux ou trois fois, il a l'air sympa comme ça, mais paraît qu'il faut pas s'y fier, que sur plus de dix minutes il est chiant au possible. Bon. Reste ses dessins, alors ? Ben même pas, répond la profession dans son ensemble, il y en a un sur dix qui est publiable. Moi je sais, je n'ai vu que ceux qui étaient publiés, qui étaient pas trop mal. Certains allaient même jusqu'à être très marrants. "T'as dû te tromper, il peut pas faire de bons dessins parce qu'il est chiant quand on le connaît". Bon.
Faut dire que pour cet album, j'ai l'impression que l'éditeur a récupéré les neuf dessins jetés pour les éditer. C'est un peu dommage. Heureusement qu'il a pris aussi le bon, comme ça on a une page sur dix qui est bonne. C'est déjà mieux que dans Alix. Par exemple le dessin où l'on voit quatre pères Noël autour d'un monceau de cadeaux qui se battent pour dire au môme : "Ça c'est mon cadeau ! Ça c'est le mien ! C'est moi qui te l'ai offert !" est très bien, n'en déplaise à la profession. Ça lui arrive, de temps en temps. Faut le filtrer, c'est tout.
Donc, trouvez un libraire qui fait le détail et n'achetez que les bonnes pages.

UN PEU DE RÊVE SUR UN TABLEAU NOIR de PICHON chez ALBIN MICHEL, 55% à lire.

REPRISE

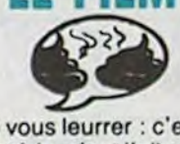
Voici, en exclusivité, la reprise du célèbre personnage de Tabary - Totoche - par Tabary lui-même. En fait, ce n'est pas exactement une reprise puisque la plupart des histoires - non, je reprends, c'est pas ça. Bon. L'album, c'est une histoire, mais en fait, elle est composée de plusieurs histoires habilement rattachées entre elles. Le rattachement est récent, alors que les historiettes elles-mêmes sont plus anciennes, la plupart ayant déjà été publiées. J'y suis arrivé.
Fin de la partie "exposition neutre du problème". Ci-dessous, début de la partie "je dis ce que j'en pense en sachant pertinemment que personne ne va être d'accord avec moi".
J'en pense rien. Ah ah, surpris, hein ? Vous qui êtes habitué à mes avis tranchants, à mes opinions à la mords-moi le nœud, à mes goûts de chiottes, vous devez être plutôt désorienté . Je ne dis pas que c'est complètement génial à se relever la nuit pour se taper le cul par terre,



je ne dis pas non plus que c'est nul à aller chercher l'auteur pour le plonger dans un bain d'acide sulfurique rembourré de pointes acérées, non, je ne dis rien.
Je me borne à exposer les faits : Tabary est un dessinateur, il a dessiné des aventures de Totoche, dans lesquelles on retrouve Corinne et Jeannot, deux autres de ses personnages, un éditeur l'a édité, ce sont des faits incontestables, des vérités palpables. Et je n'en pense rien.
Mais c'est exceptionnel, ne croyez pas.

LE CHEF de TABARY chez LA SEGUINIERE, 38 avis.

LA CRITIQUE DE L'ALBUM DU FILM DU DISQUE DE LA BD DU ROMAN, LE FILM



Inutile de vous leurrer : c'est pas un nouvel Astérix, c'est l'album du film "la surprise de César". Le problème de tous les albums de tous les films, c'est qu'il y a les images du dessin

animé (inspirées d'Uderzo, mais pas d'Uderzo) et des textes à côté, souvent chiants à lire, et pas de Goscinny, mais adaptés. Alors bon, on sait que c'est une opération commerciale, les chiards qui ont vu le dessin animé tanneront leurs parents pour avoir l'album, les parents craqueront et l'éditeur empochera du blé. Ça n'a aucun intérêt, à part ça. C'est un peu comme si on sortait l'album du spectacle du mime Marceau, je doute que qui que ce soit arrive au bout.

LA SURPRISE DE CESAR de je sais pas qui, c'est pas marqué, chez ALBERT-RENE, 43,50 pictogrammes.

COHABITATION

C'est une alternative, en fait. Dans le style, y a Alix de Jacques Martin et les bouquins de Chaillet. Ceux qui ont cru que je n'aimais pas Martin pour d'obscures raisons personnelles ont eu tort : j'aime pas Martin à cause de son style, justement. Alors, les sous-Martin, permettez-moi d'être désolé de m'excuser, mais je ne suis pas exactement inconditionnel.
Je crois que ça vient de mon enfance, des suées que je prenais à l'école quand il fallait étudier le moyen-âge en histoire. C'est bizarre, parce que j'accrochais vachement aux Gaulois, les Romains me branchaient bien, à partir de la Renaissance jusqu'à maintenant ça gazait aussi mais le moyen-âge, pas mèche : ça m'a toujours emmerdé. Je sais pas, les rois fainéants, de par leur fainéantise ne faisaient pas grand-chose d'intéressant, ils changeaient tous les dix ans, en plus, personne ne bougeait, pas de peintres, pas de musiciens, peu de poètes, et puis pas un troquet ni un ciné. Le vide absolu.
Alors qu'on éprouve le besoin de faire des albums avec ça, qu'on montre le comment qu'ils étaient bien démunis, tous, à ramper dans la boue, je vois pas. A la limite, je préfère les prospectus sur l'Atomium, ça dégage plus.

LES SENTINELLES DE LA NUIT de CHAILLET chez LOMBARD, 33,50 rois en six mois.

COMPLICADOS

Vous allez pas me croire. C'est une histoire de fées, de sirènes et de femmes-chat. Voilà qui est bien poétique, n'est-ce pas ? C'est pas complètement génial, certes, mais il y a deux ou trois bons trucs. Que deux ou trois, hein, pas plus. C'est vrai que ça fait un peu juste pour tout un album, mais après tout c'est si rare par les temps qui courent, ne boudons pas notre plaisir : deux ou trois bons trucs.
Quoique tout bien réfléchi, il n'y avait peut-être pas deux ou trois bons trucs. J'ai plutôt l'impression qu'il n'y en avait qu'un ou deux. Et si ça se trouve, zéro ou un.
J'arrive jamais à dire les choses directement : l'album est nul. Le dessin, académique mais pas assez pour être parfait ne parvient pas à soutenir un scénario niais et de surcroît embrouillé. Je vous raconte le début, ça vous donnera une idée de l'étendue de la catastrophe. Un type est en train de mourir. Bon, il meurt. Mais pas vraiment. En fait, il est étouffé par une pieuvre (je m'excuse) mais est sauvé par des sirènes. Aussitôt, une femme-chat survient et emporte le corps dans son labo. Nous retrouvons miraculeusement le héros en Russie : il a rajeuni de trente ans. Jeu : devinez la suite.

LA FEE PERI de FERRY et VERNAL chez LOMBARD, 33,50 personnages par page.

SALUT LA PROMO! VOIR PAGE 21

les dangers de l'informatique

chef! ENCORE 15 WAGONS QUI VONT ATTERRIR 45 SECONDES AVANT NOUS!

JE SAIS, LA SYNCHRO N'EST PAS BONNE

CLAC

AÉRONAUTIQUE : SÉRIE NOIRE DE DÉFAILLANCES DES SYSTÈMES INFORMATIQUES CONTROLANT LA SYNCHRONISATION D'ATTERRISSAGE DES WAGONS.

BILAN : 5 CATASTROPHES AÉRIENNES EN 10 SEMAINES 1100 MORTS.

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 !

ÇA C'EST UN HOMME !

De tout temps j'ai rêvé d'être un surhomme, une espèce de génie bienfaisant (ou malfaisant à l'occasion) doté de pouvoirs extraordinaires et volant au secours de la veuve ou de l'orphelin. Il me paraissait impossible que je sois sur Terre pour autre chose qu'une destinée hors du commun. Ainsi, cauchemardant régulièrement, les nuits succédèrent aux nuits et j'arrivai à l'âge aldulte sans me rendre compte que ma vie n'était qu'un vaste cloaque tout juste bon à me faire survivre jusqu'au prochain rêve. Laissez-moi vous en compter un.

Sortant des limbes du sommeil, j'ouvre un œil et perçois l'épais feuillage nimbé des doux rayons d'un soleil invisible. Une étrange bâtisse m'attire irrésistiblement et je franchis le seuil l'âme en paix. À peine quelques mètres franchis, le sol se dérobe sous mes pas et je me retrouve dans une salle sentant la poussière et le fauve. Je me retourne d'un bloc, juste assez vite pour voir une araignée monstrueuse rentrer dans son trou. Tremblant, je sors ma torche de son étui et promène son faisceau autour de moi. Indubitablement, la construction est l'œuvre d'une peuplade contemporaine des aztèques. Ne serais-je pas tout simplement dans un temple **Aztec** ?

Avec un regain de prudence, je me faufile jusqu'à une ouverture pratiquée dans le sol. Je me penche lentement, cherchant à voir le fond lorsque soudain une forte poussée m'envoie basculer dans le vide. D'un habile double saut périlleux arrière, je retombe sur mes pieds... dans une forêt immobile respirant la sainteté et l'attente. Je me regarde : mes vêtements ont disparus, remplacés par un kilt déchiré et une épée dans son fourreau. Cette quasi nudité met en valeur ma puissante musculature. D'une foulée souple et rapide j'escalade un tertre et entrevois un manoir rutilant : voilà enfin un endroit à ma mesure pour piller, violer et tuer à mon aise. En quelques bonds, je rejoins le pont-levis que je passe d'extrême justesse. À l'intérieur, c'est le carnage : des nuées d'oiseaux vampires se jettent sur moi, mais ce ne sont pas quelques damnés volatiles qui vont arrêter **Conan** en pleine action !

Je grimpe quatre à quatre les marches d'un escalier monumental, ouvre les portes l'une après l'autre et finis par trouver l'objet de ma convoitise. Une femelle apeurée et tremblante se réfugie sous la courtepointe de son lit à baldaquin. D'un salto splendide j'atterris sur... le trottoir d'une rue de Londres. Sur mon épaule, un lourd **Ghettoblaster** envoie aux quatre vents le dernier tube de Rappin' Rodney. Sur mon passage, les gens ne peuvent s'empêcher de swinguer et de danser.

Panique, mes piles faiblissent ! D'un sprint gracieux, mes tresses flottant au vent, j'entre dans un magasin de musique et pique le premier paquet d'accumulateurs traînant sur le comptoir et je ressors tel Jazy, allant me perdre dans les buissons de Hyde Park. L'alerte passée, je reprends mes pérégrinations dans Soho. C'est alors que je vois avec horreur les deux extrêmités de la rue bloquées par des flics hilares. Je me réveille alors, en sueur, et bondis hors de mon lit : je n'ai pas

entendu mon réveil sonner, mon patron va encore me passer un savon, c'est le troisième retard de la semaine... et nous sommes mercredi !

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
CLASSEMENT THOMSON					
1 FOX	K7	F J M	145	★★★★★★	★★★★★★
2 LORANN	K7	F J R M	150	★★★★★	★★★★★★
3 LA GESTE D'ARTILLAC	K7	F V R	275	★★★★★	★★★★★★
4 MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★★	★★★★★
5 LAS VEGAS (TO7 MO5 TO9)	K7 DI	F V J M	130/165	★★★★★	★★★★★
6 CINQUIEME AXE	K7	F J V	190	★★★★★	★★★★★
7 ANIMATIX	K7	F L	240	★★★★	★★★★★
8 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	★★★★	★★★★
9 FBI	K7	F J M	190	★★★★	★★★★
10 THRESHOLD	modul	F J	340	★★★★	★★★★
11 AIRBUS	modul	F J M	475	★★★★	★★★★
12 KARATE	K7	F J M	180	★★★★★★	★★★
13 CHOPLIFTER	modul	F J	340	★★★★	★★★
14 USINE INFERNALE	K7	F J M	120	★★★	★★★
15 AIGLE D'OR	K7	F V	160	★★★	★★★
CLASSEMENT APPLE					
1 MANDRAGORE	DISK	F V R	350	★★★★★	★★★★★★
2 BARD'S TALE	DISK	A V R	380	★★★★★	★★★★★★
3 MOEBIUS	DISK	A J V R	680	★★★★★	★★★★★★
4 KARATEKA	DISK	A J M	380	★★★★★★	★★★★★
5 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
6 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	★★★★★	★★★★★
7 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	★★★★★	★★★★★
8 HOLD-UP	DISK	F V R	315	★★★★	★★★★★
9 LA FEMME NE SUPPORTAIT PAS	DISK	F R	190	★	★★★★★
10 SKYFOX	DISK	A J M	275	★★★★★★	★★★★
11 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	★★★★	★★★★
12 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	★★★★	★★★★
13 LITTLE COMPUTER PEOPLE	DISK	A R	350	★★★	★★★★
14 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	★★★	★★★★
15 AZTEC	DISK	A J M	350	★★★	★★★★
16 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	★★	★★★★
17 CONAN	DISK	A J	275	★★★★★	★★★
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	★★★★★	★★★
19 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	★★★	★★★
20 CAPTAIN GOODNIGHT	DISK	A J M	350	★★★	★★★
CLASSEMENT MSX					
1 XYZOLOG	K7	A J R M	95	★★★★★	★★★★★★
2 PING PONG	CART	A J	235	★★★★	★★★★★
3 MANDRAGORE	K7	F V	200	★★★	★★★★★
4 ILLUSIONS	K7	F J R	145	★★★★	★★★★
5 BOULDER DASH	K7	A J R	110	★★★	★★★★
6 PYROMANE	K7	F J	145	★★★	★★★★
7 SORCERY	K7	A J M	120	★★	★★★★
8 ROLLERBALL	CART	F J	235	★★★★★	★★★
9 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R	120	★★★★	★★★
10 SCION	CART	A J	250	★★★★	★★★
CLASSEMENT ORIC					
1 SAGA	K7	F V J R	150	★★★★	★★★★★
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	160	★★★★	★★★★
3 MISSION DELTA	K7	F J R	85	★★★	★★★★
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	★★	★★★★
5 BIG BASTON	K7	F J	120	★	★★★★
6 TROIS D FONGUS	K7	F J	140	★★★★	★★★
7 COBRA PINBALL	K7	F J	120	★★★★	★★★
8 SUPER JEEP	K7	F J	140	★★★	★★★
9 FRELON	K7	F J	120	★★★	★★★
10 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	★★★	★★

Pour tout problème appeler le (16) 78 03 22 23.

CLASSEMENT AMSTRAD					
1 ELITE	K7	A R J M	155	★★★★★	★★★★★★
2 BOULDER DASH	K7	A V M	100	★★★★	★★★★★★
3 LORD OF THE RINGS	K7	A V R	220	★★★★	★★★★★★
4 MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7 DI	F V	220/275	★★★★	★★★★★★
5 SORCERY	K7	A J M	95	★★★★★★	★★★★★
6 DUN DARACH	K7	A V	115	★★★★★★	★★★★★
7 CRAFTON ET XUNK	K7	F J M	140	★★★★★★	★★★★★
8 EDEN BLUES	K7	F V J M	140	★★★★★★	★★★★★
9 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J	115	★★★★★	★★★★★
10 GYROSCOPE	K7	A J M	120	★★★★★	★★★★★
11 HI-RISE	K7 DI	A J R	80/130	★★★★	★★★★★
12 BARRY Mc GUIGAN BOXING	K7	A J M	105	★★★★	★★★★★
13 TRIPLE PACK	DISK	A J M	180	★★★★	★★★★★
14 LA GESTE D'ARTILLAC	DISK	F V	275	★★★★	★★★★★
15 METRO 2018	K7	F V	150	★★	★★★★★
16 STRANGELOOP	K7	A J M	115	★★★★★	★★★★
17 THE DEVILS CROWN	K7	A J M	125	★★★★★	★★★★
18 ALIEN 8	K7	A J R M	110	★★★★★	★★★
19 WHO DARES WINS II	K7	A V M	95	★★★★	★★★
20 MELBOURNE PACK	DISK	A J M	190	★★★★	★★★
CLASSEMENT COMMODORE					
1 SCARABEUS	DIS K	F J R M	145/120	★★★★★★	★★★★★★
2 RACING DESTRUCTION SET	DISK	F J M	195	★★★★★★	★★★★★★
3 COMMANDO	K7	A J M	90	★★★★★	★★★★★
4 PARADROID	K7	A J R M	100	★★★★★	★★★★★
5 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	★★★★★	★★★★★
6 ILLUSIONS	K7	F J R M	145	★★★★★	★★★★★
7 MANDRAGORE	K7	F V	250	★★★★★	★★★★★
8 ZORRO	K7	A J R M	99	★★★★	★★★★★
9 BLADE RUNNER	K7	A J M	100	★★★★	★★★★★
10 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	★★★★	★★★★★
11 LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7 DI	A R	105/160	★★★	★★★★★
12 HACKER	K7	A J M	110	★★★	★★★★★
13 ELITE	K7	A J V	155	★★★	★★★★★
14 THE FOURTH PROTOCOL	K7	A V M	175	★★	★★★★★
15 Z	K7	A J M	45	★★★★★★	★★★★
16 SKYFOX	K7	A J M	120	★★★★★★	★★★★
17 WINTERGAMES	DIS K	F J M	190/120	★★★★★★	★★★★
18 GATES OF DAWN	K7	A J R M	115	★★★★★	★★★★
19 SORCERY	K7	A J V M	120	★★★★★	★★★★
20 WILD WEST	DISK	A V M	220	★★★★★	★★★★
21 PITSTOP II	K7	A J M	110	★★★★	★★★★
22 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	★★★★	★★★★
23 ENIGMA FORCE	K7	A V M	125	★★★★	★★★★
24 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	★★★★	★★★
25 THE CAULDRON	K7	A J M	130	★★★★	★★★
CLASSEMENT SPECTRUM					
1 SWORDS AND SORCERY	K7	A V J	110	★★★★★★	★★★★★★
2 ELITE	K7	A J R V	100	★★★★★	★★★★★★
3 DARK STAR	K7	A J	95	★★★★★★	★★★★★
4 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J R	100	★★★★★	★★★★★
5 NIGHTSHADE	K7	A J R	125	★★★★★	★★★★★
6 STARQUAKE	K7	A J	80	★★★★	★★★★★
7 STARION	K7	A J V	125	★★★★	★★★★★
8 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A V J R	130	★★★★	★★★★★
9 LA QUÊTE DU CHEVALIER	K7	F V	140	★★★	★★★★★
10 GLADIATOR	K7	A J	110	★★★★★★	★★★★
11 DUN DARACH	K7	A V	115	★★★★★★	★★★★
12 FIGHTING WARRIOR	K7	A J	90	★★★★★	★★★★
13 ALIEN 8	K7	A J R	110	★★★★★	★★★★
14 SHADOWFIRE	K7	A V	115	★★★★	★★★★
15 NODES OF YESOD	K7	F J	130	★★★★	★★★★
16 GYRON	K7	A J R	130	★★★★	★★★★
17 BRUCE LEE	K7	A J	85	★★★	★★★★
18 FRANK BRUNO' S BOXING	K7	A J	100	★★★	★★★★
19 SWEEVOS'S WORLD	K7	A J	105	★★★★★	★★★
20 SPY HUNTER	K7	A J	85	★★★★	★★★
21 SABRE WULF	K7	A J	85	★★★★	★★★
22 METABOLIS	K7	A J	105	★★★★	★★★
23 CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	★★★	★★★
24 MEGAHITS	K7	A J	125	★★★	★★★
25 BEACH HEAD	K7	A J	85	★★	★★★

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER : SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron 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 commandés. 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 sur le bon de commande

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de reflexion
J jeu d'arcade rapide
E educatif
L langage
M manette de jeu necessaire

CINOCHE !

BANDE-ANNONCE

Bonne nouvelle pour les apprentis vampires, les mutants à pois jaunes, les bébés loup-garous (mais parisiens uniquement, on ne prête qu'aux riches) : vous aviez déjà le festival du Grand Rex pour vous rassasier de chair fraîche et de morsures fatales... Et voilà qu'arrive le 1er Festival international de Cinéma fantastique et d'effets spéciaux du Reflet Balzac (1 rue Balzac, tout en haut des Champs-Elysées). Un programme éminemment alléchant qui se déroulera les 20, 21 et 22 février prochains de 18h30 à minuit, l'heure de tous les dangers !
Chacune des trois soirées se veut le lieu de rencontre de "l'angoisse et de l'humour en 4 dimensions", alternant films en compétition (bien atroces, merci !), rétrospective de quelques trésors du film d'horreur (surtout *La fille qui en savait trop* de BAVA le jeudi soir), court-métrages déjantés et attractions-surprises. De la dernière séance taché au gros rouge ! !
Cinq films en compétition qui devraient terroriser les plus endurcis des amateurs du genre avec Schizophrenia en plat de résistance (doux euphémisme !) du samedi. Ce film autrichien est toujours sous le coup d'une interdiction totale en France et les rares personnes à l'avoir visionné en projection privée n'en sont, paraît-il, pas toutes revenues. C'est l'histoire d'un pauvre garçon (ben voyons !) qui croit se venger de sa mère qui l'a abandonné à sa naissance en massacrant d'innocentes victimes de passage ! !
Quand je vous aurai dit qu'on pourrait croiser Christophe Lambert le vendredi soir et que les organisateurs ont renoncé à accrocher l'ail et les crucifix sur les murs du Reflet Balzac, vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas vous déplacer. Bonne giclée à tous !

RÉVOLUTION

de Hugh HUDSON

avec Al PACINO (Tom Dobb, fascinant de sobriété et de désespoir contenu. magique !), Nastassja KINSKI (Daisy McConnahay, sublime, forcément sublime, quoique très mal utilisée ici. Honte au réalisateur !), Donald SUTHERLAND (Sergent Major Peasy, le grand maître du cynisme au cinéma. Un régal !) et Annie LENNOX (Liberty Woman, des débuts fracassants à l'écran pour la troublante égérie de Eurythmics)

On a eu Scarlett O'Hara et Rhett Buttler

bravant la tourmente de la Guerre de Sécession dans **Autant en emporte le vent;** on a aujourd'hui Tom Dobb et Daisy McConnahay boutant les Anglais hors d'Amérique dans **Revolution,** la nouvelle splendeur plastique de Hugh Hudson. Je dis bien plastique parce que pour ce qui est du contenu, on repassera ! Le gros problème du petit génie british **(les Chariots de feu, Greystoke, la légende de Tarzan,** c'est lui !) a été de vouloir courir deux (gros) lièvres à la fois : il nous balance aussi bien une grande leçon d'histoire sur la Guerre d'Indépendance, qu'une très larmoyante romance d'amour entre la belle révoltée et le pauvre courageux. Qui sont, du coup, forcés de se rencontrer à intervalles réguliers : que Tom "Pacino" Dobb roupille au beau milieu d'un immense champ de colza, qu'il soit terré au fond d'une sombre hutte d'un lointain camp retranché, ou perdu dans la foule qui fête l'indépendance, y a toujours la caméra de Hudson et les yeux de Daisy "Kinski" pour le débusquer et lui rouler le patin de sa vie ! Que le hasard sait être romantique ! La machinerie hollywoodienne frappe encore pour la construction du personnage de Tom Dobb. Le pauvre bougre a droit à tous les malheurs du monde : déjà que sa femme et deux de ses enfants sont morts de la fièvre bien avant que le film ne commence. Et quand les révoltés réquisitionneront un bateau ce sera le sien, quand les Anglais auront besoin d'une cible vivante pour chasser, ce sera lui, quand un môme sera fouetté par l'immonde Sergent Major Peasy, ce sera Ned, son fils ! Et encore ce ne sont que quelques timides exemples pour vous situer la poisse de Tom Dobb ! Pire que ça : quand tout est foutu, il se produit, durant un des sauts chronologiques de l'histoire, le petit miracle qui permet de repartir du bon pied.
Devant un tel assaut de critiques, vous êtes en train de vous demander ce qui a bien pu motiver la bonne note attribuée à **Revolution !** Je vois déjà les mauvaises langues insinuer que les seuls noms de Pacino et de Kinski ont fait tourner la tête au responsable de ces lignes. Elles auraient raison (ces deux-là sont une fois de plus géants !) et elles auraient tort ! Car ce serait oublier un peu vite le vertige des images, la magnificence des décors, le travail admirable effectué sur la bande-son et la superbe musique (signée John Corigliano). Chaque fois qu'un bâillement se prépare, motivé par les errements du scénario, une sublime trouvaille visuelle ou sonore vient vous réconcilier avec le film ! ! Et même si Hudson use et abuse des fumigènes et de la pluie en rafales, on reste baba devant une telle maîtrise. Avec une mention très bien aux scènes de poursuite filmées caméra à la main.

MACARONI

d'Ettore SCOLA

avec Marcello MASTROIANNI (Antonio Jasiello) et Jack LEMMON (Robert Traven), serait-ce une banale lapalissade de dire qu'ils forment un duo époustouflant !

Robert Traven débarque à Naples pour signer quelques juteux contrats entre deux avions. La routine du stress. Mais Naples au baiser de feu ne lâche pas ses otages aussi facilement : le rare moment de repos de Traven est chahuté par l'arrivée d'une tornade nostalgique. Antonio Jasiello, employé poussiéreux de son état, rapporte à Traven l'unique photo-souvenir de la liaison fugitive de l'Américain avec Maria, la sœur d'Antonio, lors du débarquement allié en Italie en 1945. Traven, qui n'en a évidemment plus rien à foutre, feint l'amnésie, dégage violemment l'importun crasseux de sa suite BCBG avant de se laisser amadouer par la sincérité d'Antonio.
Le malaise squatte le cerveau speedé de Traven quand il s'aperçoit que tout l'entourage d'Antonio le traite comme s'il était un Dieu vivant, la quintessence de la nouille ! C'est peu avant de revoir Maria qu'Antonio lui crache le morceau : la pauvrette a tant pleuré quand le beau GI est reparti outre-Atlantique qu'Antonio, en frangin attentionné qu'il est, a entamé une mystification insensée. Pendant 40 ans il a envoyé à Maria de fausses lettres de Traven, faisant croire que ce dernier était devenu le plus intrépide des reporters de la planète et continuait de rêver à sa belle d'un jour.

Le plus grand plaisir d'Antonio étant d'écrire des "sceneggiata" (genre théâtral napolitain fait d'intrigues rocambolesques entrecoupées de chansons populaires), il n'a eu aucune difficulté à reporter sa fastueuse imagination sur les pseudo-aventures de Tintin-Traven !
Abasourdi Robert ne pense qu'à se barrer de cette folie collective, mais encore une fois, il va être lentement reconquis par la philosophie siesteuse d'Antonio. Le vieil Italien bouffi recèle en lui des trésors de tendresse ringarde et de charme démodé. Des "qualités" désuètes qui symbolisent la décadence de la ville la plus tourbillonnante d'Italie. La plus vivante, mais peut-être bientôt morte...
Le trop rare Scola nous refait le coup de la nostalgie, camarades. La nostalgie d'un cinéma italien qui a fait les plus belles soirées d'une vie de cinéphile. La nostalgie d'une Italie affreuse, sale et méchante, mais tellement joyeuse et déjantée !
Et même si sa caméra manque à plusieurs reprises d'assurance et si l'histoire se termine dans une soupe criminelle inutile, **Macaroni** nous émeut et nous repose. Une sauce italienne longuement mijotée dans laquelle on trempe sans hésiter sa pâte beurrée !

UNE CRÉATURE DE RÊVE

de John HUGHES

avec Anthony Michael HALL (Gary), Ilan MITCHELL-SMITH (Wyatt), Kelly LEBROCK (Lisa, déjà sulfureuse dans La fille en rouge) et Bill PAXTON (Chet)

A quinze ans, bien boutonneux, Gary et Wyatt attaquent bide en tête : souffre-douleurs de deux frimeurs de service, minables devant la plus frigide des collégiennes, coincés entre leurs mères-à-tout-faire et leurs pères pantouflards, ils n'ont d'autre exutoire à leur curiosité sexuelle naissante que de mater les nanas au gymnase ! ! Le Frankenstein diffusé ce soir-là sur le petit écran va leur offrir l'idée de pirater le génie informatique du Pentagone pour... donner corps et âme à la créature de leurs rêves ! Le corps de Raquel Welch, le cerveau d'Einstein, la jugeotte médiatique de Ronald Reagan ! Dans un tourbillon d'effets spéciaux esthétisants, mais aussi navrants que ceux **d'Explorers** en décembre dernier, arrive la divine, la sublime, le must du quartier ! Et, avec ça, dotée de plein de pouvoirs surnaturels et aux genoux de ses deux imbéciles de créateurs !
Le temps de lui donner le prénom d'une récente veste sentimentale de Gary, Lisa, et la voilà embarquée dans une mission quasi-impossible : faire des deux acnéïques des tombeurs de luxe. Bref, il faut les dé-coin-cer ! !
John Hughes est parvenu par ce film à la synthèse des deux spécialités qu'on lui connaissait : le film d'adolescents (Breakfast Club) et le film-délire (le raté *National Lampoon Vacation)*. Les trouvailles loufoques abondent, quelquefois brillamment réussies : Chet, le frère de Wyatt, en brute épaisse au look Arnold "Commando" Schwarzenegger ou la horde de killers ringards venus foutre la merde à la boum organisée chez Wyatt.
Le tout est malheureusement incroyablement lourdingue, dans le style hyper-grimaçant et manque totalement du rythme décoiffant de *Retour vers le futur* pour rester dans le registre "adolescent speedé". Pire que ça : la fameuse créature de rêve, vous voyez qui, hein ? Eh ben, c'est pas mon genre de fille !

UNE NUIT DE RÉFLEXION

de Nicolas ROEG

avec Theresa RUSSEL (l'Actrice, pulpeuse à souhait et pas maladroite avec ça !), Michael EMIL (le Professeur), Tony CURTIS (le Sénateur, vieillit bien mal !), Gary BUSEY (le Joueur de Baseball) et l'hilarante apparition de Will SAMPSON (le Liftier), le fabuleux indien de Vol au-dessus d'un nid de coucou !

New-York, 1953. Par une chaude soirée d'été se tourne l'une des scènes les plus célèbres du cinéma : une blonde sculpturale ramasse les plis de sa robe blanche entre ses jambes pour la retenir du souffle qui jaillit de la bouche d'aération sur laquelle elle marche. La blonde c'est Marilyn "Poo Poo Pee Doo" Monroe, le film c'est "Sept ans de réflexion" (ça y est vous venez de comprendre le titre !). Marilyn quitte le tournage obsédée par une seule chose et qui n'est pas du tout ce que vous croyez ! Elle sait que LE Professeur est en ville, elle qui rêve depuis toujours de lui fournir sa version empirique de la théorie de la Relativité ! Le Prof, ce vieil Albert, la reçoit sans vraiment faire gaffe aux mensurations de la cliente, importuné qu'il est par un sénateur fou chargé de l'amener à dénoncer le communisme. Ça pue le bon temps du MacCarthysme !
La Star, le Professeur, le Joueur de Baseball (le mari de Marilyn) et le Sénateur vont se jouer un bien curieux songe d'une nuit d'été dans ce palace sordide. Une nuit où chacun touchera (oh !) du doigt (ah !) les limites de sa puissance : la science ne sera d'aucun secours au Prof pour parvenir à coucher avec la Star, les gros poings du Champion ne serviront pas face à l'innocence sincère du savant, le sexe à piles de l'Actrice tournera à vide contre l'incorruptible Sénateur.
D'un argument oh combien alléchant au départ (la rencontre Marilyn-Einstein), le film s'enlise rapidement dans un bavardage bavard (et bavard !) qui tourne à vide. On finit même par ricaner ouvertement du ridicule affligeant de la fin-queue de poisson : une explosion-métaphore sur la cruauté de l'avenir qui nous attend tous, mes pauvres chéris !
On pourra sauver de cet ensemble cahotique la chouette prestation de Theresa Russell, en souvenir du grand cœur de Marilyn (qui appartient toujours à son papa), et quelques moments de réflexion touchants. Une compilation de fantasmes trop insignifiante pour nous intéresser !

AMUSE-GUEULE

Message urgentissime à tous les aînés qui jouent à la baby-sitter de leur petit frère, aux pères démunis face aux caprices révoltants de leur progéniture, aux grands-mères qui frôlent l'infarctus ultime à chaque gardiennage-party ! **LES BISOUNOURS** existent aujourd'hui en film !
Oui, oui, vous avez bien lu : les gros nounours bariolés qui habitent le jardin des Bisous et hantaient jusque-là les récrés à deux de votre téloche préférée, débarquent en force sur le grand écran. Chaque Bisounours porte sur son ventre le symbole de l'émotion humaine qu'il représente. Ainsi Gros Bisou sème l'amour et la tendresse, il porte donc un cœur sur son ventre. Étonnant, nooon ? ! Comme prévu, les tonnes de gentillesse et de musique sirupeuse déversées par les Bisounours, épaulés par leurs cousins, les Toutamour, vont anéantir les tentatives de l'Esprit du Mal de prendre le pouvoir dans le Pays de l'Arc-en-ciel ! !

L'animation est nettement quelconque, les décors vertigineux de simplicité. Mais c'est mignon tout plein et ça plait tellement aux couche-culotteux que vous auriez tort de négliger la perspective de deux heures de calme dans un ciné bien chauffé...

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de selectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du 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 : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

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.

	N°118	N°119	N°120	N°121
APPLE II	EDIT 6	WINDOW BASIC	GLOBO'S WOOD	ENTREPRISE
AMSTRAD	DRACULA	ALIEN	FANTOMAS	FANTOMAS
AMSTRAD	DISK EDIT	DISK EDIT	CALIFE	CALIFE
CANON X07	MONITEUR DESASSEMBLEUR	PIN UP	PIN UP	MINE
CASIO FX 702 P	SUPER BABY SISTER	WAR	PUISSANCE 4	MICROBES
COMMODORE 64	CROQUEUR	CROQUEUR	CRAC'MUR	SKINAUTIC
COMMODORE VIC 20	THE ROCK	HELICO MISSION	HELICO MISSION	RUNNER
EXL 100	CHEVAUX	CHEVAUX	CHEVAUX	HALTERO
MSX	DIAMANT BLEU	M.A.D.	M.A.D.	INTÉRIEUR
ORIC	L CONTRE L	OUBLIETTES	OUBLIETTES	ZAMCOPTERE
SPECTRUM	STAR BATTLE	HYPER PRINT	INVASION	MUSIC BOX
THOMSON	EXT BASIC	POLE POSITION	RUNNER / POLE POSITION	MYSTÈRE MINK FONKU
TI99/4A (B.E)	PANGO / BIGHOTEL	LAST STARSHIP	AVENGER I	MISSION Z

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !
La marche à suivre est simple :
- Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

A renvoyer avant le 20 février à minuit à HEBDOGICIEL. Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 20 février à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 20 février à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

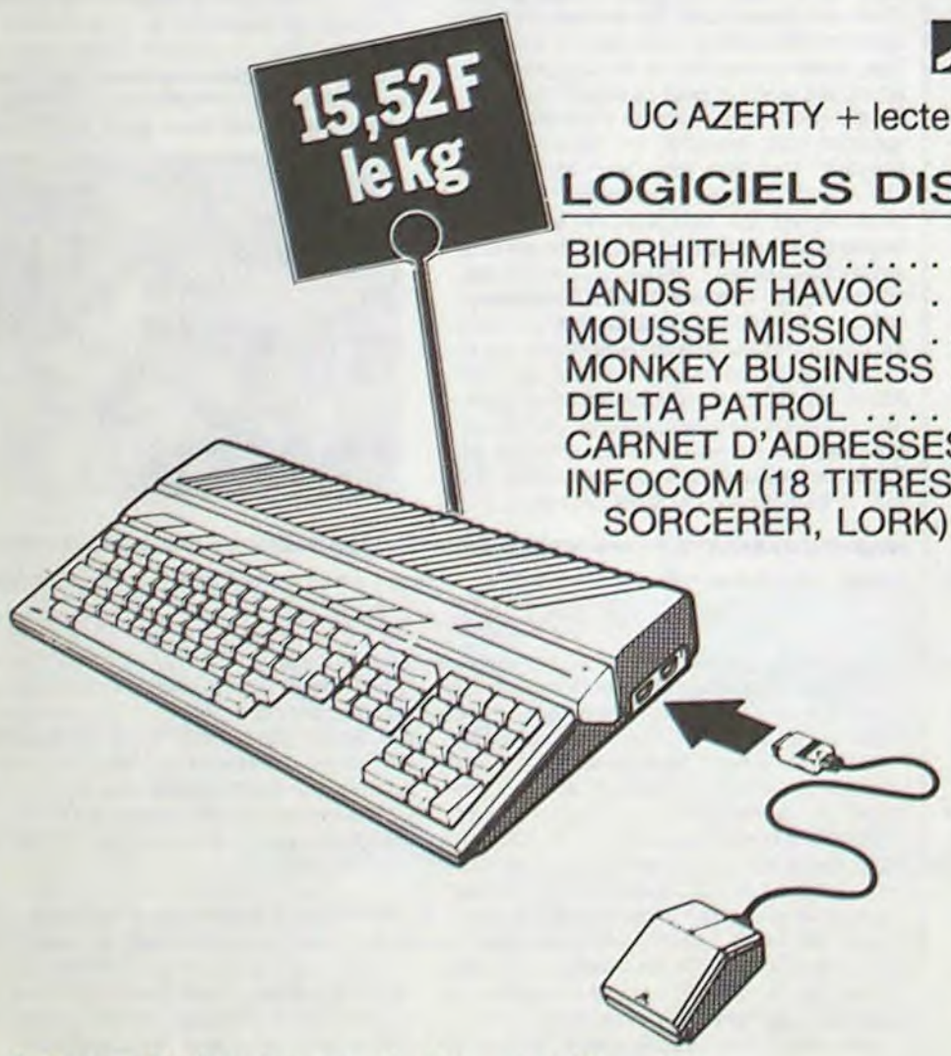
ESPACE MICRO

32, rue de Maubeuge 75009 PARIS TEL 42 85 25 20

DISPONIBLE *

ATARI 520 ST = 7 950 F

UC AZERTY + lecteur + souris + moniteur monochrome + basic + logo + Tt de texte + Tt graphique



LOGICIELS DISPONIBLES

BIORHITHMES	264 F	DEGAS	499 F	HIPPO SPELL	720 F
LANDS OF HAVOC	384 F	SUNDOG	504 F	HIPPO BACKGAMMON	720 F
MOUSSE MISSION	432 F	FLIPSIDE	552 F	ULTIMA II	790 F
MONKEY BUSINESS	432 F	MUDPIES	552 F	HIPPO SIMPLE	890 F
DELTA PATROL	432 F	HACKER	552 F	HIPPO DISK UTILITIES	890 F
CARNET D'ADRESSES	456 F	RHYTHM	552 F	ZOOMRACKS	990 F
INFOCOM (18 TITRES : SORCERER, LORK)	490 F	TYPE SETTER	552 F	MACRO ASSEMBLER	990 F
		TREASURE ISLAND	562 F	VIP	2 490 F
		TRANSYLVANIA	564 F		
		CRIMSON CROWN	564 F		
		HIPPO RAMDISK	619 F		
		KING QUEST II	696 F		
		BORROWED TIME	696 F		
		FAHRENHEIT 451	699 F		
		PERY MASON	699 F		
		HOMEWORK MATH	699 F		
		NINE PRINCES IN AMBER	699 F		

IMPRIMANTE CANON PW 1080 A = 3 950 F.

A retourner à :
ESPACE MICRO 32, rue de Maubeuge 75009 Paris
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : .....

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
CB □ - MANDAT □		Total	

Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F.

* Jusqu'à épuisement des stocks.

MAIS OÙ SONT LES DISQUETTES D'AMSTRAD ? *Suite de la page 13*

UN DÉTAIL

Verrez-vous un jour des trucs pareils chez Amstrad France ? Hélas, il y a fort peu de chance car, voyez-vous, un détail de taille semble s'y opposer : Amstrad France est filiale de l'Angleterre, c'est-à-dire que les Francais sont des employés de la maison mère et donc, comment dirais-je, c'est les sous du monsieur, là, Sugar, je crois et jeter le fric par les fenêtres c'est pas son truc à Sugar. Amstrad-expo organisé par un journal, d'accord, ça nous coûte pas un rond, mais un truc pareil, ça ne peut se faire que par l'intermédiaire d'un importateur indépendant. Et, voyez-vous, c'est justement le cas, les Espagnols sont libres. Surtout depuis que Franco n'est plus là !

BASTA

Bon, j'arrête. Que le premier qui trouve des disquettes m'appelle, j'en rachète un wagon et je pète les prix. Et que Sugar se rassure, lui qui n'aime ni les fêtes ni les receptions, il ne sera pas recu par la reine pour être nommé Lord, les Sinclair y ont droit, pas les Mickeys.

Don Gérardo Ceccaldi ■

MINI MIRE

La télématique existe, je l'ai rencontrée. Le dernier né de l'Amiserv prénommé Call Tell est animé par Bruno. Vous avez le droit d'y faire un tour mais attention, l'opérateur fait partie de la bande à Arnaud, d'Apple et Moi (accessible au (1) 47 61 16 71 de 10H à 22H). Il est fort probable qu'il soit lui aussi armé d'un P38 chargé et d'un fléau d'arme. De plus, ces fréquentations sont plus que douteuses puisqu'il passe ses soirées sur Ribou en Télétel 2. Bref, si vous pensez être capable de vous défendre, allez-y (son téléphone : (1) 45 91 00 73. Attention aux horaires : 9H00-23H00, pensez-y).

Bonne nouvelle pour les heureux possesseurs de Commodore 64. Vous allez enfin pouvoir faire mumuse avec une émulation minitel grâce à Almatec. Je ne l'ai pas encore testé mais ça ne saurait tarder. J'avertis Almatec que mon jugement dépendra de la quantité de Foie Gras et de Champagne qu'ils joindront à l'envoi. Compris ? Donc, plus de renseignements dès que nous lui aurons fait subir les porteuses les plus démoniaques et surtout dès que nous aurons écumé les bouteilles de roteux du constructeur. Avant de partir, sachez tout de même que son prix avoisinera les 2000 balles.

J'en profite pour vous signaler la réouverture prochaine d'A.D.N qui a eu il y a quelque temps une crise de renouvellement et une envie de changer d'air.

Ah, cette semaine je vous propose un plan d'enfer : un RTC (Réseau Télématique Commuté) diabolique correspondant au groupe communiste de l'Assemblée Nationale. Non seulement je vous file le numéro de téléphone, mais en plus vous avez droit à tout ce qu'il faut pour entrer dans le serveur. Méditez cet exemple mes frères comme étant le symbole même d'une bêtise des plus musclées. Jugez plutôt : quelle difficulté aurait un pirate à trouver l'accès MARCHAIS et le mot de passe AN (comme, devinez quoi... Assemblée Nationale) ? Le numéro ? (1) 42 97 61 80.

Crackman, un pirate diabolique qui n'en est pas à son premier plantage de serveur 36.13 vous propose un petit Transpac très étrange et particulier, le 192080375 en Télétel 1. Personnellement, je me demande ce que c'est. Peut-être un serveur dont les données doivent être décodées, peut-être que le programmeur de l'engin s'est trompé dans les datas.

Enfin, voici un code pour les profs, tapez ESUP toujours en T1.

Sur ce, je vous salue Marie, à la semaine prochaine.

Escapeneufgé.

Sensationnel Nouveau Clavier Professionnel

Pour votre SPECTRUM 16/48 K et +

87 touches dont 26 auto-shiftées
montage facile par vous-mêmes (10 mn + 1 tournevis)

Prix 950 F T.T.C.

Autre modèle à 67 touches : **550 F T.T.C.**
- chèque à la commande ou contre-remboursement
- livraison 48 h (port en sus 30 F) ou vente sur place

Documentation sur demande :

C.T. (PARIS) S.A.
92-98, boulevard Victor-Hugo - 92110 CLICHY
Tél. (1) 42.70.83.62 - Télex CTP 615 240 F

SALUT LA PROMO

Salut les Goossens. Je comprends que Milou soit fou de joie : moi aussi. Ça fait plaisir, un nouveau Goossens. C'est un bain de fraicheur dans ce monde aride et triste. C'est une cuillérée de bicarbonate après un repas trop arrosé. C'est se dire "je suis sûr que je vais me cogner le petit doigt de pied dans le lit" et ne pas se cogner. Bref, c'est la panacée absolue.

Pour fêter ça, je vous fais un cadeau somptuaire. Si vous me l'achetez, outre un poster de Tardi (celui de l'affiche du festival d'Angoulême), que je vous donne quoi que vous achetiez), je vous offre un poster, que dis-je un poster, une sérigraphie originale de Goossens. Carrément. Alors là, je conçois très bien que vous n'en croyiez pas vos yeux : je suis rarement aussi prodigue. Mais l'occasion fait le larron et elle était trop belle.

Attention, cependant : l'exemplaire qu'a eu Milou et qu'il m'a prêté n'est qu'un exemplaire de presse. L'album lui-même ne sortira qu'aux alentours du 21 février, donc un peu de patience. Vous pouvez le commander, et vous devrez attendre une dizaine de jours.

Sinon, ma fille va bien, merci - j'ai eu une fille, j'avais oublié de vous le dire ? Ben voilà, c'est fait, elle hurle toute la nuit, je ne dors plus, c'est l'enfer et les joies de la paternité réunis.

Bon. Les promos passées sont toujours valables, vous le savez, suffit de demander, je vous offre toujours "les robinsons du rail" por (je suis pas espagnol, j'ai raté le "u") l'achat de trois albums de la liste ci-garette, ou d'autres, et "Kama Sutra" de Jacovitti pour l'achat de cinq albums. Et le port est gratuit à partir de quatre albums, et je sais pas ce que je pourrais dire d'autre. At the semaine prochaine.

☐ Je veux le Goossens. C'est une pulsion irrésistible qui me saisit, je le veux, c'est tout. J'envoie 48 balles plus le port si je ne rends pas d'autres bouquins, vous me l'envoyez accompagné de la sérigraphie.

☐ Je veux des albums de votre liste. En passant, je note que je peux vous commander d'anciens Goossens, même s'ils ne sont pas marqués.

☐ Je veux votre catalogue "Spécial Super-Goossens" gra?? mais c'est pas primordial.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
GASTON N°0	33,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
MY LOFTS	28,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LA DRAGUE 2	44,00
LE RIGE	56,00
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
AVANT GUERRE	39,00
LE RÊVEUR DE RÉALITÉ	42,00
KAMA SUTRA	90,00
CANARD A L'ORANGE	37,50
QUÉQUETTE BLUES PART TOU	42,00
VIET BLUES	64,00
LES BOUCANIERS	33,00
LES AVENTURES DE FELIX	33,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
HOMMAGE A HERGE	64,00
LA SURPRISE DE CESAR	43,50
LE CHEF	38,00
LA FEE PERI	33,50
LES SENTINELLES DE LA NUIT	33,50
UN PEU DE REVE SUR UN TABLEAU NOIR	55,00
BARILS, BARBOUZES ET BARILLETS	37,00
L'HOMME QUI MURMURAIT	38,50

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

P.S.I.

TIENS, V'LÀ DES LIVRES POUR TA BÉCANE !

LES "102 PROGRAMMES"

Votre premier livre de programmes ! Pour apprendre en vous distrayant et assimiler progressivement de nouvelles instructions Basic. Cinq niveaux croissants en difficulté vous sont proposés, chacun accompagné de la description des jeux, d'un programme abondamment commenté et d'un exemple d'utilisation.

Les "102 programmes" existent pour : AMSTRAD, MO5 et TO7/7O, APPLE, MSX, COMMODORE et ATARI.
Par Jacques Deconchat
Chaque livre : 120,00FF

LES "SUPER JEUX"

Pour jouer avec (ou contre !) votre ordinateur et apprendre à construire des programmes de plus en plus complexes : des programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard commentés par l'auteur et accompagnés d'une liste de variables.

Les "Super jeux" existent sur : AMSTRAD, MO5 et TO7/7O, MSX et APPLE.
Par Jean- François Sehan
Chaque livre : 120,00FF

LES " EN FAMILLE"

Des programmes utiles commentés et accompagnés d'une analyse et d'un organigramme pour faire de votre ordinateur un outil indispensable : ce livre vous permettra de calculer le coût annuel de votre voiture, de devenir un as en géographie, de jouer astucieusement au loto...etc

Les "En famille" existent sur : AMSTRAD, MO5 et TO7/7O, MSX et APPLE.
Par Jean - François Sehan
Chaque livre : 120,00FF

LES "BASIC +"

Familier du Basic, voilà 80 routines pour "muscler" votre machine, créer vos propres jeux d'animations graphiques et simuler des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utiliser.

Basic + : 80 routines pour AMSTRAD (100FF), pour MO5 et TO7/7O (105FF), pour APPLE (95FF), pour COMMODORE 64 (85FF).
Par Michel Martin

LES CLEFS

Pour retrouver rapidement toutes les commandes et instructions de votre ordinateur... et découvrir beaucoup d'autres "trucs" très précieux dont vous avez besoin lorsque vous programmez : jeu d'instructions, points d'entrée des routines systèmes, structure interne...

Les "Clefs" existent pour : AMSTRAD tome 1 (système de base) 140FF, tome 2 (système disque) 155FF, APPLE II (105FF),APPLE //c (130FF), MO5 (120FF), TO7/7O (120FF), COMMODORE 64 (105FF).

DES PROGRAMMES DIVERS
Sur Amstrad

- **Basic Amstrad**
  par Jacques Boisgontier
  Tome 1. méthodes pratiques
  168 pages - 105FF
  Tome 2.programmes et fichiers
  144 pages - 95FF
- **Photographie sur Amstrad et Apple II**
  par P.Moigneau et X.de la Tullaye
  224 pages - 150FF
- **Super générateur de caractères sur Amstrad**
  par Jean-François Sehan
  216 pages - 140FF

EGALEMENT CHEZ VOTRE LIBRAIRE ET EN BOUTIQUE SPECIALISEE

Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à
En France à P.S.I. DIFFUSION
B.P 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex
Tel : 60 06 44 35
En Belgique à P.S.I. BENELUX
17,rue du Doyenné, 1180 Bruxelles
Tel : (2) 345 39 03
En Suisse à P.S.I. SUISSE
Route Neuve 1, 1701 Fribourg
Tel : (037) 23 18 28
Au Canada à PROLOGUE Inc.
2975 rue Sarleton, Ville St Laurent
Québec H4R1E6 - Tel : (514) 332 58 60
Au Maroc à SMER DIFFUSION
3 rue Ghazza - Rabat
Tel : (7) 237.25

HE B6P

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
-----paiement par chèque joint
-----paiement par Carte Bleue Visa
N° de la carte .....
Date d'expiration .....
Signature :

SPY MISSION

SPECTRUM

Agent 008 au service de sa Majesté, faites fi des agents du contre-espionnage et tentez de récupérer des documents ultra-secrets dans le coffre d'une ambassade.

Laurent TONINELLO

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite (par GOTO 9999) ces deux programmes.
Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
   1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS : PRINT "arretez le magnetoph
one": BEEP .4,0: BEEP .5,1:
  10 FOR F=0 TO 167
  20 READ A
  30 POKE USR "A"+F,A
  40 NEXT F
  50 PRINT AT 0,0; INK 1;"Lauren
t TONINELLO presente :"
  51 PRINT AT 2,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"
  52 PRINT AT 3,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"
  53 PRINT AT 4,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"
  54 PRINT AT 5,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"  "; PAPE
R 7;"  "; PAPER 0;"  "
  55 PRINT AT 6,3; INK 4;"
                  "; INK 5; PAPER 7;
"  "; INK 1;"  "; INK 5;"  "; INK
1;"  "; PAPER 5;"  "; INK 0;"  "
  56 PRINT AT 7,3; INK 4;"
                  "; INK 5;"
"
  57 PRINT AT 8,3; INK 4;"
                  "; INK 5;"
"
  58 PRINT AT 9,3; INK 4;"
                  "; INK 5;"
"
  59 PRINT AT 11,2; INK 3;"
"
  60 PRINT AT 12,2; INK 3;"
"
  61 PRINT AT 13,2; INK 3;"
"
  62 PRINT AT 14,2; INK 3;"
"
  63 PRINT AT 15,2; INK 3;"
"
  64 PRINT AT 16,2; INK 3;"
"
  65 PRINT AT 21,0; INK 7;"UUUUU
UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU"
  66 PRINT AT 19,0;" EB"; INK 5;
"T";AT 20,0; INK 2;" QRS"
  68 PRINT AT 18,0;"      REDEMAR
REZ LA K7": INK 0: PRINT AT 9,0;
: LOAD ""
9000 REM UDG
9001 REM A
9002 DATA BIN 00000000
9003 DATA BIN 00000000
9004 DATA BIN 00000010
9005 DATA BIN 00000011
9006 DATA BIN 00000011
9007 DATA BIN 00001111
9008 DATA BIN 00011100
9009 DATA BIN 00000101
9010 REM B
9011 DATA BIN 00000000
9012 DATA BIN 00000000
9013 DATA BIN 00100000
9014 DATA BIN 01100000
9015 DATA BIN 11100000
9016 DATA BIN 11111000
9017 DATA BIN 10011100
9018 DATA BIN 10110000
9020 REM C
9021 DATA BIN 00011111
9022 DATA BIN 00111111
9023 DATA BIN 00110110
9024 DATA BIN 00011111
9025 DATA BIN 00001111
9026 DATA BIN 00001111
9027 DATA BIN 00000110
9028 DATA BIN 00011110
9030 REM D
9031 DATA BIN 11111100
9032 DATA BIN 11111110
9033 DATA BIN 10110110
9034 DATA BIN 11111100
9035 DATA BIN 11111000
9036 DATA BIN 11111000
9037 DATA BIN 00110000
9038 DATA BIN 00111100
9040 REM E
9041 DATA BIN 00000000
9042 DATA BIN 00000000
9043 DATA BIN 00000010
9044 DATA BIN 00000011
9045 DATA BIN 00000011
9046 DATA BIN 00001111
9047 DATA BIN 00011111
9048 DATA BIN 00001111
9050 REM F
9051 DATA BIN 00000000
9052 DATA BIN 00000000
9053 DATA BIN 00100000
9054 DATA BIN 01100000
9055 DATA BIN 11100000
9056 DATA BIN 11111000
9057 DATA BIN 11111100
9058 DATA BIN 11111000
9060 REM G
9061 DATA BIN 00000000
9062 DATA BIN 00000000
9063 DATA BIN 00000010
9064 DATA BIN 00000011
9065 DATA BIN 00000011
9066 DATA BIN 00001111
9067 DATA BIN 00011001
9068 DATA BIN 00001110
9070 REM H
9071 DATA BIN 00000000
9072 DATA BIN 00000000
9073 DATA BIN 00100000
9074 DATA BIN 01100000
9075 DATA BIN 11100000
9076 DATA BIN 11111000
9077 DATA BIN 11001100
9078 DATA BIN 10111000
9080 REM I
9081 DATA BIN 00000111
9082 DATA BIN 00001110
9083 DATA BIN 00000110
9084 DATA BIN 00001111
9085 DATA BIN 00001111
9086 DATA BIN 00001111
9087 DATA BIN 00000011
9088 DATA BIN 00001111
9090 REM J
9091 DATA BIN 01101000
9092 DATA BIN 11101000
9093 DATA BIN 11010000
9094 DATA BIN 00011000
9095 DATA BIN 11111000
9096 DATA BIN 11111000
9097 DATA BIN 01100000
9098 DATA BIN 11100000
9100 REM K
9101 DATA BIN 00010110
9102 DATA BIN 00010111
9103 DATA BIN 00001011
9104 DATA BIN 00011000
9105 DATA BIN 00011111
9106 DATA BIN 00011111
9107 DATA BIN 00000110
9108 DATA BIN 00000111
9110 REM L
9111 DATA BIN 11100000
9112 DATA BIN 01110000
9113 DATA BIN 01100000
9114 DATA BIN 11110000
9115 DATA BIN 11110000
9116 DATA BIN 11110000
9117 DATA BIN 11000000
9118 DATA BIN 11110000
9120 REM M
9121 DATA BIN 01111111
9122 DATA BIN 01111111
9123 DATA BIN 01111111
9124 DATA BIN 00000000
9125 DATA BIN 11110111
9126 DATA BIN 11110111
9127 DATA BIN 11110111
9128 DATA BIN 00000000
9130 REM N
9131 DATA BIN 10101010
9132 DATA BIN 01010101
9133 DATA BIN 10101010
9134 DATA BIN 01010101
9135 DATA BIN 10101010
9136 DATA BIN 01010101
9137 DATA BIN 10101010
9138 DATA BIN 01010101
9140 REM O
9141 DATA BIN 00000000
9142 DATA BIN 00001100
9143 DATA BIN 00010000
9144 DATA BIN 00111000
9145 DATA BIN 01111100
9146 DATA BIN 01011100
9147 DATA BIN 01101100
9148 DATA BIN 00101000
9150 REM P
9151 DATA BIN 01001010
9152 DATA BIN 11111110
9153 DATA BIN 01111110
9154 DATA BIN 11111100
9155 DATA BIN 11111111
9156 DATA BIN 00111111
9157 DATA BIN 01111110
9158 DATA BIN 01011101
9160 REM q
9161 DATA BIN 00111111
9162 DATA BIN 01111101
9163 DATA BIN 11111101
9164 DATA BIN 11000101
9165 DATA BIN 10111010
9166 DATA BIN 10101011
9167 DATA BIN 10111010
9168 DATA BIN 01000100
9170 REM r
9171 DATA BIN 11111111
9172 DATA BIN 00111101
9173 DATA BIN 11111101
9174 DATA BIN 11111001
9175 DATA BIN 00000011
9176 DATA BIN 11111111
9177 DATA BIN 00000001
9178 DATA BIN 00000000
9180 REM S
9181 DATA BIN 11100000
9182 DATA BIN 11111100
9183 DATA BIN 11111110
9184 DATA BIN 10001111
9185 DATA BIN 01110111
9186 DATA BIN 01010110
9187 DATA BIN 01110100
9188 DATA BIN 10001000
9190 REM T
9191 DATA BIN 00000000
9192 DATA BIN 00000000
9193 DATA BIN 10000000
9194 DATA BIN 10000000
9195 DATA BIN 10000000
9196 DATA BIN 11000000
9197 DATA BIN 11000000
9198 DATA BIN 11000000
9200 REM U
9201 DATA BIN 11111111
9202 DATA BIN 00000000
9203 DATA BIN 11111111
9204 DATA BIN 10101010
9205 DATA BIN 01010101
9206 DATA BIN 10101010
9207 DATA BIN 01010101
9208 DATA BIN 11111111
9998 STOP
9999 SAVE "SPY" LINE 1: BEEP .5,
0: VERIFY "SPY"
```

LISTING 2

```
   1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
  10 RESTORE 9000: FOR F=0 TO 39
  20 READ A
  30 POKE USR "q"+F,A
  40 NEXT F
  50 PRINT AT 0,0; INK 1;"Lauren
t TONINELLO presente :"
  51 PRINT AT 2,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"
  52 PRINT AT 3,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"
  53 PRINT AT 4,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"
  54 PRINT AT 5,3; INK 4;"
                  "; INK 6;"  "; PAPE
R 7;"  "; PAPER 0;"  "
  55 PRINT AT 6,3; INK 4;"
                  "; INK 5; PAPER 7;
"  "; INK 1;"  "; INK 5;"  "; INK
1;"  "; PAPER 5;"  "; INK 0;"  "
  56 PRINT AT 7,3; INK 4;"
                  "; INK 5;"
"
  57 PRINT AT 8,3; INK 4;"
                  "; INK 5;"
"
  58 PRINT AT 9,3; INK 4;"
                  "; INK 5;"
"
  59 PRINT AT 11,2; INK 3;"
"
  60 PRINT AT 12,2; INK 3;"
"
  61 PRINT AT 13,2; INK 3;"
"
  62 PRINT AT 14,2; INK 3;"
"
  63 PRINT AT 15,2; INK 3;"
"
  64 PRINT AT 16,2; INK 3;"
"
  65 PRINT #0;AT 0,0; INK 7;"UUU
UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU";A
T 1,0;"
  66 PRINT AT 20,0;" EB"; INK 5;
"T";AT 21,0; INK 2;" QRS"
  67 BEEP .2,0
  68 PRINT AT 18,3;"
                  ": PAUSE 4e4
  69 FOR f=0 TO 3: PAUSE 3: PRIN
T AT 6,24; INK 1; PAPER 7;"  ";
INK 5;"  "; INK 1;"  "; INK 5;"  ":
 PAUSE 2: PRINT AT 6,24; INK 1;
PAPER 7;"  "; INK 5; PAPER 1;"  "
; INK 7;"  "; PAPER 5;"  ": PAUSE
2: PRINT AT 6,24; INK 1; PAPER 7
;"  "; INK 5;"  "; INK 1;"  "; INK
 5;"  ": PAUSE 2: PRINT AT 6,24;
INK 1; PAPER 7;"  "; INK 5;"  ";
INK 1;"  "; PAPER 5;"  ": NEXT f
  70 RESTORE 9500: FOR f=0 TO 48
: READ du,no: BEEP du,no: NEXT f
  71 FOR f=1 TO 28: BEEP .02,-35
: PRINT AT 20,f; INK 6;" EB"; IN
K 5;"T";AT 21,f; INK 2;" QRS": N
EXT f
  72 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
;"
  ": NEXT f
  75 PRINT AT 20,0;" EB"; INK 5;
"T";AT 21,0; INK 2;" QRS"
  77 PRINT AT 0,10; INK 4;"SPY M
ISSION "; INK 6;"AB";AT 1,10; IN
K 2;"MMMMMMMMMMMMMM"
  78 PRINT AT 3,11; INK 3;"GAUCH
E--> 5
                                  DROIT
E--> 8
                                  HAUT-
---> 7
                                  BAS--
---> 6
                                  BOMBE
---> 0"
  79 PRINT AT 15,0;"  TAPEZ: I P
OUR LES INSTRUCTIONS          J P
OUR JOUER"
  80 IF INKEY$="i" THEN GO TO 10
0
  91 IF INKEY$="j" THEN GO TO 15
0
  92 GO TO 80
 100 FOR f=1 TO 28: BEEP .02,-35
: PRINT AT 20,f; INK 6;" EB"; IN
K 5;"T";AT 21,f; INK 2;" QRS": N
EXT f
 101 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
;"
  ": NEXT f
 102 PRINT AT 20,0;" EB"; INK 5;
"T";AT 21,0; INK 2;" QRS"
 103 PRINT AT 0,1p; INK 4;"INSTR
UCTIONS";AT 1,10; INK 2;"MMMMMMM
MMMMM"
 104 PRINT AT 2,2;"AB";AT 3,2; I
NK 5;"CD";AT 5,1; INK 4;"vous"
 105 PRINT AT 2,23; INK 7;"GHGHG
H";AT 3,23; INK 1;"CDCDCD";AT 5,
24; INK 4;"eux"
 106 PRINT AT 3,11; INK 2;"00000
00000";AT 5,13; INK 4;"bombes"
 107 PRINT AT 7,0;
 108 LET a=175: LET a$="Vous ete
s 008 agent secret au     service
 de sa majeste (si,si!).Votre mi
ssion est de vous intro- duire d
ans l'ambassade de A...  pour y
recuperer des documents  ultra-s
ecrets."
 109 GO SUB 119
 110 LET a=192: LET a$="Pour y p
arvenir vous devrez       fouille
r toutes les pieces du    batimen
t afin de trouver les     4 chiff
res de la combinaison     du coff
re qui se trouve au       dernier
 etage .                  "
 111 GO SUB 119
 112 LET a=256: LET a$="C'est da
ns ce coffre que se       trouven
t les documents derobes.
                          Pour ren
trer dans une piece, il   suffit
d'aller vers sa porte . Chaque p
iece est divisee en 2     parties
 dont on ne peut voir le contenu
 qu'en y entrant .        "
 114 GO SUB 119
 116 LET a=160: LET a$="Dans cha
que piece, on peut voir   des meu
bles (lampes, bureaux,    coffres
) que l'on peut fouiller en se p
lacant en dessous a       "gauche
.
 118 GO SUB 119: GO TO 131
 119 FOR f=1 TO a: PRINT a$(f);
 120 IF a$(f)=" " THEN GO TO 125
 122 BEEP .01,-30: BEEP .01,30
 125 NEXT f
 126 IF INKEY$="" THEN GO TO 126
 127 FOR f=7 TO 19: PRINT AT f,0
;"
  ": NEXT f
 129 PRINT AT 7,0;
 130 RETURN
 131 LET a=288: LET a$="Mais vou
s serez gene dans votre   recherc
he par les agents de      contre-
espionnage de A... .      Le conta
ct avec l'un d'eux vous   coutera
 une vie (3 au depart),   et ceux
 ci vous suivent.         Le seul
moyen de les arreter      etant d
e poser une bombe, qui    fait un
 trou infranchissable .   "
 132 GO SUB 119
 133 LET a=256: LET a$="Mais les
 bombes ne peuvent pas    etre ut
ilisees dans les          couloir
s .                       De plus
votre temps est limite    et un s
ignal sonore vous         avertir
a de l'imminence de       votre m
ort si vous n'etes pas    sorti a
 temps avec les papiers."
 134 GO SUB 119
 135 LET a=192: LET a$="En bas a
 gauche de l'ecran se     trouve
une case verte dans        laquell
e s'affiche ce qui se     trouve
dans un meuble (celui-ci  pouvant
 etre fouille plusieurs   "fois) .
 136 GO SUB 119
 137 LET a=288: LET a$="->      :
rien                      -> AB  :
vie supplementaire 30pts->$$$$ :
de l'argent 20pts         -> O   :
une bombe en plus 10pts   -> O   :
un morceau de la                 C
ombinaison 50pts          ->0000 :
combinaison complete      "
 138 LET a$=a$+"->???? :le meubl
e est piege:une           vie en mo
ins.                      "
 139 GO SUB 119
 140 LET a=320: LET a$="Vous pou
vez fouiller plusieurs    fois un
 meuble (meme piege) .   Les docu
ments pris vous partez    en pass
ant par la grande porte.
                          Attentio
n:vous n'empruntez que    les asc
enseurs (verts) et vous   n'avez
que 5 bombes au depart!!
                          BONNE
CHANCE AGENT 008 !!!      "
 141 GO SUB 119
 149 GO TO 71
 150 REM initialisation
 151 LET sc=0: LET niv=3
 152 LET bo=5: LET v=3:
 155 LET doc=0: LET tps=1500: LE
T x=0: LET y=19: LET ok=0: GO SU
B 8600
 160 DIM p(niv): DIM q(niv)
 162 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
;"
  ": NEXT f
 165 FOR f=1 TO 28: BEEP .02,-35
: PRINT AT 20,f; INK 6;" EB"; IN
K 5;"T";AT 21,f; INK 2;" QRS": N
EXT f
 166 PRINT AT 20,29;"    ";AT 21,
29;"    ": FOR f=1 TO 28: BEEP .0
2,-35: PRINT AT 20,f; INK 6;" EB
"; INK 5;"T";AT 21,f; INK 2;" QR
S": NEXT f
 167 PRINT AT 20,29;"    ";AT 21,
29;"    ": FOR f=1 TO 6: BEEP .02
,-35: PRINT AT 20,f; INK 6;" EB"
; INK 5;"T";AT 21,f; INK 2;" QRS
": NEXT f
 170 GO SUB 8000
 171 RESTORE 9500: FOR f=0 TO 48
: READ du,no: BEEP du,no: NEXT f
 172 PAUSE 4e4: PRINT AT 20,7;"
": PRINT AT 20,10;"AB";AT 21,10
; INK 5;"CD": PAUSE 15: PRINT AT
 20,10;"AF": PAUSE 15: PRINT AT
20,10;"AB": PAUSE 15: PRINT AT 2
0,10;"EB": PAUSE 10
 173 PRINT AT 21,10; INK 5;"KL":
 PAUSE 5: PRINT AT 20,10;" EB";A
T 21,10; INK 5;" KL": PAUSE 5: P
RINT AT 20,11; INK 7;"  ";AT 21,1
1;"  "
 174 FOR f=12 TO 18: PRINT AT 20
,f; PAPER 7;" EB";AT 21,f; INK 5
;" KL": PAUSE 10: NEXT f: PRINT
AT 21,17; INK 5; PAPER 7;"  "
 175 PAUSE 15: PRINT AT 20,19; I
NK 7; PAPER 5;"  ";AT 21,19;"  ";
INK 6; PAPER 0;AT 20,20;"EF";AT
21,20; INK 5;"CD"
 176 PAUSE 15: PRINT AT 21,20; I
NK 5;"  ";AT 20,20;"CD";AT 19,20
; PAPER 3; INK 6;"EF"
 177 PAUSE 15: PRINT AT 20,20; I
NK 5;"  ";AT 19,20; PAPER 3;"CD"
;AT 18,20; INK 6;"EF"
 178 PAUSE 50: BEEP .5,-20
 179 GO SUB 8050
 180 PRINT AT 17,20; PAPER 8; IN
K 6;"AB";AT 18,20; INK 5;"CD"
 181 PAPER 8
 182 LET x=17: LET y=20
 183 PRINT AT 5,13; PAPER 8; INK
 7;"GH";AT 6,13; INK 1;"CD"
 190 LET tableau=1: DIM q(niv):
DIM p(niv): FOR f=1 TO niv: LET
q(f)=13: LET p(f)=5: NEXT f
 200 FOR f=1 TO 2
 201 FOR g=1 TO 7
 202 FOR h=1 TO 2
 500 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 1
000
 501 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 1
050
 502 IF INKEY$="6" THEN GO SUB 1
100
 503 IF INKEY$="7" THEN GO SUB 1
150
 504 LET tps=tps-1: IF tps<=100
THEN BEEP .01,20: IF tps=0 THEN
GO TO 8700
 520 NEXT h
 580 GO SUB 2000
 590 NEXT g
 600 NEXT f
 999 GO TO 200
1000 LET pos1=ATTR (x,y-1)
1001 LET pos2=ATTR (x+1,y-1)
1002 IF (pos1>7 OR pos2>7) THEN
GO TO 1010
1003 LET y=y-1: PRINT AT x,y; IN
K 6;"AF ";AT x+1,y; INK 5;"IJ ":
 RETURN
1010 IF (pos1=38 OR pos1=37) THE
N GO TO 1003
1011 IF pos1=30 THEN GO TO 3000
1049 RETURN
1050 LET pos1=ATTR (x,y+2)
1051 LET pos2=ATTR (x+1,y+2)
1052 IF (pos1>7 OR pos2>7) THEN
GO TO 1060
1053 LET y=y+1: PRINT AT x,y-1;
INK 6;" EB";AT x+1,y-1; INK 5;"
KL": RETURN
1060 IF (pos1=38 OR pos1=37) THE
N GO TO 1053
1061 IF pos1=30 THEN GO TO 3000
1099 RETURN
1100 IF y<>20 THEN RETURN
1101 IF x=5 THEN PRINT AT 5,20;
INK 0; PAPER 4;"oo";AT 6,20;"  "
: BEEP .3,50: PRINT AT 5,20;"  "
;AT 9,20; INK 0;"oo": BEEP .3,50
: LET x=9: PRINT AT x,y; INK 6;"
AB";AT x+1,y; INK 5;"CD": RETURN

1102 IF x=9 THEN PRINT AT 9,20;
INK 0; PAPER 4;"oo";AT 10,20;"
": BEEP .3,50: PRINT AT 9,20;"
";AT 13,20; INK 0;"oo": BEEP .3,
50: LET x=13: PRINT AT x,y; INK
6;"AB";AT x+1,y; INK 5;"CD": RET
URN
1103 IF x=13 THEN PRINT AT 13,20
; INK 0; PAPER 4;"oo";AT 14,20;"
  ": BEEP .3,50: PRINT AT 13,20;
"  ";AT 17,20; INK 0;"oo": BEEP
.3,50: LET x=17: PRINT AT x,y; I
NK 6;"AB";AT x+1,y; INK 5;"CD":
RETURN
1104 IF x=17 AND ok=1 THEN GO TO
 5500
1150 IF (y<>20 OR x=5) THEN RETU
RN
```

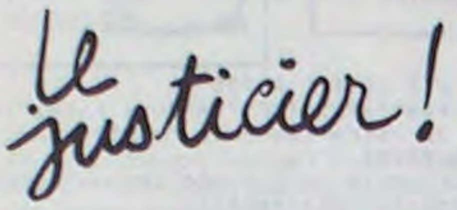
A SUIVRE...

CALIFE

AMSTRAD

Profitez de l'absence du calife, pour vous emparer de son fabuleux trésor et devenir calife à la place du calife.

Philippe SCHACK



SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

SUITE DU N°121

```
14490 DATA"B02000012000038014056B0
2060012060038046056J20030012030012
180360000J20030038030012180360000J
3003005601600600036000O:",,,,,,,,,
14500 '------------ dessin 24 pani
er d'osier ouvert
14510 DATA"B01000012000038B0106001
2060038J2003001203001218036000OJ20
03003803001200036000O:",,,,,,,,,
14520 '------------ dessin 25 font
aine
14530 DATA"B0600000001204602005014
005014804616000000000B03020050010
01015001014005OB0402001602604613 40
46140016020016B01000000010010B0116
0000150010J15080070014014130410000
B03074056074030086030086056J100801
00050010000360000J1008010005002018
0360000."
14540 DATA"B01080100080130B0108210
0082130D021020F02J3007013001001000
0180000J30092130010010000180000F00
B01076050084050B01076046084046:",,
,,,,,,
14550 '------------ dessin 26 corb
eille
14560 DATA"B02012008000064012090B0
2040008052064040090J20026008014008
180360000J20026064026016180360000J
20026090014008000360000:",,,,,,,,,
14570 '------------ dessin 27 pass
e-partout
14580 DATA"B01006000006024B0100600
8014008B01006006014006J30006030008
006000360000:",,,,,,,,,
14590 '------------ dessin 28 geni
e
14600 DATA"B08004108010030020 04003
4032052042070030080040100032084108
J10042120042042350560000B010181360
30136B01058136070136B0104213004212
0J20042130024024220330000J20042120
016016220330000:",,,,,,,,,
14610 '------------ dessin 29 cle
14620 DATA"B01006000006024B0100600
8014008B01006004014004J30006030008
006000360000:",,,,,,,,,
14630 '------------ dessin 30 pann
eau en bois
14640 DATA"B04000000000130080130 08
0000000000B01000010080010B01000120
080120B01010010010120B010200100201
20B01030010030120B01040010040120B0
1050010050120B01060010060120B01070
010070120:",,,,,,,,,
14650 '------------ dessin 31 pier
re precieuse
14660 DATA"B1001000000001000401601
6016020010010000006010008016012016
01401001000 0B01000010020010:",,,,,
,,,,
14670 '------------ dessin 32 port
e a cle ouverte
14680 DATA"B0604613404615010012210
000008801408811004613 8B03054132054
05606205606212 6B04000134000056048 0
56048134000134B01000122048122B0100
0068048068B01010122010068B01020122
020068B01030122030068B01040122040 0
68B01088036100028B01088056100046."
14690 DATA"B01088072100066B0108809
2100086B01088110100104B01054074062
074B01054092062092B01054104062104B
0105412006212 0B01050070050078B0105
2070052078B01050114050122B01052114
052122B01054056048062:",,,,,,,,
14700 '------------ dessin 33 port
e a cle fermee
14710 DATA"B08054136012110012 01200
00000001220541500540640460560461 32
B02046056040056040128B010000240120
36B01000048012054B01000068012074B0
1000088012094B01000104012110B02040
074046074054082B020400900460900540
98B02040106046106054114."
14720 DATA"B0204012004612005412 8B0
101202804005 6B01012042040068B01012
106040124B01018048018110B010260560
26116B01034062034120:",,,,,,,,
14730 '------------ dessin 34 coff
re fort ferme
14740 DATA"B1200000001001001006000
0070080070070060070010080000070000
060010020010010000000000B040200200
2006006006006002002002 0B0102604003
0040B01026042030042B01028038028034
:",,,,,,,,,
14750 '------------ dessin 35 coff
re fort ouvert
14760 DATA"B1200000001001001006000
0070080070070060070010080000070000
060010020010010000000000B040200200
2006006006006002002002 0B0306006005
005005003006002 0:",,,,,,,,,
14770 '------------ dessin 36 cerc
ueil
14780 DATA"B1200004004004004000000
00000000400401200801401201401321 20
0400400400001320801321 20:",,,,,,,,
,
14790 '------------ dessin 37 pass
age a gauche
14800 DATA"B08054136012110012 01200
000000122054150054064046056046132
B02046056040056040128B010000240120
36B01000048012054B01000068012074B0
1000088012094B01000104012110B02040
074046074054082B020400900460900540
98B02040106046106054114B0101405604
0056:",,,,,,,,,
14810 '------------ dessin 38 tres
or du calife
14820 DATA"B0702203004803004403403
8034034030030034026034022030B04032
036044036040040036040032036:",,,,,
,,,,
14830 '------------ dessin 39 livr
e
14840 DATA"B07038000012000000 02000
003002203003801001201000003 0B01012
000012010B01034000034010B010160040
30004B01016008030008:",,,,,,,,,
14850 '------------ dessin 40 cass
ette fermee
14860 DATA"B16000014030014030 00000
000000002003005004005005004005 0020
030000030020050040050034030014030 0
2002003001003 0B01040050020030:",,,
,,,,,,
14870 '------------ dessin 41 cass
ette ouverte
14880 DATA"B09020014050014050 00002
000002004401404400403400402401 4014
020014B070700340500140500000700200
70034034034024044024048B0504001404
0064034064014044020044040064B01020
014040034:",,,,,,,,,
14890 '------------ dessin 42 pann
eau brule
14900 DATA"B04000000000130080130 08
0000000000B01000120080120B02000010
010010010120B020100300200300201 20B
02020050030050030120B0203007004007
0040120B02040060050060050120B02050
050060050060120B020600400700400701
20B02070030080030080120:",,,,,,,,,
14950 FOR b=1 TO 10:PRINT des$(19,
b);",";:NEXT:PRINT"^^^^^^^^^^^^^":
STOP
14960 RESTORE 10800:INPUT x:FOR c=
1 TO x:READ a$:NEXT:PRINT a$:GOTO
14960
14970 RESTORE 10800:INPUT b$:FOR c
=1 TO nac:READ a$:IF INSTR(a$,b$))
0 THEN PRINT c;"-) ";a$
14975 NEXT:GOTO 14970
14980 RESTORE 10800:FOR c=1 TO nac
:READ a$:FOR n=1 TO LEN(a$):IF MID
$(a$,n,1)()UPPER$(MID$(a$,n,1)) TH
EN PRINT"L'action ";a$;":No";c;"co
mporte une minuscule a la position
";n
14985 NEXT:NEXT:STOP
15000 '------------------- dessin
de l'objet pointe ----------------
-------
15010 IF eff THEN coul=0 ELSE coul
=1
15050 x1=1
15060 RESTORE 10200:FOR x=1 TO a:R
EAD x1$:NEXT
15070 IF x1$="" THEN RETURN
15090 IF MID$(x1$,x1,1)=":"THEN 15
150
15100 v=ASC(MID$(x1$,x1,1))-64
15110 n=VAL(MID$(x1$,x1+1,2))
15115 e=x1:e$=x1$
15120 ON v GOSUB 21000,22000,23000
,24000,25000,26000,27000,28000,290
00,29500
15125 IF v()6 THEN coul=1
15126 IF eff THEN coul=0
15130 x1=e+3
15140 GOTO 15090
15150 RETURN
19999 '--------------------------
----------------------------------
-------
20000 '------------------- dessin
de la salle en cours (2) ---------
----------
20003 IF eff THEN coul=0 ELSE coul
=1
20005 ORIGIN 0,128,0,640,400,128:C
LG
20010 FOR x=1 TO 10
20020 x1=1
20030 RESTORE 12000:FOR a2=1 TO 10
*(pic-1)+x:READ x1$:NEXT
20035 IF x1$="" THEN RETURN
20040 IF MID$(x1$,x1,1)="."OR MID$
(x1$,x1,1)=""THEN 20090
20045 IF MID$(x1$,x1,1)=":"THEN 20
100
20050 v=ASC(MID$(x1$,x1,1))-64
20060 n=VAL(MID$(x1$,x1+1,2))
20065 e=x1:e$=x1$
20070 ON v GOSUB 21000,22000,23000
,24000,25000,26000,27000,28000,290
00,29500
20074 x1=e+3:IF v()6 THEN coul=1
20075 IF eff THEN coul=0
20080 GOTO 20040
20090 NEXT
20100 RETURN
21000 '--------------- appel dessi
n (portes,escaliers.....) --------
-----------
21010 xx=VAL(MID$(e$,e+3,3)):yy=VA
L(MID$(e$,e+6,3))
21015 ORIGIN xx,yy
21020 x1=x1+6
21030 FOR i=1 TO 10  'entree 2 ---
---------------------
21033 w=1
21035 RESTORE 14000:FOR a1=1 TO 10
*(n-1)+i:READ f$:NEXT
21036 IF MID$(f$,w,1)="."OR MID$(f
$,w,1)=""THEN 21110
21037 IF MID$(f$,w,1)=":"THEN 2150
0
21038 u=ASC(MID$(f$,w,1))-65
21040 f=VAL(MID$(f$,w+1,2))
21041 e=w:e$=f$:g1=n:n=f:IF eff TH
EN coul=0
21042 ON u GOSUB 22005,23000,24000
,25000,26000,27000,28000,29000,295
00
21045 IF eff THEN coul=0
21050 w=e+3:e=x1:e$=x1$:n=g1
21090 IF MID$(f$,w,1)="."OR MID$(f
$,w,1)="" THEN 21110
21100 IF MID$(f$,w,1)=":" THEN 215
00
21105 GOTO 21036
21110 NEXT
21500 e$=x1$:e=x1:RETURN
22000 ORIGIN 0,128,0,640,400,128
22005 PLOT VAL(MID$(e$,e+3,3)),VAL
(MID$(e$,e+6,3)),coul:e=e+6
22010 FOR k=1 TO n
22020 DRAW VAL(MID$(e$,3+e,3)),VAL
(MID$(e$,6+e,3)),coul
```

Suite page 26

VIC 20

Suite de la page 2

```
1200 IFR=1THENGOSUB600:RETURN
1205 POKEP,32:POKEP-22,21:POKEP+30
720,4:POKEP-44,20:FORT=1TO80:NEXT:
POKES,220
1210 IFZ=209THEN1300
1220 POKEP-44,32:RETURN
1230 PRINT"[illegible]
[illegible]LM"
1240 RETURN
1300 POKEP-44,32:POKEP-22,U:POKEP,
U1:D=0:E=0
1310 B=INT(RND(1)*3)+1:IFB=DTHEN13
10
1315 E=E+1
1320 ONEGOSUB1350,1360,1370
1325 IFE=4THEN1380
1330 GOTO1310
1350 V=B:RETURN
1360 W=B:RETURN
1370 X=B:IFX=VORX=WTHENE=E-1:RETUR
N
1380 P3=PEEK(P-66):IFP3=22ANDV<>1T
HEN1400
1385 IFP3=23ANDW<>1THEN1400
1390 IFP3=24ANDX<>1THEN1400
1395 GOTO1450
1400 I=P-2:POKEI,27:R=1:RETURN
1450 PRINT"[illegible]"PT;TT
1470 CLR:POKE36879,125:U=32:U1=32:
U2=21:U3=20:P=8125:O=P-1:I2=1:AA=1
1480 TT=PEEK(7687)-48:PA=PEEK(7684
)-48:PB=(PEEK(7683)-48)*10:PC=(PEE
K(7682)-48)*100
1485 PD=(PEEK(7681)-48)*1000:PT=PD
+PC+PB+PA
1505 X=18:Y=4:I=7680+X+22*Y:U5=32:
Y2=20:X2=5:T=90:Z=1:POKE36878,15:S
=36876
1510 PRINT"[illegible] KKKKKKKKK KKKK
KKKKK [illegible] KKKKKK  KKKKK  KKKKK [illegible]
  KKKKKKKKK   KKKKKK   "
1515 PRINT"[illegible]  KKK  KKKKKKKK  KKK
 [illegible]KKKKKKKKKKKKKKKKKKKK KKKKKKKK
KKKKKKKKKKKKK[illegible]"
1520 POKE38497,2:POKE38475,2:POKEP
,U2:POKEP-22,U3
1525 FORT=1TO2000:NEXT
1530 POKES,0:IFG=10THEN2000
1533 PRINT"[illegible]PT:"PT:PRINT"T[illegible]:"TT:P
RINT"A[illegible]:"G
1535 ONZGOSUB1780,1790,1785
1540 P1=PEEK(197):P2=-(1*(P1=20)+2
*(P1=19)+3*(P1=11)+4*(P1=35)+5*(P1
=17)+6*(P1=32))
1550 IFPEEK(P+22)<>19ANDP2=4THENP2
=0
1555 IFPEEK(P-44)<>19ANDP2=3THENP2
=0
1560 IFPEEK(P+22)=32THEN700
1565 IFY2<8ANDP2=6THENP2=0
1570 T=T+1:IFT=80THEN1800
1575 ONP2GOSUB1600,1610,1620,1630,
1660,1700
1585 ONI2GOSUB1720,1715
1590 GOTO 1530
1600 Q=P:P=P+1:X2=X2+1:U2=21:U3=20
:GOTO1640
1610 Q=P:P=P-1:X2=X2-1:U2=23:U3=22
:GOTO1640
1620 Q=P:P=P-22:Y2=Y2-1:U2=25:U3=2
4:GOTO1640
1630 Q=P:P=P+22:Y2=Y2+1:U2=25:U3=2
4
1640 IFP=WTHENPOKES,220:POKEP,32:T
=90:Z=1:G=G+1:PT=PT+50
1645 POKES,180:POKEQ,U:POKEQ-22,U1
:U=PEEK(P):U1=PEEK(P-22)
1650 POKE30720+P,2:POKE30698+P,2:P
OKEP,U2:POKEP-22,U3:RETURN
1660 POKES,140:IFU2=23THEN1680
1665 Q=P:P=P+2:X2=X2+2
1670 POKE30697+P,2:POKE30675+P,2:P
OKEQ,U:POKEQ-22,U1:U=PEEK(P-23):U1
=PEEK(P-45)
1675 POKEP-23,U2:POKEP-45,U3:FORT1
=1TO60:NEXT:Q=P-23:U2=21:U3=20:GOT
O1640
1680 Q=P:P=P-2:X2=X2-2
1685 POKE30699+P,2:POKE30677+P,2:P
OKEQ,U:POKEQ-22,U1:U=PEEK(P-21):U1
=PEEK(P-43)
1690 POKEP-21,U2:POKEP-43,U3:FORT1
=1TO60:NEXT:Q=P-21:U2=23:U3=22:GOT
O1640
1700 IFE=12THENRETURN
1705 H=180:V=P:FORT1=1TO6:POKES,H:
POKE30720+V,2:POKEV,19:V=V-22:H=H+
10:NEXT
1710 E=E+1:U=19:U1=19:RETURN
1715 I2=1:RETURN
1720 POKES,150:A=X-X2:B=Y-Y2:X1=X:
Y1=Y:IFA>=0ANDB>=0THEN1730
1722 IFA>=0ANDB<=0THEN1733
1724 IFA<=0ANDB>=0THEN1736
1726 IFA<=0ANDB<=0THEN1739
1728 RETURN
1730 X=X-1:IFPEEK(I-22)=19ANDB>0TH
ENX=X+1:Y=Y-1
1731 GOTO1740
1733 X=X-1:IFPEEK(I+22)=19ANDB<0TH
ENX=X+1:Y=Y+1
1734 GOTO1740
1736 X=X+1:IFPEEK(I-22)=19ANDB>0TH
ENX=X-1:Y=Y-1
1737 GOTO1740
1739 X=X+1:IFPEEK(I+22)=19ANDB<0TH
ENX=X-1:Y=Y+1
1740 IFPEEK(I+22)=32THENX=X1:Y=Y1:
Y=Y+1
1744 I3=I:I2=2:I=7680+X+22*Y:IFPEE
K(I)=21ORPEEK(I)=23THEN700
1750 POKEI3,U5:POKE30720+I3,U6:U5=
PEEK(I):U6=PEEK(30720+I):POKE30720
+I,0:POKEI,27:RETURN
1780 N=INT(RND(1)*373)+88:W=7680+N
:IFPEEK(W+22)=11THENZ=2
1783 RETURN
1785 RETURN
1790 POKES,250:POKE30720+W,4:POKEW
,1:T=0:Z=3:RETURN
1800 POKE36877,128:POKEW-23,2:POKE
W-22,3:POKEW-21,4:POKEW-1,5:POKEW+
1,6:POKEW,41
1805 D=6:FORC=1TO140:POKE36865,PEE
K(36865)+D:D=-D:NEXTC:Z=1
1810 J=32:POKEW-23,J:POKEW-22,J:PO
KEW-21,J:POKEW-1,J:POKEW,J:POKEW+1
,J
1815 W=W+20:FORF=1TO5:POKEW,J:W=W+
1:NEXT
1820 POKE36877,0:GOTO1575
2000 PRINT"[illegible]          BRAVO":GO
TO2010
2005 PRINT"[illegible]"
2010 PRINT"[illegible]   "PT"[illegible]POINTS"
2030 INPUTA$:IFA$="O"THENRUN
2040 GOTO2030
```

INTÉRIEURS

MSX

Vous reprenez péniblement vos esprits dans une chambre inconnue et essayez, en vain, de rassembler vos pensées. L'évidence est cruelle : vous voilà amnésique ! L'examen des lieux ne fait qu'accentuer votre malaise; ce décor vous serait-il familier ?..

Eric VON ASCHEBERG

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

SUITE DU N°121

```
91 FORQ=&H34A8TOQ+7:VPOKEQ,78:NEXT:FO
RQ=QTOQ+2:VPOKEQ,71:NEXT:FORQ=QTOQ+4
VPOKEQ,78:NEXT:VPOKEQ,69:Q=Q+1:FORQ=Q
TOQ+3:VPOKEQ,71:NEXT:FORQ=QTOQ+2:VPOK
EQ,78:NEXT:FORQ=QTOQ+2:VPOKEQ,69:NEXT
92 FORQ=QTOQ+2:VPOKEQ,71:NEXT:FORQ=QT
OQ+1:VPOKEQ,78:NEXT:FORQ=QTOQ+3:VPOKE
Q,69:NEXT:FORQ=QTOQ+2:VPOKEQ,71:NEXT:
VPOKEQ,78:VPOKEQ+1,69:Q=Q+2:FORQ=QTOQ
+3:VPOKEQ,71:NEXT:FORQ=QTOQ+2:VPOKEQ,
78:NEXT
93 FORQ=QTOQ+2:VPOKEQ,66:NEXT:FORQ=QT
OQ+20:VPOKEQ,75:NEXT
94 FORQ=&H35D8TOQ+2:VPOKEQ,75:NEXT:FO
RQ=Q+5TOQ+2:VPOKEQ,75:NEXT
95 DATA 0,FF,FF,FF,FF,BF,9F,8F,0,F8,F
E,FF,FF,FC,FC,FF,0,0,0,80,E0,F0,FC,FE
,87,81,81,80,80,80,80,80,FF,FF,FF,7F,
3F,3F,F,7,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,
80,E0,F0,F8,F8,FC,FC,0,0,0,0,3,7,F,1F
,0,3,F,FF,FF,F0,E0,83
96 DATA 1F,FF,FF,0,0,3,FC,E0,FF,FF,FF
,0,0,FF,0,3F,F8,FF,FF,3,0,F8,1F,7,C0,
C0,F0,FC,3F,1F,F,7,1,1,1,1,1,81,C1,E1
,0,0,0,0,0,0,0,0,8,8,8,8,8,8,8,8,1F,1
F,1F,1F,1F,1F,F,F,F,1F,1F,1F,7,80,E0,
FF
97 DATA F,F8,E0,0,F0,FF,7,0,C3,0,0,0,
0,F0,FF,F,E3,1F,F,7,3,3,FF,FF,C3,C3,C
1,C1,C1,C1,C3,83,E1,F1,F9,F9,F9,F9,F9
,F1,0,0,0,0,0,0,0,0,8,8,8,8,8,8,8,8,8
98 DATA7,1,0,0,0,0,0,0,1F,C0,FC,8F,43
,20,10,E,F0,FF,F,0,F0,F,0,0,0,E0,FF,F
F,0,F8,7,0,0,0,FF,FF,0,0,FF,0
99 DATA 1F,FF,FC,0,7,F9,1,1,F1,1,3F,F
F,E3,80,80,80,0,0,0,0,FF,0,0,0,8,18,1
0,10,F0,E0,60,60
100 COLOR14:DRAW"BM208,40D30R15U40M20
8,40":PAINT(209,69):LINE(224,30)-(225
,70),1,B
101 IFT(6)=0THENGOSUB105ELSEGOSUB106
102 COLOR12:LINE(210,128)-(214,116),,
BF:DRAW"BM213,115U3H1L6D1L2U5L4DD5R1D
3R1D1R2D1R2E2R2D3":PAINT(212,115):COL
OR7:LINE(192,97)-(212,98),5,BF:LINE(2
00,99)-(212,99),5:CIRCLE(204,92),18,,
3.4,5.5,.75:CIRCLE(216,75),42,,3.97,4
.8,.6:PAINT(200,105)
103 COLOR5:CIRCLE(216,76),42,,4,4.8,.
6:CIRCLE(216,75),46,,4.3,4.8,.5:DRAW"
BM185,94R1U1D1L1U3E1R3U1R1BD1M219,97"
:CIRCLE(216,76),46,,4.3,4.8,.5:CIRCLE
(216,75),42,,4,4.8,.6:PAINT(187,92):P
UT SPRITE31 (195,90),15:DRAW"C15BM192
,91R3D1L2F1R1"
104 PUTSPRITE30,(200,78),1:DA=5:RETUR
N
105 LINE(90,13)-(170,129),10,BF:LINE(
90,130)-(170,150),14,BF:LINE(100,20)-
(147,135),6,BF:LINE(104,25)-(119,120)
,9,BF:LINE(128,25)-(143,120),9,BF:COL
OR1:LINE(123,20)-(123,135):LINE(121,7
6)-(121,78):LINE(125,76)-(125,78):RET
URN
106 LINE(104,20)-(151,135),1,BF:COLOR
6:DRAW"BM103,20M94,14D130M103,135U115
BM152,20M163,15D130M152,135U115":PAIN
T(153,135):PAINT(96,130):LINE(104,120
)-(151,121),,B:LINE(104,105)-(151,106
),,B
107 DATAfo,ff,ff,ff,1f,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,c0,f0,f8,fe,ff,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
108 DATA3E,77,63,61,C1,C0,0,0,1,7,7,0
,1,1,0,0,0,0,80,80,C0,C0,C0,C0,E0,EC,
FE,FF,FF,FE,7C,0
109 IFT(17)=0THENPUTSPRITE24,(111,25)
,4:PUTSPRITE25,(111,41),4:PUTSPRITE26
,(111,57),4:PUTSPRITE27,(127,25),4:PU
TSPRITE28,(127,41),4:PUTSPRITE29,(127
,57),4:RETURNELSERETURN
111 COLOR15:DRAW"XX$;":POKE&HFCB9,177
:J=0:M$="":IFASC(P$)>64ANDASC(P$)<91T
HENPOKE&HFCB7,24:PRINT#1,P$;:J=1ELSEP
$=""
112 POKE&HFCB7,22+J*6:PRINT#1,"·";:LJ
=0:I$=INPUT$(1):LJ=0
113 I=ASC(I$):I=IAND(-95*(I<123ANDI>9
6)-255*(I>124ORI<97)):IF(I>90ORI<65)A
ND(I>57ORI<48)ANDI<>13ANDI<>29ANDI<>8
ANDI<>32ANDI$<>"´"ANDI$<>"-"THEN112
114 I$=CHR$(I):IFI=13THEN118ELSEIF(I=
29ORI=8)THENIFJ<>0THENJ=J-1:COLOR1:K=
PEEK(&HFCB7)-8:POKE&HFCB7,K:PRINT#1,"
 ";:POKE&HFCB7,K-4:PRINT#1,"■";:COLOR
15:P$=LEFT$(P$,LEN(P$)-1):GOTO112ELSE
112
115 IFJ>36THEN112
116 POKE&HFCB7,PEEK(&HFCB7)-8:COLOR1:
PRINT#1,"·";:POKE&HFCB7,PEEK(&HFCB7)-
6:COLOR15
117 P$=P$+I$:PRINT#1,I$;:J=J+1:GOTO11
2
118 P$=P$+" ":IFLEFT$(P$,8)="JE VEUX
"THENP$=RIGHT$(P$,LEN(P$)-8)
119 J=0:FORI=1TOLEN(P$):IFMID$(P$,I,1
)=" "THENJ=J+1
120 NEXT:IFJ>6THEN129ELSEGOSUB2
121 V1$=M$:I$=STR$(LEN(M$)):I$=RIGHT$
(I$,LEN(I$)-1):V$=LEFT$(M$,3)+I$
122 IFV$="LE2"ORV$="LA2"ORV$="L1"THEN
C$=CA$:KK=1:GOSUB2:GOTO121
123 IFV$="ME2"ORV$="M1"THENGOSUB2:GOT
O121
124 IFV$="0"THENP$="Que voulez-vous f
aire ?":GOTO1
125 GOSUB2:IFM$="LE"ORM$="LA"ORM$="LE
S"ORM$="L"ORM$="A"ORM$="AU"ORM$="AUX"
THEN125
126 IFC$<>CA$THENC1$=M$:I$=STR$(LEN(M
$)):I$=RIGHT$(I$,LEN(I$)-1):C$=LEFT$(
M$,3)+I$:CA$=C$
127 GOSUB2:IFM$="LE"ORM$="LA"ORM$="DU
"ORM$="DE"ORM$="SUR"ORM$="AU"ORM$="DA
NS"ORM$="A"ORM$="L"THEN127
128 RETURN
129 P$="Cette phrase n'est pas confor
me à la  syntaxe du jeu.":GOSUB1:RET
URN12
130 IFV$="0"THENRETURNELSEIFV1$="MERD
E"ORV1$="CON"ORV1$="ABRUTI"ORV1$="IDI
OT"THEN265ELSEIFV1$="VA"THEN266ELSEIF
V1$="PAUVRE"THEN267
131 IFV$="REG8"ORV$="VOI4"ORV$="OBS8"
THEN138ELSEIFV$="LIR4"THEN280ELSEIFV$
="OUV6"THEN170ELSEIFV$="FER6"THEN180
132 IFV$="TOU7"THEN188ELSEIFV$="ALL7"
THEN192ELSEIFV$="SAI6"ORV$="PRE7"ORV$
="RAM8"ORV$="ATT8"THEN197
133 IFV$="ETE8"THEN215ELSEIFV$="ECR6"
ORV$="NOT5"ORV$="INS8"THEN220ELSEIFV$
="ECO7"THEN226ELSEIFV$="LAV5"THEN230
134 IFV$="INT10"ORV$="TAP5"ORV$="MET6
"THEN232ELSEIFV$="FRA8"ORV$="PAS6"THE
N243ELSEIFV$="ASS7"THEN246ELSEIFV$="A
LL5"THEN247
135 IFV$="SAU6"THEN250ELSEIFV$="CRI5"
THEN251ELSEIFV$="FOU8"THEN252ELSEIFV$
="CAS6"ORV$="DET8"THEN264
136 IFV$="TEL10"THEN268ELSEIFV$="LAI7
"ORV$="DIR4"ORV$="POS5"ORV$="DON6"ORV
$="JET5"THEN272ELSEIFV$="LAC6"ORV$="L
IB7"THEN277
137 IFLEN(V1$)>15THEN295ELSEP$="Je ne
 connais pas le verbe : "+V1$+".":GOT
O1
138 IFC$="POR5"THEN294ELSEIFC$="0"THE
N295ELSEIFC$="MIR6"THENIFD=5THENP$="V
ous êtes mal rasé.":GOTO1ELSE296
139 IF(C$="LIV5"ORC$="TIT5"ORC$="OUV7
")THENIFM$="TABLE"THENP$="Le livre es
t d'André Lwoff. Il y a une dédicace.
":GOTO1:ELSEIFM$=""THEN295ELSE296
140 IFC$="CHA7"THENP$="Elle est aména
gée avec goût.":GOTO1
141 IFC$="LIV6"ORC$="TIT6"THENP$="Il
y a des BD,des ouvrages de génétiquee
t un traité de colombophilie.":GOTO1
142 IFC$="MUR4"THEN294ELSEIFC$="MUR3"
THENIFM$="GAUCHE"THEND=-(D-1)*(D<5)-4
*(D<2)-4*(D=5):GOSUB15:GOTO6:ELSEIFM$
="DROITE"THEND=-(D+1)*(D<5)+4*(D=4)-4
*(D=5):GOSUB15:GOTO6ELSEIFM$=""THENP$
="Regardez le dessin !":GOTO1ELSE296
143 IFC$="CAG4"THENP$="Il y a un oise
au dedans.":GOTO1
144 IFC$="CAN6"ORC$="DIV5"THENIFT(9)=
0THENP$="Il y a une lettre.":GOTO1ELS
E294
145 IFC$="OIS6"THENP$="C'est un pigeo
n.":GOTO1
146 IFC$="BUR6"THENP$="Vous voyez un
ordinateur et un lecteur":IFT(14)=0TH
ENP$=P$+" ainsi qu'une disquette.":GO
TO1ELSEGOTO1
147 IFC$="GAU6"THENC$="MUR3":M$="GAUC
HE":GOTO138
148 IFC$="DRO6"THENC$="MUR3":M$="DROI
TE":GOTO138
149 IFC$="PIG6"THENP$="C'est un pigeo
n voyageur.":GOTO1
150 IFC$="TAB5"THENP$="Vous voyez un
téléphone et un répondeur":IFT(26)=0T
HENP$=P$+"ainsi qu'un livre.":GOTO1:E
LSEGOTO1
151 IFC$="VES5"THENIFT(6)=1THEN294ELS
E297
152 IFC$="DIS9"THENIFT(14)=1THENP$="V
ous lisez :  TRAVAUX FINAUX.":GOTO1EL
SE297
153 IFC$="BIB12"THENP$="Il y a des li
vres (étonnant non ?).":GOTO1
154 IFC$="POS6"THENP$="C'est un poste
r de Valérie Kaprisky." GOTO1
155 IFC$="TEL10"ORC$="TEL4"THENIFT(0)
=1THENP$="Le film est bon !":GOTO1:EL
SEP$="C'est une télévision en couleur
s.":GOTO1
156 IFC$="POU8"ORC$="COR9"THENIFT(7)=
0THENP$="Il y a une lettre froissée d
edans.":GOTO1ELSE294
157 IFC$="LET6"ORC$="TAB7"ORC$="DEH6"
ORC$="ORD10"ORC$="FEN7"ORC$="TEL9"ORC
$="TOI9"ORC$="TRA6"ORC$="PLA7"ORC$="R
EP9"ORC$="DOU6"ORC$="CRA6"ORC$="ARM7"
ORC$="PAN8"ORC$="CAR6"THEN294
158 IFC$="BAG5"THENIFT(1)=1THENP$="Il
 y a un message à l'intérieur.":GOTO1
:ELSE297
159 IFC$="POI7"THENP$="Elle a été sab
otée.":GOTO1
160 IFC$="MES7"THENIFT(3)=1THEN298ELS
E297
161 IFC$="BRA4"THENP$="Vous voyez des
 traces de piqures.":GOTO1
162 IFC$="SOL3"ORC$="PLA8"THENP$="Il
y a des journaux.":GOTO1
163 IFC$="JOU8"ORC$="JOU7"THENP$="Il
y a une semaine de Libération.":GOTO1
164 IFC$="MAL8"ORC$="VAL6"THENIFT(4)=
1THENP$="Vous trouvez une lettre du M
IT.":GOTO1:ELSEP$="La mallette est en
 cuir.":GOTO1
165 IFC$="TIR6"THEN256
166 IFC$="CON7"THENP$="Pour regarder
son contenu, il suffit deregarder le
tiroir.":GOTO1
167 IFC$="BLO10"ORC$="BLO4"THENIFT(5)
=1THENP$="Vous lisez : CODE=4954B":GO
TO1:ELSE297
168 IFC$="PAP6"ORC$="FEU7"THENIFT(16)
=1THENP$="La feuille est vierge.":GOT
O1:ELSE297
169 GOTO293
170 IFC$="TIR6"THENIFM$="HAUT"THENIFT
(1)=1THEN7:ELSE309:ELSEIFM$="BAS"THEN
IFT(2)=1THEN7:ELSE310:ELSEIFM$=""THEN
295ELSE296
171 IFC$="0"THEN295
172 IFC$="ARM7"OR(LEFT$(C$,3)="POR"AN
DM$="ARMOIRE")THENIFD=5THENIFT(6)=1TH
EN7ELSEIFT(17)=0THENP$="Vous voyez un
e veste.":T(6)=1:GOSUB106:GOTO1:ELSEG
OSUB106:T(6)=1:GOTO6ELSE296
173 IFC$="PLA7"THENIFD=5THENP$="C'est
 une armoire !":GOTO1:ELSE296
174 IFLEFT$(C$,3)="POR"ANDM$="BIBLIOT
HEQUE"THENP$="Ce sont de fausses port
es.":GOTO1
175 IFC$="POR5"THENP$="La poignée de
la porte d'entrée reste  bloquée.":GO
TO1
176 IFC$="FEN7"THENIFT(11)=1THEN7ELSE
IFDA=1THENGOSUB36:T(11)=1:GOTO6ELSET(
11)=1:GOTO6
177 IFC$="MAL8"ORC$="VAL6"THENIFT(12)
=1THENIFT(4)=1THEN7ELSET(4)=1:GOTO6:E
LSEP$="Vous n'avez pas la clé.":GOTO1
178 IFC$="CAG4"THENC$="PIG6":GOTO277
179 GOTO293
180 IFC$="TIR6"THENIFM$="HAUT"THENIFT
(1)=0THEN7:ELSE311:ELSEIFM$="BAS"THEN
IFT(2)=0THEN7:GOTO1:ELSE312:ELSEIFM$=
""THEN295ELSE296
181 IFC$="0"THEN295ELSEIFC$="CAG4"THE
NIFT(22)<>0THENP$="C'est inutile main
tenant.":GOTO1ELSEP$="Elle est déja f
ermée.":GOTO1
182 IFC$="POR5"THENP$="La porte d'ent
rée est déja fermée.":GOTO1
183 IFC$="PLA7"THENIFD=5THENP$="C'est
 une armoire !":GOTO1:ELSE296
184 IFC$="ARM7"OR(LEFT$(C$,3)="POR"AN
DM$="ARMOIRE")THENIFD=5THENIFT(6)=0TH
EN7ELSET(6)=0:PUTSPRITE24,(0,0),0:PUT
SPRITE25,(0,0),0:PUTSPRITE26,(0,0),0:
PUTSPRITE27,(0,0),0:PUTSPRITE28,(0,0)
:PUTSPRITE29,(0,0):GOSUB105:GOTO6:ELS
E296
185 IFC$="FEN7"THENIFT(11)=0THEN7ELSE
IFDA=1THENGOSUB37:T(11)=0:GOTO6ELSET(
11)=0:GOTO6
186 IFC$="MAL8"ORC$="VAL6"THENIFT(4)=
1THENP$="Laissez la ouverte.":GOTO1:E
LSE7
187 GOTO293
188 IFC$="POI7"THEN138ELSEIFC$="0"THE
N295
189 IFC$="GAU6"THENC$="MUR3":M$="GAUC
HE":GOTO138
190 IFC$="DRO6"THENC$="MUR3":M$="DROI
TE":GOTO138
191 GOTO293
192 IFC$="TEL10"ORC$="TEL4"THENIFT(0)
=1THEN7ELSET(0)=1:GOSUB299:GOTO6
193 IFC$="0"THEN295
194 IFC$="ORD10"THENIFT(13)=1THEN7ELS
ET(13)=1:P$="Vous lisez : "+CHR$(34)+
"TAPEZ LE CODE D'ACCES"+CHR$(34):GOTO
1
195 IFC$="MON8"ORC$="LEC7"ORC$="DRI5"
THENP$="Il s'allume avec l'ordinateur
.":GOTO1
196 GOTO293
197 IFC$="0"THEN295
198 IFC$="BLO4"ORC$="BLO10"THENIFT(1)
=0ANDT(2)=1THENIFT(5)=1THEN7:ELSET(5)
=1:GOTO6:ELSE8
199 IFC$="BAG5"THENIFT(15)=1THEN7ELSE
IFT(1)=1THENT(15)=1:GOTO6:ELSE8
200 IFC$="FEU7"ORC$="PAP6"THENIFT(1)=
1THENIFT(16)=1THEN7:ELSET(16)=1:GOTO6
ELSE8
201 IFC$="CRA6"ORC$="STY5"THENIFT(1)=
1THENIFT(20)=1THEN7ELSET(20)=1:GOTO6E
LSE8
202 IFC$="VES5"THENIFT(17)=1THEN7ELSE
IFT(6)=0THEN8ELSET(17)=1:PUTSPRITE24,
(0,0),0:PUTSPRITE25,(0,0),0:PUTSPRITE
26,(0,0),0:PUTSPRITE27,(0,0),0:PUTSPR
ITE28,(0,0):PUTSPRITE29,(0,0):GOTO6
203 IFC$="CAR6"THENIFM$="POCHE"ORM$="
VESTE"THENIFT(17)=1THENIFT(18)=1THEN7
ELSET(18)=1:GOTO6:ELSE8:ELSE295
204 IFC$="CLE3"ORC$="CLE4"THENIFM$="P
OCHE"ORM$="PANTALON"THENIFT(12)=1THEN
7ELSET(12)=1:GOTO6:ELSEIFM$=""THEN295
ELSE296
205 IFC$="DOU6"THENC$="0":GOTO230
206 IFC$="MES7"THENIFT(15)=0THEN8ELSE
IFT(3)=1THEN7ELSET(3)=1:GOTO6
207 IFC$="CAG4"ORC$="MAL7"ORC$="VAL6"
ORC$="ORD10"ORC$="TEL10"ORC$="TEL9"OR
C$="COR9"ORC$="POU8"ORC$="LIV6"THENP$
="C'est sans intérêt.":GOTO1
208 IFC$="LIV5"THENIFM$=""THEN295ELSE
IFM$="TABLE"THENIFT(26)=1THEN7ELSEPUT
SPRITE10,(0,0),0:PUTSPRITE11,(0,0),0:
T(26)=1:GOTO6ELSE296
209 IFC$="DIS9"THENIFT(14)=1THEN7ELSE
T(14)=1:PUTSPRITE12,(0,0),0:GOTO6
210 IFC$<>"LET6"THEN293
211 IFM$="MIT"ORM$="MALLETTE"THENIFT(
8)=1THEN7ELSEIFT(4)=1THENT(8)=1:GOTO6
:ELSE8
212 IFM$="POUBELLE"ORM$="CORBEILLE"OR
M$="NATACHA"THENIFT(7)=1THEN7ELSET(7)
=1:GOTO6
213 IFM$="CANAPE"ORM$="MENACES"THENIF.
T(9)=1THEN7ELSET(9)=1:PUTSPRITE0,(X,Y
),C,7:GOTO6
214 GOTO296
215 IFC$="TEL10"ORC$="TEL4"THENIFT(0)
=0THEN7ELSET(0)=0:FORI=3TO6:PUTSPRITE
I,(0,0),0:NEXT:GOTO6
216 IFC$="0"THEN295
217 IFC$="ORD10"THENIFT(13)=0THEN7ELS
ET(13)=0:GOTO6
218 IFC$="MON8"ORC$="LEC7"ORC$="DRI5"
THENP$="Il s'éteint avec l'ordinateur
.":GOTO1
219 GOTO293
220 IFC$="NAT7"THENIFM$="PAPIER"ORM$=
"BLOC"ORM$="BLOC-NOTE"ORM$="FEUILLE"T
HENIFT(19)=1THEN7ELSEIFT(20)=1AND(T(1
6)=1ORT(5)=1)THENT(19)=1:GOTO6ELSE8EL
SE295
221 IFC$="0"THEN295
222 IFC$="LET6"THENP$="Vous n'avez pa
s de timbre.":GOTO1
223 IFC$="COD4"THENP$="Vous avez écri
t le mot CODE.":GOTO1
224 IFC$="4955"THENP$="Vous notez le
code de votre immeuble.":GOTO1
225 GOTO293
226 IF(LEFT$(C$,3)="MES"ANDM$="REPOND
EUR")ORC$="REP9"THEN313
227 IFC$="0"THEN294
228 IFC$="TEL10"ORC$="TEL4"THENP$="Vo
us pouvez même la regarder.":GOTO1
229 GOTO293
230 IFC$="0"THENP$="Vous avez des tra
ces de piqures sur le bras.":D=5:GOSU
B15:GOTO1
231 GOTO293
232 IFC$="CLE3"ORC$="CLE4"THENIFT(12)
=1THENIFM$="MALLETTE"THENP$="La malle
tte s'ouvre.":T(4)=1:GOTO1ELSEIFM$=""
THEN295ELSEP$="Où voulez-vous introdu
ire la clé ?":GOTO1:ELSE297
233 IFC$="0"THEN295
234 IFC$="COD4"ORC$="PAP6"ORC$="FEU7"
THENIFM$="BAGUE"THENIFT(25)=0THENIFT(
16)=1ANDT(15)=1THENT(25)=1:GOTO6:ELSE
8:ELSE7ELSEIFM$=""THEN295ELSEP$="Je n
e comprends pas.":GOTO1
235 IFC$="BAG5"THENIFT(15)=1THENIFM$=
"PIGEON"THENIFT(23)=1THEN7ELSET(23)=1
:GOTO6:ELSEIFM$=""THENP$="Elle ne vou
s va pas.":GOTO1:ELSEP$="Où voulez-vo
us mettre la bague ?":GOTO1:ELSE297
236 IFC$="VES5"THENIFT(17)=1THENP$="E
lle vous va bien.":GOTO1:ELSE297
237 IFC$="DIS9"THENIFM$="ORDINATEUR"O
RM$="DRIVE"ORM$="LECTEUR"THENIFT(14)=
1THEN6ELSE297ELSEIFM$=""THEN295ELSEP$
="Que voulez-vous faire de la disquet
te ?":GOTO1
238 IFT(13)=0THENIFC$="NAT7"ORC$="COD
4"ORC1$="4954B"THEN8ELSE293
239 IFC$="NAT7"THENP$="l'ordinateur r
épond : CODE VALIDE.":GOTO1
240 IFC$="COD4"THENP$="CODE n'est pas
 le bon mot de code.":GOTO1
241 IFC1$="4954B"THENP$="Le code de v
otre immeuble ne marche pas":GOTO1
242 IFV$="TAP5"THENP$="L'ordinateur r
épond : CODE INVALIDE":GOTO1ELSE293
243 IFC$="POR5"THENIFD=5THEND=4:GOSUB
15:GOTO6ELSED=5:GOSUB15:GOTO6
244 IFC$="0"THEN295
245 GOTO293
246 P$="Restez debout. Sinon, vous ri
squez de  vous endormir.":GOTO1
247 IFC$="TOI9"ORC$="WC2"ORC$="CHI8"T
HENP$="Vous vous sentez soulagé.":D=5
:GOSUB15:GOTO1
248 IFC$="0"THEN295
249 GOTO293
250 P$="Je vous le déconseille.":GOTO
1
251 P$="Personne ne vous entend.":GOT
O1
252 IFC$="VES5"OR(LEFT$(C$,3)="POC"AN
DM$="VESTE")THENIFT(17)=1THENIFT(18)=
0THENP$="Vous trouvez un carnet." GOT
O1:ELSE294ELSE297
253 IFC$="0"THEN295
254 IFC$="POU8"ORC$="COR9"THENIFT(7)=
0THENP$="Vous trouvez une lettre." GO
TO1:ELSE294  .
255 IFC$="MAL8"THENIFT(4)=1THENIFT(8)
=0THENP$="Vous trouvez une lettre du
MIT.":GOTO1:ELSE294:ELSEP$="La mallet
te est fermée.":GOTO1
256 IFC$="TIR6"THENIFM$="HAUT"THENIFT
(1)=1THENGOTO303:ELSE8:ELSEIFM$="BAS"
THENIFT(1)=0ANDT(2)=1THENGOTO308:ELSE
8:ELSEIFM$=""THEN295ELSE296
257 IFC$="ARM7"THENIFT(6)=0THEN8ELSEI
FD<>5THEN296ELSEIFT(17)=1THEN294ELSEP
$="Il y a une veste.":GOTO1
258 IFC$="BIB12"THEN294
259 IFC$="PAN8"OR(LEFT$(C$,3)="POC"AN
DM$="PANTALON")THENIFT(12)=1THEN294EL
SEP$="Il y a une clé dans votre poche
.":GOTO1
260 IFC$="POC5"ORC$="POC6"THEN295
261 IFC$="CAG4"THEN294
262 IFC$="CHA7"THEN295
263 GOTO293
264 P$="Gardez votre calme !":GOTO1
265 IN=IN+1:IFIN=1THENP$="Restez poli
 SVP !":GOTO1ELSEIFIN=2THENP$="Je vai
s me fâcher !":GOTO1ELSEP$="Puisque c
'est comme ça,je ne joue plus.":GOSUB
1:PRINTUSR(0)
266 IFC$="TE2"ANDM$="FAIRE"THENP$="Pa
s avec toi en tous les cas !":GOTO1EL
SE101
267 IFC$="DEB3"ORC$="CON3"ORC$="MER5"
ORC$="ABR5"THENP$="T'as vu ta gueule
?":GOTO1ELSE131
268 IFC$="0"THEN295
269 IFC1$="717-84-21"ORC1$="16-1-717-
84-21"THENP$="Vous êtes en communicat
ion avec un ré- pondeur.":T(21)=1:GOT
O1
270 IF(ASC(C$)<58ANDASC(C$)>47)AND(RI
GHT$(C$,1)="9"ORRIGHT$(C$,2)="14")THE
NP$="Personne ne répond.":GOTO1
271 P$="A quel numéro voulez-vous tél
éphoner ?":GOTO1
272 IFC$="0"THEN295
273 IFC$="COD4"ORC$="MES7"THEN295
274 IFC1$="4954B"THENIFT(21)=1THENP$=
"Johan connaissait déja le code de vo
treimmeuble.":GOTO1:ELSEP$="Ne le cri
ez pas sur les toits.":GOTO1
275 IFC$="NAT7"THENIFT(21)=1THENP$="P
eu après, un homme entre et vous tue.
 -> UNE NOUVELLE PARTIE COMMENCE...":
GOSUB1:RUN:ELSEP$="Ne le dites pas tr
op fort !":GOTO1
```

A SUIVRE...

GLAÇON

CANON X07

Difficile et glaciale entreprise que de rassembler les diamants dispersés sur une banquise peuplée de gloutons voraces...

François MASTALERZ

Mode d'emploi :
Ce jeu qui occupe presque 7 Ko, tourne sur version de base par suppression des REM. Avant lancement, faites FSET 100. Les règles sont incluses. Sachez que vous disposez de 3 vies et d'un temps quelque peu limité, figuré par le sablier à droite de l'écran. En ligne 3080, le signe "/" inverse, correspond au signe "yen" (GRPH + " ?").

```
0 '*************************************
1 '*                                   *
2 '*              GLACON               *
3 '*    Pour  CANON  X-07  ( V.8K )    *
4 '*                                   *
5 '*       MASTALERZ   Francois        *
6 '*                                   *
7 '*************************************
8 CONSOLE @,1:GOSUB 1000
10 CLS:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS LA REGLE
 DU JEU ( O/N ) ?"
11 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 11
12 IF I$<>"O" THEN 60
13 CLS:LOCATE 3,0:PRINT"PRESENTATION":EF
=0
14 PRINT:PRINT"Vous   "CHR$(128)" !GLOUT
ON "CHR$(130)
15 PRINT"Glacon "CHR$(129)" !Diamant "CH
R$(131);:PSET (20,31)
16 GOSUB 7000:PRINT"    Vous   devez"
17 PRINT"     rassemblez"," les trois di
amants"
18 PRINTTAB(8)CHR$(131)CHR$(131)CHR$(131
);:GOSUB7000
20 PRINT"   ATTENTION...!
21 PRINT"Le GLOUTON vous","  poursuit po
ur vous    devorer ...!!!";
22 GOSUB 7000
24 PRINT"Et le temps joue       contre vo
us ...!":GOSUB 7000
26 PRINT"Deplacements :":CA=230:GOSUB 75
00
28 LOCATE 9,2:PRINT"Touches";:LOCATE 9,3
:PRINT"curseur";
30 GOSUB 7000
32 CA=224
34 PRINT"Pour pousser un     glacon ou u
n diam :":GOSUB 7500
38 LOCATE 8,3:PRINT"avec F6";:CA=230
40 GOSUB 7000
42 PRINT"Echanger votre position avec un
 diam :",,TAB(8)"avec SPACE";
44 GOSUB 7500
46 GOSUB 7000
48 PRINT"Vous pouvez ecraser le GLOUTON
en poussant les glacons vers lui ....";
50 GOSUB 7000
52 LOCATE 5,2:PRINT"GOOD LUCK !";:GOSUB
7000
59 '**** INITIALISATION ****
60 CLS:R=RND(0):GOSUB3000:K=1:ONERRORGOT
O6000
65 INIT#1,"Score":INPUT#1,QW,N$
70 VI=3:LOCATE0,3:PRINT"Difficulte (1/5)
 ?";
75 I$=INKEY$:IFI$<"1"ORI$>"5"THEN75ELSED
I=VAL(I$)
81 PRINT,"RECORD :";QW,"detenu par "N$;
85 FOR Q=0TO400:NEXT
89 '**** DEBUT DU JEU ***
90 CLS:GOSUB2000:CONSOLE,,,0,0:T=0:U=0:P
=0:R=0:TE=0:LINE(115,0)-(115,31)
95 LINE(119,0)-(119,31):LINE-(115,31)
100 TE=TE+.1+DI/25:LINE(116,TE)-(118,TE)
:IFTE>31THEN700
101 '**** SAISIE CLAVIER ****
103 S=STICK(0):IFS=0THEN600
105 IFSTRIG(1)ANDSMOD2THEN200
106 IFSTRIG(0)THEN500
109 '**** DEPLACEMENT GUS ****
110 A=X+D(S):B=Y+C(S)
120 A=A-(A<0)+(A>18):B=B-(B<0)+(B>3)
130 IFSCREEN(A,B)<>32THEN600
140 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=A:Y=B:LOCATEX,
Y:PRINTCHR$(128);
145 BEEP29,1:GOTO600
199 '**** POUSSER ****
200 IFX<2ANDS=7THEN600
210 IFX>17ANDS=3THEN600
220 IFY<2ANDS=1THEN600
230 IFY>1ANDS=5THEN600
240 V=X+D(S):W=Y+C(S):IFSCREEN(V,W)=32TH
EN600
250 A=V+D(S):B=W+C(S)
260 IFA<0ORA>18ORB<0ORB>3THEN600
270 BEEP9,1:O=SCREEN(V,W)
275 IFSCREEN(A,B)<>32THEN350
280 IFO<>129THEN300
284 '**** POUSSE UN DIAMANT ****
285 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(150+(S-1)/2);
290 LOCATEV,W:PRINT" ";:V=A:W=B:LOCATEV,
W:PRINTCHR$(129);:SC=SC+10
295 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128);:GOTO250
299 '**** POUSSE UN GLACON ****
300 IFO<>131THEN350
305 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(150+(S-1)/2);
310 LOCATEV,W:PRINT" ";:LOCATEA,B:PRINTC
HR$(131);:SC=SC+50
315 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128);
320 IFSCREEN(A-1,B)+SCREEN(A-2,B)=262THE
N400
330 IFSCREEN(A-1,B)+SCREEN(A+1,B)=262THE
N400
340 IFSCREEN(A+2,B)+SCREEN(A+1,B)=262THE
N400ELSE600
350 IFSCREEN(A,B)<>130ORO=131THEN600
359 '**** GLISSEMENT GLACON ****
360 LOCATEV,W:PRINT" ";:LOCATEX,Y:PRINTC
HR$(150);
370 FORE=1TO5:LOCATEA,B:PRINTCHR$(130);:
LOCATEA,B:BEEP0,2:BEEP1,2
380 PRINTCHR$(129);:BEEP45,1:NEXT:SC=SC+
150
385 IFA-I+B-J=0THENU=1ELSEP=1
390 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128);:GOTO100
399 '**** DIAMANTS ALIGNES ****
400 OUT243,0:OUT244,78:FORQ=50TO255STEP3
:OUT 242,Q
402 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128);:LOCATEX,Y:
OUT 242,305-Q:PRINTCHR$(150);
410 NEXT:SC=SC+250+(31-TE)*100:OUT 244,0
420 PRINTCHR$(11),"-- Score"INT(SC)"--",
"-- Vies"VI" --";
430 IFSC>1000*(9-DI)THENK=0
450 DI=DI+.3:FORQ=0TO600:NEXT:GOTO90
499 '**** ECHANGER POSITION DIAMANT ****
500 A=X+D(S):B=Y+C(S)
510 IFA<0ORA>18ORB<0ORB>3THEN600
520 IFSCREEN(A,B)<>131THEN600
530 LOCATEA,B:PRINTCHR$(128);:LOCATEX,Y:
PRINTCHR$(131);
540 C=A:D=B:A=X:B=Y:SC=SC+100:X=C:Y=D:GO
TO320
599 '**** DEPLACEMENT 1er GLOUTON ****
600 IFRND(1)<1-DI/10THEN900
602 IFU=1THENT=T+1:BEEP40+T,1:IFT>9THENG
OSUB2100:U=0:T=0:GOTO900ELSE900
605 DX=I-X:DY=J-Y:S=INT(RND(1)*9):F=0
610 IFABS(DX)<ABS(DY)THENB=J-SGN(DY):A=I
 ELSEA=I-SGN(DX):B=J
620 IFSCREEN(A,B)=128THEN650
625 IFSCREEN(A,B)=32THEN650
630 S=(S+1)MOD9:A=I+D(S)
635 B=J+C(S):F=F+1:IFF>8THENLOCATEI,J:PR
INT" ";:GOSUB2100:F=0
640 IFA<0ORA>18ORB<0ORB>3THEN630ELSE620
645 IFSCREEN(A,B)<>32ANDSCREEN(A,B)<>128
THEN630
650 LOCATEI,J:PRINT" ";:I=A:J=B:LOCATEI,
J:PRINTCHR$(130);
660 BEEP1,1:IFI<>X ORJ<>YTHEN900
699 '**** VOUS EST BOUFFE ****
700 FORQ=6TO25STEP2:CIRCLE(X*6+2,Y*8+3),
Q:BEEPQ,1:NEXT:TE=0
710 VI=VI-1:IFVI>0THEN800
719 '**** FIN DU JEU ****
720 CLS:PRINT"Score";INT(SC):IFSC<QWTHEN
760
730 PRINT"RECORD BATTU..'":INPUT"Votre n
om";N$
740 INIT#1,"Score":PRINT#1,INT(SC),N$
760 PRINT"Une autre partie ?"
770 IFTKEY("O")THENRUN
780 IFTKEY("N")THENCLS:ENDELSE770
799 '**** C'EST REPARTI POUR UN TOUR ***
800 CLS:PRINT"Score:";INT(SC)
810 PRINT"Vies :";VI
820 FORQ=0TO400:NEXT:GOTO90
899 '**** DEPLACEMENT 2eme GLOUTON ****
900 IFKTHEN100
901 IFRND(1)<1-DI/10THEN100
902 IFP=1THENM=M+1:BEEP40+R,1:IFM>9THENG
OSUB2200:P=0:M=0:GOTO100ELSE100
905 DX=G-X:DY=H-Y:S=INT(RND(1)*9):L=0
910 IFABS(DX)<ABS(DY)THENB=H-SGN(DY):A=G
 ELSEA=G-SGN(DX):B=H
920 IFSCREEN(A,B)=128THEN950
925 IFSCREEN(A,B)=32THEN950
930 S=(S+1)MOD9:A=G+D(S)
935 B=H+C(S):L=L+1:IFL>8THENLOCATEG,H:PR
INT" ";:GOSUB2200:L=0
940 IFA<0ORA>18ORB<0ORB>3THEN930ELSE920
945 IFSCREEN(A,B)<>32ANDSCREEN(A,B)<>128
THEN930
950 LOCATEG,H:PRINT" ";:G=A:H=B:LOCATEG,
H:PRINTCHR$(130);
960 BEEP1,1:IFG<>X ORH<>YTHEN100ELSE700
999 '**** DEFINITION CARACTERE ****
1000 RESTORE:FORA=1TO15:READF,F$:FONT$(F
)=F$:NEXT:RETURN
1100 DATA128,"48,48,0,120,180,48,72,72",
129,"0,0,168,80,168,80,168,0
1200 DATA130,"112,248,168,216,248,248,21
6,0
1300 DATA224,"0,0,0,0,0,16,48,120",225,"
32,112,248,32,0,32,0,168
1310 DATA226,"0,0,0,0,0,64,96,240",227,"
48,16,0,0,0,0,0,0
1320 DATA228,"0,32,0,32,248,112,32,0",22
9,"96,64,0,0,0,0,0,0
1400 DATA230,"0,112,96,80,8,0,16,48",231
,"0,32,112,248,32,32,0,112
1410 DATA232,"0,112,48,80,128,0,64,96",2
33,"124,48,16,0,8,80,96,112
1420 DATA234,"84,112,0,32,32,248,112,32"
,235,"240,96,64,0,128,80,48,112
1999 '**** DESSIN DU TERRAIN DE JEU ****
2000 FORA=0TO19+5*(DI MOD3):V=RND(1)*19:
W=RND(1)*4
2010 LOCATEV,W:PRINTCHR$(129);:NEXT
2020 X=0:Y=0
2030 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0
,-1,-1
2040 RESTORE2030:FORA=1TO8:READD(A),C(A)
:NEXT
2050 FORA=1TO3
2055 W=INT(RND(1)*4):V=INT(RND(1)*5+A*4)
:IFSCREEN(V,W)=131THEN2055
2060 LOCATEV,W:PRINTCHR$(131);:NEXT
2070 LOCATE0,0:PRINTCHR$(128);
2080 IFK=0THENGOSUB2200
2100 I=INT(RND(1)*15+3):J=INT(RND(1)*4):
IFSQR((I-X)^2+(J-Y)^2)<3THEN2100
2105 IFSCREEN(I,J)<>32THEN2100ELSEBEEP1,
5
2110 LOCATEI,J:PRINTCHR$(130);:A=I:B=J
2120 RETURN
2199 '**** ARRIVEE 2eme GLOUTON ****
2200 G=INT(RND(1)*15+3):H=INT(RND(1)*4):
IFSQR((G-X)^2+(H-Y)^2)<3THEN2200
2205 IFSCREEN(G,H)<>32THEN2200ELSEBEEP1,
5
2210 LOCATEG,H:PRINTCHR$(130);:A=G:B=H
2220 RETURN
2999 '**** PRESENTATION ****
3000 FORX=0TO11:CIRCLE(20,11),X:LINE(20-
X,11)-(17-X,31-(XMOD2)*3):BEEPX*4,1
3020 LINE(20+X,11)-(17+X,31-(XMOD3)*2):N
EXT
3030 FORI=26TO31:PRESET(I,13):PRESET(I,1
4):NEXT
3040 PRESET(23,7):PRESET(24,7):PRESET(23
,8):PRESET(24,8):PRESET(25,8)
3050 LOCATE7,0:PRINT"GLACON":CIRCLE(62,8
),1:PRESET(61,8)
3060 PSET(38,15):FORX=1TO7:LINE-(38+X*6,
11+RND(1)*9):NEXT
3070 LINE-(83,31):LINE-(35,31):LINE-(38,
15):RESTORE3200
3080 FORX=0TO8:READF,F$:FONT$(F)=F$:LOCA
TE14+(XMOD3),1+X\3
3090 PRINTCHR$(F);:BEEPX*4,1:NEXT
3100 FORX=88TO91:PSET(X,7):NEXT:PSET(89,
6):PSET(90,6)
3110 LOCATE17,0:PRINT"'"CHR$(131)"'";:LO
CATE17,1:PRINT"' '";
3120 LINE(83,17)-(81,18):LINE-(84,19)
3130 EF=1:GOSUB 7000
3140 FORX=1TO4:READF,F$:FONT$(F)=F$:NEXT
:RETURN
3199 '**** DEFINITION CARACTERE ****
3200 DATA140,"24,8,12,0,4,28,60,124",141
,"64,64,64,160,224,240,248,248
3210 DATA142,"0,0,0,0,0,0,0,0",143,"220,
180,100,0,0,4,8,16
3220 DATA144,"248,252,252,252,252,0,16,4
8",145,"0,0,0,0,128,128,64,64
3230 DATA146,"32,32,16,8,4,0,0,4",147,"8
0,144,72,36,144,72,248,248
3240 DATA148,"64,64,32,32,144,104,60,124
5000 DATA150,"48,180,132,120,48,48,72,13
2",151,"24,24,64,60,112,112,160,160
5010 DATA152,"48,48,0,120,180,48,72,72",
153,"96,96,8,240,56,56,20,20
5999 '**** CREATION FICHIER SCORE ****
6000 IFERR=24THENINIT#1,"Score",50,"D":P
RINT#1,0,"CANON":RESUME2
6010 PRINT"Error"ERR"in"ERL:END
6999 '**** ATTENTE ****
7000 OUT 243,0:OUT 244,78:FOR A=1 TO 5
7005 FOR B=250 TO 50 STEP -5
7010 OUT 242,B:NEXT B
7015 IF TKEY(" ") THEN A=9
7020 FOR B=50 TO 250 STEP 5
7025 OUT 242,B:NEXT B:NEXT A:OUT 244,0
7030 IF EF=0 THEN CLS
7040 RETURN
7499 '**** DESSIN PAVE CURSEUR ****
7500 LOCATE 3,2:FOR A=0 TO 2:PRINTCHR$(C
A+A);:NEXT
7510 LOCATE 3,3:FOR A=0 TO 2:PRINTCHR$(C
A+3+A);:NEXT:RETURN
```

LE NOMBRE EST BON

FX 702 P

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
(1) 36 15 91 77
HG puis Envoi.

Eprouvez par quelques savantes opérations, votre puissant esprit calculateur...

Arnaud MENARD

Mode d'emploi :
Ce jeu est conçu pour deux joueurs. Après la frappe de ce programme, passez en DEFM 5, puis RUN. Après entrée du prénom des joueurs (< 8 caractères), entrez le nombre de manches (chiffre pair différent de 0). Lors du tirage des 6 plaques, tapez 1, 2, 3 ou 4 (comme à la T.V). Avant d'entrer les résultats, il est conseillé de noter les plaques, le nombre à chercher et de vérifier les comptes.
Un "compte est bon" rapporte 8 points. Celui-ci non réalisé, le joueur dont le résultat est le plus près du compte gagne 6 points. En cas d'égalité, aucun point n'est accordé.
Le gagnant est déclaré à la fin du match.

```
LIST
 10 VAC :WAIT 30:PR
    T "LE NOMBRE ES
    T BON !"
 20 FOR I=1 TO 10:A
    (8)=I:8=8+1:A(8
    )=I:8=8+1:NEXT
    I
 30 A(20)=25:A(21)=
    50:A(22)=75:A(2
    3)=100
 40 PRT "UN INSTANT
     S.V.P ...":GSB
     530:PRT "VOILA
    !"
 50 INP "1.ε JOUEUR
     ",Y$:INP "2.ε
    JOUEUR ",Z$
 60 INP "COMBIEN DE
     MANCHES ",M
 70 IF M*0:IF M/2=I
    NT (M/2) THEN 9
    0
 80 PRT "IMPOSSIBLE
    !":GOTO 60
 90 FOR H=1 TO M
100 PRT H;".ε MANCH
    E"
110 W$=Y$:Y$=Z$:Z$=
    W$:R=P:P=Q:Q=R
120 D=23:E=29:F=35:
    G=41
130 WAIT 5
140 FOR I=0 TO 5
150 PRT I+1;".ε PLA
    QUE"
160 GSB 510
170 IF C$="1";D=D+1
    :A(I)=A(D):GOTO
     220
180 IF C$="2";E=E+1
    :A(I)=A(E):GOTO
     220
190 IF C$="3";F=F+1
    :A(I)=A(F):GOTO
     220
200 IF C$="4";G=G+1
    :A(I)=A(G):GOTO
     220
210 GOTO 160
220 PRT "O.K. !":NE
    XT I
230 WAIT 30
240 X=INT (RAN#*900
    )+100
250 FOR I=0 TO 5:PR
    T A(I);:FOR J=1
     TO 80:NEXT J:N
    EXT I:PRT ":";X
260 FOR I=0 TO 23:A
    (I)=A(I+24):NEX
    T I
270 GSB 530
280 FOR I=1 TO 1990
    :NEXT I
290 PRT "STOP !","R
    ESULTAT ";Z$;:I
    NP " ",N
300 IF N=X;Q=Q+8:V$
    =Z$:GOTO 360
310 PRT "ET ";Y$;:I
    NP " ",O
320 IF O=X;P=P+8:V$
    =Y$:GOTO 360
330 IF ABS (X-N)<AB
    S (X-O);Q=Q+6:V
    $=Z$:GOTO 360
340 IF ABS (X-N)>AB
    S (X-O);P=P+6:V
    $=Y$:GOTO 360
350 PRT "EGALITE !"
    :GOTO 370
360 PRT "BRAVO ";V$
    ;" !"
370 PRT "SCORE DE "
    ;Z$;":";Q,"SCOR
    E DE ";Y$;":";P
380 NEXT H
390 IF P<Q:V$=Z$:GO
    TO 420
400 IF P>Q;V$=Y$:GO
    TO 420
410 PRT "MATCH NUL
    !!!":GOTO 430
420 PRT "CHAPEAU ";
    V$;" !!!","MATC
    H GAGNE !!!"
430 PRT "UNE (A)UTR
    E PARTIE ?"
440 GSB 510
450 IF C$*"A";PRT "
    AU REVOIR ...";
    PRT :VAC :END
460 P=0:Q=0
470 PRT "(A)UTRES J
    OUEURS ?"
480 GSB 510
490 IF C$="A" THEN
    50
500 GOTO 60
510 C$=KEY:IF C$=""
     THEN 510
520 RET
530 FOR I=47 TO 24
    STEP -1
540 T=INT (RAN#*(I-
    23):A(I)=A(T):A
    (T)=A(I-24)
550 NEXT I
560 RET
```

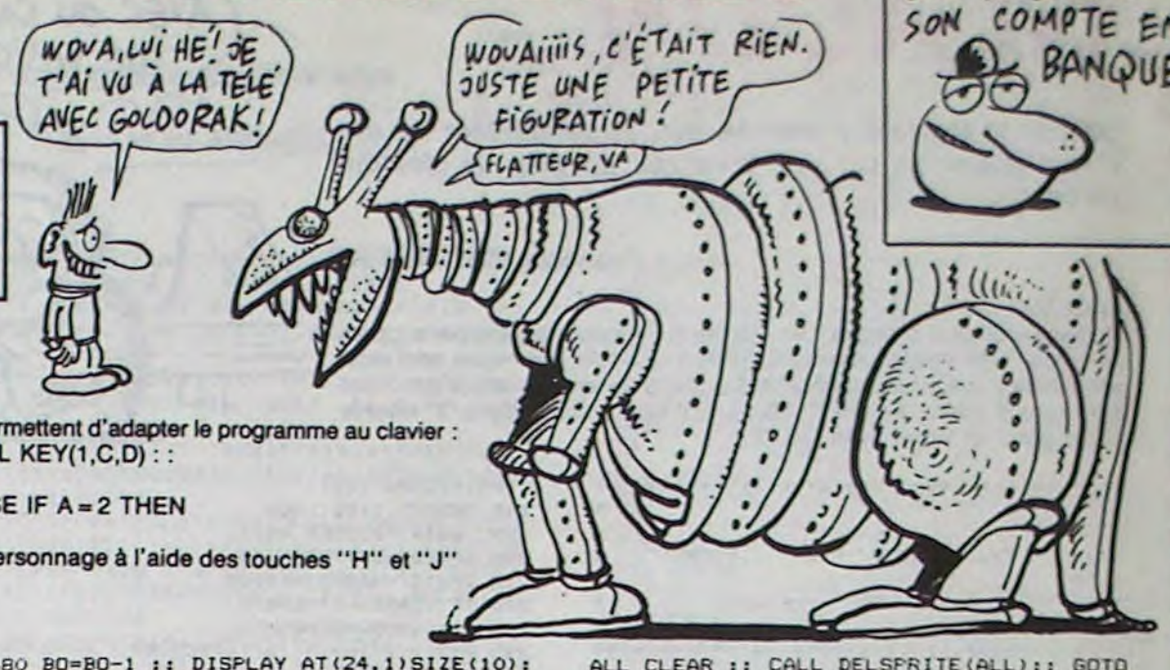
ANDROID

TI99 BASIC ETENDU

En affrontant les monstres qui infestent une usine sidérale, mettez à l'épreuve vos hypers circuits d'androïde.

Stéphane LOUISE

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.



Mode d'emploi :
Ce jeu utilise le joystick (commandes droite, gauche et tir pour sauter ou grimper les échelles) et comporte huit tableaux. Vous devez le plus rapidement possible, prendre les points et dévorer les monstres de chaque tableau. Le contact avec les monstres est mortel pour vos circuits d'androïde, si vous n'avez auparavant absorbé une pastille énergétique, qui a le pouvoir de vous rendre invincible pendant quelques instants. Les chutes trop importantes sont également fatales à vos circuits sophistiqués. Vous disposez de trois circuits de rechange, symbolisés par des têtes d'androïde. Chaque circuit grillé vous oblige à reparcourir votre tableau. La variable A$ de la ligne 1150 contient certains caractères que l'on obtient de la façon suivante :

- Tête de robot : FCNT/V
- Sol avec pastilles : CTRL/§
- Sol sans pastilles : CTRL/A
- Vitamine : CTRL/H

Les modifications suivantes, permettent d'adapter le programme au clavier :
700 CALL KEY(2,A,B) : : CALL KEY(1,C,D) : :
IF C = 18 THEN SA = 1
705 IF A = 1 THEN A = -4 ELSE IF A = 2 THEN
A = 4 ELSE A = 0
Dans ce cas, déplacez votre personnage à l'aide des touches "H" et "J" et sautez par "Q".

```
10 OPTION BASE 1
20 FOR A=1 TO 5 :: N$(A)="........." ::
NEXT A :: N$(1)="STEPHANE" :: R(1)=1409
30 CALL CHAR(127,"00003C5A7E187E")
40 DATA 7EFFC39999C3FF7E,7EFFC38181C3FF7
E,FF008844224488,8040201008040201,030507
010F1F1717,171707020202020E,C0A0E080F0F8
E8E8,E8E8E0404040407
50 DATA 00183C3C18,4040407F7F404040,0202
02FEFE020202,FF0088888888,030C1016101020
40,8088874443201F,E010086404040202,0111E
1418204F8
60 CALL CLEAR :: FOR A=128 TO 143 :: REA
D A$ :: CALL CHAR(A,A$):: NEXT A :: CALL
 SCREEN(2):: FOR A=0 TO 12 :: CALL COLOR
(A,15,2):: NEXT A
70 CALL COLOR(13,5,2,14,16,2):: DIM POM(
2,7):: GOTO 1100
80 DATA 1,23,1,28,9,20,23,1,1,20,11;4,1,
20,17,5,10,19,26,4,1,18,1,6,9,17,16,1,1,
18,22,7
90 DATA 10,17,11,3,1,16,1,2,1,16,9,7,1,1
4,1,2,1,12,1,3,1,11,5,3,1,9,4,3,1,8,1,2,
1,4,1,9
100 DATA 9,1,7,1,1,5,10,2,1,6,12,7,1,7,1
9,2,9,4,22,1,1,8,21,8,10,4,24,4,1,3,20,9
,1,6,1,2
110 DATA 0,1,1,1,23,1,5,5,17,27,-1,15,9,
1,7,27,-1,5,17,-1,2,20,1
120 DATA 1,23,1,4,10,20,3,3,1,22,16,2,3,
21,19,8,1,19,16,7,1,19,27,2,3,18,9,8,1,1
7,1,7
130 DATA 1,17,27,2,2,16,25,4,1,15,23,6,9
,14,9,1,3,14,14,8,9,12,22,1,10,10,14,4,1
,9,3,1
140 DATA 3,9,4,6,1,9,12,6,3,9,18,3,1,8,2
4,5,1,6,9,1,9,6,11,1,1,6,18,3,9,6,24,1,1
,6,27,2
150 DATA 3,5;12,6,1,4,10,4,1,4,27,2,1,3,
2,1,3,3,3,6,3,3,20,4,1,3,24,3,1,19,1,5,1
,20,25,4
160 DATA 0,1,1,1,23,1,4,3,18,21,-1,13,16
,1,8,4,1,7,27,-1
170 DATA 1,23,6,3,3,23,9,6,1,21,25,4,3,2
3,17,7,10,20,17,3,1,21,6,2,1,19,6,2
180 DATA 3,19,8,3,3,19,14,8,1,18,2,1,3,1
8,26,2,1,18,28,1,10,17,9,2,3,17,24,2,1,1
6,5,1
190 DATA 3,16,6,5,9,16,19,1,3,16,22,2,1,
16,27,2,1,15,3,1,3,15,15,2,1,15,17,3,1,1
4,5,2
200 DATA 3,14,7,4,1,14,11,4,3,14,24,2,1,
14,26,3,1,12,2,1,1,12,18,7,9,11,8,1,3,11
,14,4
210 DATA 1,10,5,4,3,10,9,5,1,9,3,1,3,9,1
5,2,1,9,24,5,1,8,5,4,1,7,9,2,3,7,17,2,1,
7,27,2
220 DATA 1,6,11,2,3,6,13,2,9,6,25,1,3,5,
19,2,1,5,21,3,1,5,27,2,3,4,4,4,1,4,8,2,1
,3,10,3
230 DATA 3,3,14,4,1,3,18,6,1,3,26,3,0,1,
1,1,21,27,3,4,18,14,1,13,10,-1,2,18,1
240 DATA 3,23,1,5,1,23,6,5,1,23,17,5,3,2
2,23,5,3,21,17,2,10,19,1,4,3,19,19,2,1,1
9,25,4
250 DATA 1,18,1,2,1,18,4,3,1,18,9,2,1,18
,13,1,3,17,21,3,1,17,24,2,1,17,27,2,1,16
,1,2
260 DATA 1,16,14,1,9,16,26,1,1,15,15,2,3
,15,17,5,1,15,27,2,3,14,1,3,3,13,4,3,1,1
3,10,4
270 DATA 1,13,24,5,1,12,14,6,3,12,20,2,3
,11,24,2,1,10,26,3,1,8,1,28,1,6,1,2,1,5,
4,2
280 DATA 1,6,20,3,9,7,28,1,1,5,21,1,1,5,
25,1,1,4,7,2,1,3,9,4,3,3,13,5,0,1,1,1
290 DATA 22,26,3,3,14,17,1,12,27,-1,7,3,
1
300 DATA 1,23,3,5,3,21,1,2,4,21,3,2,3,21
,6,3,3,21,12,3,3,19,6,3,1,20,26,3,1,17,1
,20
310 DATA 4,17,21,6,1,15,23,6,1,13,8,3,3,
13,11,2,1,13,23,6,1,11,23,6,1,10,1,7,1,9
,7,1
320 DATA 1,9,23,6,3,8,11,6,1,8,17,1,1,7,
23,6,1,6,11,2,3,5,14,3,1,5,23,6,9,4,6,1,
1,4,11,2
330 DATA 9,14,28,1,3,4,17,2,3,3,2,5,1,3,
8,2,3,3,19,4,9,2,17,1,4,4,1,6,1,17,22,7,
0,1,1,1
340 DATA 21,1,4,4,14,23,1,9,1,1,7,15,-1,
4,27,-1
350 DATA 3,21,15,4,1,21,23,6,1,20,7,5,4,
19,2,4,1,19,27,2,9,18,22,1,3,17,15,14,1,
15,3,9
360 DATA 3,15,12,4,1,14,23,6,3,13,1,3,3,
12,13,2,1,12,16,5,4,12,21,2,1,12,27,2,3,
11,1,2
370 DATA 9,10,2,1,3,10,9,2,4,10,11,2,9,9
,16,1,1,10,27,2,3,9,1,2,1,9,24,1,3,8,15,
4
380 DATA 1,8,19,4,1,7,1,5,4,7,6,3,1,6,13
,4,9,6,25,1,10,5,27,5,1,4,2,1,4,4,11,2
390 DATA 1,4,27,2,1,3,3,4,3,3,7,2,1,3,11
,9,1,3,25,4,0,1,1,1
400 DATA 18,2,5,3,20,27,-1,16,15,1,11,19
,-1,7,15,1,6,1,1
410 DATA 12,23,5,2,1,23,7,3,3,23,13,3,1,
22,16,7,12,22,23,6,1,21,1,2,4,21,3,2,12,
20,27,2
420 DATA 9,19,24,1,1,18,1,9,12,18,27,2,1
2,16,2,2,1,16,12,1,3,16,17,6,1,16,23,1,1
2,16,27,2
430 DATA 9,15,3,1,12,14,4,2,10,13,17,3,1
2,12,2,2,1,12,16,3,12,10,4,2
440 DATA 1,9,16,13,12,8,2,2,12,6,4,6
450 DATA 1,6,13,1,1,6,20,1,12,4,8,2,1,4,
22,2,1,3,8,2,1,3,21,8,10,4,27,5,0,1,1,1
460 DATA 21,1,3,4,21,27,-1,15,17,1,5,8,-
1
470 DATA 1,23,27,2,3,22,1,5,1,22,6,2,1,2
2,27,2,12,21,15,2,1,19,3,5,1,19,12,5,1,1
7,12,2
480 DATA 1,18,28,1,1,17,12,2,3,15,11,12,
12,15,15,2,1,15,17,2,1,14,27,1,1,13,21,2
,12,12,11,10
490 DATA 1,11,8,1,1,11,28,1,1,10,11,2,4,
10,3,3,9,16,18,1,9,9,20,1,9,8,7,1,12,8,1
1,2
500 DATA 1,8,15,8,1,7,9,1,1,7,27,1,1,6,1
1,2,4,6,13,2,1,6,21,2,12,19,17,2,0,1,1,1
510 DATA 21,15,4,3,18,3,1,18,15,-1,11,16
,1,7,15,1
520 VI=3
530 VI=3 :: SC=0
540 PTM=SC :: RESTORE 80 :: IF TA=1 THEN
 RESTORE 120 ELSE IF TA=2 THEN RESTORE 1
70 ELSE IF TA=3 THEN RESTORE 240 ELSE IF
 TA=4 THEN RESTORE 300
550 IF TA=5 THEN RESTORE 350 ELSE IF TA=
6 THEN RESTORE 410 ELSE IF TA=7 THEN RES
TORE 470
560 IF TA<>7 THEN 580
570 FOR A=0 TO 9 :: CALL HCHAR(A*2+3,3,1
39,2):: NEXT A :: FOR A=0 TO 5 :: CALL H
CHAR(3,A*4+8,128):: NEXT A :: PTM=PTM+4
580 READ A,B,C,D :: IF A=1 OR A=2 THEN C
ALL SOUND(100,550,0)ELSE IF A=3 OR A=4 T
HEN CALL SOUND(100,440,0)ELSE IF A=9 OR
A=12 THEN CALL SOUND(100,770,0)
590 IF A=10 THEN CALL SOUND(100,660,0)::
 CALL VCHAR(B,C+2,137,D):: CALL VCHAR(B,
C+3,138,D):: GOTO 580
600 IF A=4 THEN CALL DCHAR(B,C+2,D):: GO
TO 580
610 IF A=1 THEN PTM=PTM+D
620 IF A<>0 THEN CALL HCHAR(B,C+2,A+127,
D):: GOTO 580
630 READ X,Y,NM,PO :: FOR A=1 TO NM :: R
EAD POM(1,A),POM(2,A),DMO(A):: NEXT A ::
 DM=1
640 CALL SPRITE(#1,132,13,(X-2)*8-7,(Y+2
)*8-7):: FOR A=1 TO NM :: CALL SPRITE(#A
+1,140,10,(POM(1,A)-1)*8-6,(POM(2,A)+2)*
8-6)
650 LS=0 :: PTM=PTM+10 :: CALL SOUND(50,
A*110,0):: NEXT A :: MO=13-(TA/2):: TE=M
O
660 IF RE=1 THEN RETURN
670 BO=(PTM-SC)*2 :: DISPLAY AT(24,1):US
ING "SCORE:####  ##  HISCORE:####":SC,RP
T$(CHR$(127),VI-1),HS
680 BO=BO-1 :: DISPLAY AT(24,1)SIZE(10):
USING "SCORE:####":SC :: SA=0 :: TE=TE+1
 :: CALL COINC(ALL,E):: IF E=-1 THEN 980
690 IF TE<MO THEN CALL COLOR(#1,16)ELSE
CALL COLOR(#1,13)
700 CALL JOYST(1,A,B):: CALL KEY(1,C,D):
: IF C=18 THEN SA=1
710 CALL GCHAR(X,Y+2,C):: CALL GCHAR(X,Y
+3,D):: IF C=139 AND D=139 THEN SA=1
720 IF C=128 THEN CALL HCHAR(X,Y+2,129):
: CALL SOUND(50,440,0):: SC=SC+1
730 IF D=128 THEN CALL HCHAR(X,Y+3,129):
: CALL SOUND(50,440,0):: SC=SC+1
740 IF C=131 THEN A=4 :: X=X+1 :: CALL S
OUND(20,550,0)
750 IF C=130 THEN A=A+2
760 Y=Y+A/4 :: IF Y<1 THEN Y=Y+1 ELSE IF
 Y>27 THEN Y=Y-1
770 IF SC>=PTM THEN 1060
780 IF SA=1 THEN 840
790 IF C=32 OR D=32 THEN 930
800 CALL LOCATE(#1,(X-2)*8-7,(Y+2)*8-7):
: PM=PM+DM :: IF PM<0 THEN DM=-DM :: PM=
1 ELSE IF PM>PO THEN DM=-DM :: PM=PO-1
810 FOR A=1 TO NM :: IF DMO(A)=0 THEN 83
0
820 CALL LOCATE(#A+1,(POM(1,A)-1)*8-6,(P
OM(2,A)+2+(PM*DMO(A)))*8-6)
830 NEXT A :: GOTO 680
840 IF Y+A<-1 OR Y+A>29 THEN 800
850 CALL LOCATE(#1,(X-3)*8-7-((X-3<=0)*2
55),(Y+2)*8-7):: Y=Y+A/4
860 CALL SOUND(110,770,0):: CALL LOCATE(
#1,(X-4)*8-7-((X-4<=0)*255),(Y+2)*8-7)
870 IF X<4 THEN 890
880 CALL SOUND(110,880,0):: CALL GCHAR(X
-3,Y+3,E):: IF E=136 THEN TE=-1 :: CALL
HCHAR(X-3,Y+3,32)
890 CALL GCHAR(X-2,Y+2,E):: IF E<>32 AND
 E<>136 THEN X=X-2 :: GOTO 800
900 Y=Y+A/4
910 CALL LOCATE(#1,(X-3)*8-7-((X-3<=0)*2
55),(Y+2)*8-7):: CALL SOUND(100,770,0)::
 CALL GCHAR(X-1,Y+2,E):: IF E<>32 AND E<
>136 THEN X=X-1 :: GOTO 800
920 Y=Y+A/4 :: CALL LOCATE(#1,(X-2)*8-7,
(Y+2)*8-7):: CALL GCHAR(X,Y+2,C):: CALL
GCHAR(X,Y+3,D):: IF C<>32 OR D<>32 THEN
800 ELSE LS=2
930 IF C=131 THEN 800
940 LS=LS+1 :: X=X+1 :: CALL SOUND(100,L
S*110,0):: IF LS>6 THEN 1020
950 IF X>23 THEN 940
960 CALL LOCATE(#1,(X-2)*8-7,(Y+2)*8-7):
: CALL GCHAR(X,Y+2,C):: CALL GCHAR(X,Y+3
,D):: IF C>127 OR D>127 THEN LS=0 :: GOT
O 800
970 GOTO 940
980 FOR A=1 TO NM
990 CALL COINC(#1,#A+1,16,C):: IF C=-1 T
HEN 1010
1000 NEXT A :: GOTO 980
1010 IF TE<MO THEN CALL DELSPRITE(#A+1):
: CALL SOUND(500,440,0,440,0,440,0):: SC
=SC+10 :: DMO(A)=0 :: GOTO 680
1020 SC=SC-50 :: IF SC<0 THEN SC=0
1030 FOR A=10 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUND
(-100,110*A,0):: NEXT A :: CALL DELSPRIT
E(ALL):: VI=VI-1 :: IF VI>0 THEN CALL CL
EAR :: GOTO 540
1040 DISPLAY AT(12,9)BEEP SIZE(11):"<GAM
E OVER>" :: DISPLAY AT(11,10)SIZE(9):"bb
bbbbbbb" :: DISPLAY AT(13,10)SIZE(9):"cc
cccccccc"
1050 FOR A=1 TO 300 :: NEXT A :: GOTO 12
40
1060 FOR A=1 TO 10 :: DISPLAY AT(12,A)SI
ZE(8):" BRAVO !" :: NEXT A :: RESTORE 13
90 :: FOR A=1 TO 14 :: READ D,F :: CALL
SOUND(D*100,F,0):: NEXT A
1070 FOR A=1 TO 100 :: NEXT A
1080 DISPLAY AT(1,1):"BONUS:"&STR$(BO)::
 DISPLAY AT(24,1)SIZE(10):USING "SCORE:#
###":SC :: SC=SC+10 :: BO=BO-10 :: CALL
SOUND(100,-1,0):: IF BO>0 THEN 1080
1090 TA=TA+1 :: IF TA>7 THEN 1340 ELSE C
ALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO
540
1100 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 CALL MAGNIFY(2):: A$=" MR. ANDROID" ::
FOR A=2 TO 12 :: CALL SPRITE(#A,ASC(SEG$
(A$,A,1)),14,A*8,A*16):: NEXT A
1110 CALL SPRITE(#14,132,13,32,191,#15,1
33,13,48,191,#16,134,13,32,207,#17,135,1
3,48,207)
1120 CALL CHAR(98,RPT$("0",14)&"FF",99,"
FF",60,"01020408080402010",62,"804020101
0204080")
1130 DISPLAY AT(4,21)BEEP:"<HELLO>" :: D
ISPLAY AT(3,22):"bbbbb" :: DISPLAY AT(5,
22):"ccccc" :: FOR B=1 TO 3 :: FOR A=2 T
O 13
1140 CALL COLOR(#A-1,14,#A,13):: CALL SO
UND(-100,INT(A/2)*110,0):: NEXT A :: NEX
T B
1150 DISPLAY AT(16,1):" AND HIS ANDROID
FACTORY " :: A$=RPT$(" ",28)&"@COPYRIG
HT 1985 BY STEPHANEMUSIQUES:HYMNE A LA J
OIE DE BEETHOVEN"
1160 A$=A$&"EXODUS DE ERNEST GOLDTOUTE R
ESSEMBLANCE AVEC UN LOGICIEL DE
JA EXISTANT SERAIT PUREMENT FORTUITE....
PRESSEZ TIR POUR"
1170 A$=A$&" COMMENCER....." :: CALL CH
AR(64,"3C4299A1A199423C"):: A=0 :: B=0 :
: RESTORE 1350 :: C=0
1180 A=A+2 :: B=B+1 :: READ D,F :: CALL
SOUND(D*230,F,0):: DISPLAY AT(24,1):SEG$
(A$,A,28)
1190 CALL KEY(1,G,H):: IF G<>-1 THEN TA=
0 :: CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 CALL MAGNIFY(3):: GOTO 530
1200 IF B=42 THEN RESTORE 1350 :: B=1 ::
 READ D,F
1210 IF A<249 THEN 1180
1220 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
 CALL MAGNIFY(3):: RE=1 :: FOR TA=0 TO 7
 :: GOSUB 540 :: DISPLAY AT(24,1):"TABLE
AU:"&STR$(TA+1)
1230 FOR G=1 TO 600 :: NEXT G :: CALL CL
EAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: NEXT TA ::
RE=0 :: GOTO 1100
1240 IF SC>HS THEN HS=SC
1250 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
1260 FOR A=1 TO 5 :: DISPLAY AT(A+4,1):U
SING "###########  #####":N$(A),R(A):: NE
XT A :: FOR A=1 TO 600 :: NEXT A
1270 IF SC<R(5)OR SC=0 THEN 1100
1280 DISPLAY AT(20,1):"VOTRE NOM:" :: AC
CEPT AT(20,11):NA$
1290 FOR A=4 TO 1 STEP -1 :: IF SC<R(A)T
HEN 1310
1300 NEXT A
1310 B=A+1 :: FOR A=4 TO B STEP -1 :: R(
A+1)=R(A):: N$(A+1)=N$(A):: NEXT A :: R(
B)=SC :: N$(B)=NA$
1320 FOR A=1 TO 5 :: DISPLAY AT(A+4,1):U
SING "###########  #####":N$(A),R(A):: NE
XT A :: FOR A=1 TO 600 :: NEXT A
1330 GOTO 1100
1340 SC=SC*VI+(VI*100):: DISPLAY AT(24,1
):"VOUS AVEZ REUSSI A SORTIR !!" :: FOR
A=1 TO 300 :: NEXT A :: GOTO 1240
1350 DATA 2,330,4,440,1,659,4,587,2,440,
2,523,2,587,2,494,1,392,4,440,1,659,4,78
4,2,740
1360 DATA 2,784,2,880,2,740,1,587,12,659
,2,659,2,784,2,988,2,880,1,659,6,659,2,8
80,1,659
1370 DATA 2,880,2,988,1,659,8,659,2,587,
2,659,2,698,2,784,2,659,2,523,2,587,2,65
9,2,523
1380 DATA 1,440,12,494,2,659
1390 DATA 2,330,2,330,2,349,2,392,2,392,
2,349,2,330,2,294,2,262,2,262,2,294,2,33
0,4,330,4,294
1400 SUB DCHAR(B,C,D):: FOR A=0 TO D-1 :
: CALL HCHAR(B+A,C+A,131):: NEXT A :: SU
BEND
```

AMSTRAD

Suite de la page 23

```
22025 e=e+6
22030 NEXT
22040 RETURN
24000 INK n,VAL(MID$(e$,e+3,2)),VA
L(MID$(e$,e+5,2)):e=e+4:RETURN
25000 PAPER n:RETURN
26000 coul=n:RETURN
27000 BORDER n,VAL(MID$(e$,e+3,2))
:e=e+2:RETURN
28000 SPEED INK n,VAL(MID$(e$,e+3,
2)):e=e+2:RETURN
29000 ORIGIN 0,128,0,640,400,128:L
OCATE 1,1:PLOT 1000,1000,coul:IF N
OT eff THEN PRINT CHR$(23);CHR$(3)
;
29010 TAG:MOVE VAL(MID$(e$,e+4,3))
,VAL(MID$(e$,e+7,3)):PRINT CHR$(VA
L(MID$(e$,e+1,3)));:e=e+7:TAGOFF
29020 PEN 1:PRINT CHR$(23);CHR$(0)
;:RETURN
29500 cx=VAL(MID$(e$,e+3,3)):cy=VA
L(MID$(e$,e+6,3)):rx=VAL(MID$(e$,e
+9,3)):ry=VAL(MID$(e$,e+12,3)):ad=
VAL(MID$(e$,e+15,3)):aa=VAL(MID$(e
$,e+18,3)):dep=VAL(MID$(e$,e+21,3)
)
29510 PLOT cx+rx*COS(ad),cy+ry*SIN
(ad+dep),coul:FOR a4=ad TO aa STEP
 n:DRAW cx+rx*COS(a4),cy+ry*SIN(a4
+dep),coul:NEXT:e=e+21:RETURN
59998 '-----------------sous-progr
ammes-----------------------------
--
59999 '-------------phrases aleato
ire-------------------------------
---
60000 DATA "Pardon ?","Je ne saisi
s pas bien","Comment ?","Veuillez
repeter","Excusez moi, je ne compr
ends pas","Plait-il ?","Qu'entende
z vous par la ?","Excusez moi, je
suis dure de la feuille"
60010 RESTORE 60000:FOR a=1 TO INT
(RND*8)+1:READ b$:NEXT:PRINT#1,b$:
pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETURN
60100 DATA"Impossible","Ca, c'etai
t pas prevu !","Trouvez autre chos
e !","J'aurais jamais pense a cela
.","Je ne crois pas qu'on puisse."
,"Cela n'est pas permis"
60110 RESTORE 60100:FOR a=1 TO INT
(RND*6)+1:READ b$:NEXT:PRINT#1,b$:
pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETURN
60200 DATA"On ne passe pas a trave
rs les murs","Les murs sont fragil
es mais enfin!","Non pas par la !"
,"Impossible de prendre cette dire
ction","Vous avez rate la porte"
60210 RESTORE 60200:FOR a=1 TO INT
(RND*5)+1:READ b$:NEXT:PRINT#1,b$:
pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETURN
64000 RESTORE 64090
64010 FOR n1=0 TO 75
64020 ENV 4,1,13,1,1,0,6,13,-1,5
64030 ENV 9,5,3,2,9,-1,20,5,-1,2
64040 READ n,d
64050 SOUND 12,n,d*3,0,9
64060 SOUND 2,n*2,d*3,0,4
64070 SOUND 33,n/2,d*3,0,9
64080 NEXT:RETURN
64090 DATA 426,24,426,18,426,6,426
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,
18,451,6,426,48
64100 DATA 426,24,426,18,426,6,426
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,
18,451,6,426,48
64110 DATA 358,24,358,18,358,6,358
,24,284,18,319,6,319,18,358,6,358,
18,379,6,358,48
64120 DATA 358,24,358,18,358,6,358
,24,284,18,319,6,319,18,358,6,358,
18,379,6,358,48
64130 DATA 426,24,426,18,426,6,426
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,
18,451,6,426,48
64140 DATA 426,24,426,18,426,6,426
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,
18,451,6,426,48
64150 DATA 268,24,319,12,319,12,28
4,24,358,24,319,12,319,12,478,12,4
78,12,358,48
```

ROLLER BALL

COMMODORE 64

Participez dans une arène futuriste,à un jeu de boules des plus cruels...

Gérald LIMBARD

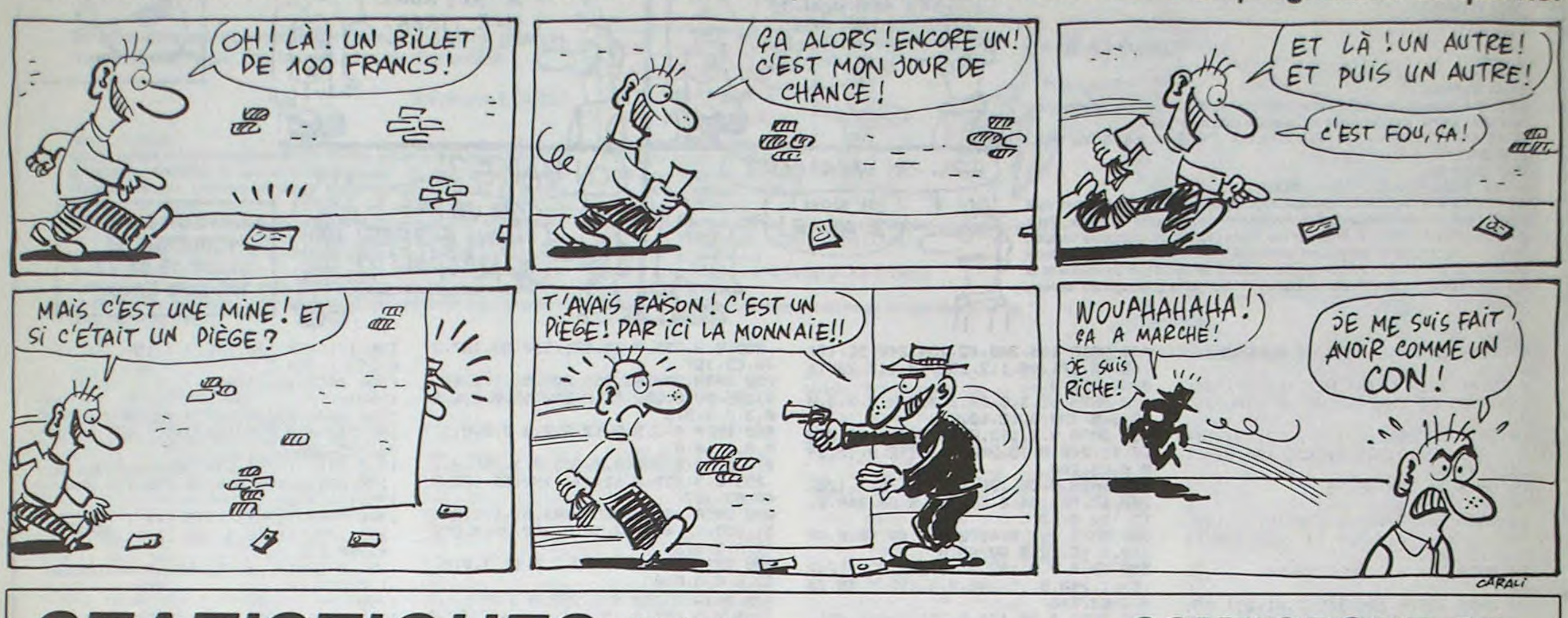
Mode d'emploi :
Se joue à deux et nécessite deux joysticks. Après lancement et implantation des codes, sauvegardez le langage machine par :
POKE 43,11 : POKE 44,128 : POKE 45,214 : POKE 46,154 : SAVE"ROLLER BALL",1 ,1
Chargez-le par :
LOAD "ROLLER BALL" : SYS 38001
A l'intérieur d'un enclos comportant deux sorties, des boules piégées vont et viennent, s'entrechoquent et rebondissent sur les parois du décor. Deux joueurs doivent s'efforcer en un temps limite (10 000 au compteur temps), de sortir ces boules du terrain, en tirant à la base de celles-ci pour les faire changer de direction. Chaque contact mortel se solde par un malus et la dernière boule sortie octroie un bonus et permet le passage au tableau suivant.

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

```
5 PRINT"□":POKE53280,11:POKE53281,
0:S=0
6 FORA=1TO10:PRINT:NEXT:PRINTTAB(6
)"⊠TEMPS DE CHARGEMENT: 6 MINUTES"
7 :
10 DATA 32780,120,173,2,221,9,3,14
1,2,221,173,0,221,41,252,141,0,221
,169,8,141
20 DATA 24,208,88,96
30 :
40 DATA 32804,169,0,170,157,0,192,
157,0,193,157,0,194,232,208,244,15
7,0,195,232
50 DATA 224,232,208,248,96
60 :
70 DATA 32828,120,165,1,41,251,133
,1,162,0,189,0,208,157,0,224,189,0
,209,157,0
80 DATA 225,189,0,210,157,0,226,18
9,0,211,157,0,227,232,208,229,165,
1,9,4,133,1
90 DATA 88,96
100 :
110 DATA 32872,3,3,13,13,53,53,213
,255,255,255,85,85,85,85,85,255,25
5,234,234
120 DATA 234,234,234,234,234,255,1
70,170,170,170,170,255,255,234,234
,234,234
130 DATA 234,234,234,234,215,215,2
15,215,215,215,215,215,255,255,95,
95,123,123
140 DATA 235,235,171,171,172,172,1
76,176,192,192,215,215,221,221,245
,245,213
150 DATA 255,234,234,234,234,234,2
34,255,255,255,234,234,234,234,234
,255,255
160 DATA 234,170,170,170,170,170,2
55,255,215,215,220,220,240,240,192
,192,255
170 DATA 255,95,95,119,119,215,215
,255,170,170,170,170,170,234,234
180 :
190 DATA 32992,169,0,170,157,0,224
,232,224,8,208,248,162,119,189,104
,128,157
200 DATA 232,225,202,16,247,96
210 :
220 DATA 33015,162,25,169,0,133,25
3,169,216,133,254,160,31,173,0,196
,145,253
230 DATA 136,16,251,165,253,24,105
,40,133,253,144,2,230,254,202,208,
232,96
240 :
250 DATA 33050,61,62,62,62,62,62,6
2,62,62,62,62,62,62,62,62,67,0,0,61,6
2,62,62,62
260 DATA 62,62,62,62,62,62,62,62,6
2,74,63,64,64,64,64,64,64,64,64,64
,64,64,64
270 DATA 64,68,0,0,71,64,64,64,64,
64,64,64,64,64,64,64,64,75,66
280 :
290 DATA 33114,162,31,189,26,129,1
57,0,192,189,58,129,157,40,192,202
,16,241,162
300 DATA 65,142,152,195,142,182,19
5,232,142,183,195,162,69,142,153,1
95,232,142
310 DATA 192,195,232,232,142,222,1
95,232,142,223,195,162,64,142,193,
195,162,27
320 DATA 189,28,129,157,154,195,18
9,60,129,157,194,195,202,16,241,16
2,21,169,80
330 DATA 133,253,169,192,133,254,1
60,0,169,65,145,253,160,30,145,253
,169,66,160
340 DATA 1,145,253,160,31,145,253,
165,253,24,105,40,133,253,144,2,23
0,254,202
350 DATA 208,222,96
360 :
370 DATA 33228,15,240,0,63,252,0,5
8,252,0,235,255,0,235,255,0,239,25
5,0,255,255
380 DATA 0,255,255,0,255,255,0,63,
252,0,63,252,0,15,240,0
390 :
400 DATA 33264,169,228,133,254,169
,0,133,253,168,145,253,200,208,251
,230,254
410 DATA 208,247,96
420 :
430 DATA 33283,162,35,189,204,129,
157,0,228,202,16,247,96
440 :
450 DATA 33295,0,252,0,3,171,0,3,1
87,0,3,171,0,3,255,0,14,170,192,62
,186,240,62
460 DATA 186,240,62,254,240,51,171
,48,83,171,48,112,252,48,112,236,4
8,80,252,0
470 DATA 67,3,0,67,3,0,3,3,0,3,3,0
,3,3,0,3,3,0,12,12,0,0
480 DATA 0,3,192,0,15,240,0,11,240
,0,11,240,0,15,240,0,3,192,0,15,24
0,0,63,240
490 DATA 0,58,176,1,251,176,7,122,
240,17,58,176,0,63,240,0,63,240,0,
15,192,0,12
500 DATA 192,0,48,240,0,48,48,0,48
,12,0,12,12,0,60,60,0
510 DATA 0,3,192,0,15,240,0,11,240
,0,11,240,0,15,240,0,3,192,0,15,24
0,0,63,240
520 DATA 0,58,176,0,251,176,1,251,
176,1,122,240,1,63,240,1,63,240,0,
15,192,0,12
530 DATA 192,0,12,192,0,12,240,0,1
2,12,0,12,12,0,60,12,0
540 DATA 0,3,192,0,15,240,0,11,240
,0,11,240,0,15,240,0,3,192,0,15,24
0,0,63,240
550 DATA 0,58,176,0,59,176,0,63,17
6,0,254,176,3,63,240,0,63,240,0,15
,192,0,15
560 DATA 192,0,63,0,0,51,0,0,63,19
2,0,0,192,0,3,192,0
570 DATA 0,3,192,0,15,240,0,11,240
,0,11,240,0,15,240,0,3,192,0,15,24
0,0,63,240
580 DATA 0,58,176,0,59,189,0,255,1
89,3,250,181,0,63,240,0,63,240,0,1
5,192,0,15
590 DATA 192,0,15,0,0,15,192,0,204
,192,0,48,48,0,0,240,0
600 DATA 3,192,0,15,240,0,15,224,0
,15,224,0,15,240,0,3,192,0,15,240,
0,15,252,0
610 DATA 14,172,0,14,239,64,15,173
,208,14,172,68,15,252,0,15,252,0,3
,240,0,3,48
620 DATA 0,15,12,0,12,12,0,48,12,0
,48,48,0,60,60,0,0
630 DATA 3,192,0,15,240,0,15,224,0
,15,224,0,15,240,0,3,192,0,15,240,
0,15,252,0
640 DATA 14,172,0,14,239,0,14,239,
64,15,173,64,15,252,64,15,252,64,3
,240,0,3,48
650 DATA 0,3,48,0,15,48,0,48,48,0,
48,48,0,48,60,0,0
660 DATA 3,192,0,15,240,0,15,224,0
,15,224,0,15,240,0,3,192,0,15,240,
0,15,252,0
670 DATA 14,172,0,14,236,0,14,252,
0,14,191,0,15,252,192,15,252,0,3,2
40,0,3,240
680 DATA 0,0,252,0,0,204,0,3,252,0
,3,0,0,3,192,0,0
690 DATA 3,192,0,15,240,0,15,224,0
,15,224,0,15,240,0,3,192,0,15,240,
0,15,252,0
700 DATA 14,172,0,126,236,0,126,25
5,0,94,175,192,15,252,0,15,252,0,3
,240,0,3
710 DATA 240,0,0,240,0,3,240,0,3,5
1,0,12,12,0,15,0,0,0
720 DATA 0,252,0,3,171,0,3,187,0,3
,171,0,3,255,0,14,170,192,62,186,2
40,62,186
730 DATA 240,62,254,240,51,171,48,
83,171,0,112,252,0,112,236,0,80,25
2,0,83,3,0
740 DATA 67,3,0,67,3,0,12,3,0,0,3,
0,0,3,0,0,12,0,0
750 DATA 0,252,0,3,171,0,3,187,0,3
,171,0,3,255,0,14,170,192,62,186,2
40,62,186
760 DATA 240,62,254,240,83,171,48,
115,171,48,112,252,0,80,236,0,64,2
52,0,67,3,0
770 DATA 3,3,0,3,3,0,3,3,0,12,3,0,
0,12,0,0,0,0,0
780 DATA 0,252,0,3,171,0,3,187,0,3
,171,0,3,255,0,14,170,192,62,186,2
40,62,186
790 DATA 240,62,254,240,83,171,48,
115,171,48,112,252,48,80,236,0,0,2
52,0,3,3,0
800 DATA 3,3,0,3,3,0,3,3,0,3,12,0,
12,0,0,0,0,0,0
810 DATA 0,252,0,3,171,0,3,187,0,3
,171,0,3,255,0,14,170,192,62,186,2
40,62,186
820 DATA 240,62,254,240,83,171,48,
115,171,48,112,252,48,64,236,48,0,
252,0,3,3,0
830 DATA 3,3,0,3,3,0,3,12,0,3,0,0,
3,0,0,12,0,0,0
840 DATA 0,252,0,3,255,0,3,255,0,3
,255,0,3,255,0,15,171,192,63,187,2
40,63,187
850 DATA 240,63,255,240,51,171,48,
3,255,20,0,252,52,0,252,52,0,252,2
0,3,3,4,3,3
860 DATA 4,3,3,0,12,3,0,0,3,0,0,3,
0,0,12,0,0
870 DATA 0,252,0,3,255,0,3,255,0,3
,255,0,3,255,0,15,171,192,63,187,2
40,63,187
880 DATA 240,63,255,240,51,171,20,
51,255,52,48,252,52,0,252,20,0,252
,4,3,3,0,3
890 DATA 3,0,3,3,0,3,3,0,12,3,0,0,
12,0,0,0,0,0
900 DATA 0,252,0,3,255,0,3,255,0,3
,255,0,3,255,0,15,171,192,63,187,2
40,63,187
910 DATA 240,63,255,240,51,171,20,
51,255,52,48,252,52,48,252,20,0,25
2,0,3,3,4,3
920 DATA 3,0,3,3,0,3,3,0,3,12,0,12
,0,0,0,0,0,0
930 DATA 0,252,0,3,255,0,3,255,0,3
,255,0,3,255,0,15,171,192,63,187,2
40,63,187
940 DATA 240,63,255,240,51,171,20,
51,255,52,48,252,4,48,252,4,48,252
,0,3,3,0,3
950 DATA 3,0,3,3,0,3,12,0,3,0,0,3,
0,0,12,0,0,0
960 DATA 3,192,0,15,240,0,15,224,0
,15,224,0,15,240,0,3,192,0,15,240,
0,15,252,0
970 DATA 14,172,0,14,253,80,14,189
,64,14,172,0,15,252,0,15,252,0,3,2
40,0,3,48,0
980 DATA 15,12,0,12,12,0,48,12,0,4
8,48,0,60,60,0,0
990 DATA 0,3,192,0,15,240,0,11,240
,0,11,240,0,15,240,0,3,192,0,15,24
0,0,63,240
1000 DATA 0,58,176,5,127,176,1,126
,176,0,58,176,0,63,240,0,63,240,0,
15,192,0,12
1010 DATA 192,0,48,240,0,48,48,0,4
8,12,0,12,12,0,60,60,0
1020 DATA 0,252,0,3,255,0,3,255,0,
3,255,0,3,255,0,15,171,192,63,187,
240,63,187
1030 DATA 240,15,255,192,15,171,19
2,3,255,0,0,252,0,0,252,0,0,252,0,
3,3,0,3,3,0
1040 DATA 3,3,0,12,3,0,0,3,0,0,3,0
,0,12,0,0
1050 DATA 0,252,0,3,171,0,3,187,0,
3,171,0,3,255,0,14,170,192,15,87,1
92,15,87
1060 DATA 192,14,154,192,3,171,0,3
,171,0,0,252,0,0,236,0,0,252,0,3,3
,0,3,3,0,3
1070 DATA 3,0,12,3,0,0,3,0,0,3,0,0
,12,0,0
1080 :
1090 DATA 34639,169,15,133,253,169
,130,133,254,169,64,133,251,169,22
8,133,252
1100 DATA 162,21,160,63,177,253,14
5,251,136,16,249,165,251,24,105,64
,133,251
1110 DATA 144,2,230,252,165,253,24
,105,64,133,253,144,2,230,254,202,
208,222,96
1120 :
1130 DATA 34692,169,16,141,154,233
,141,160,233,169,56,141,157,233,96
1140 :
1150 DATA 34706,162,0,160,0,74,176
,1,136,74,176,1,200,74,176,1,202,7
4,176,1,232
1160 DATA 74,96
1170 :
1180 DATA 34723,173,1,220,32,146,1
35,142,1,196,140,2,196,176,3,169,1
,44,169,0
1190 DATA 141,3,196,96
1200 :
1210 DATA 34751,173,0,220,32,146,1
35,142,4,196,140,5,196,176,3,169,1
,44,169,0
1220 DATA 141,6,196,96
1230 :
1240 DATA 34774,162,8,181,43,157,7
,196,202,16,248,96
1250 :
1260 DATA 34785,162,8,189,7,196,14
9,43,202,16,248,96
1270 :
1280 DATA 34796,255,0,146,121,136,
255,255,146,121,136,0,255,158,151,
136,1,255
1290 DATA 158,151,136,1,0,150,136,
136,1,1,150,136,136,0,1,154,166,13
6,255,1,154
1300 DATA 166,136
1310 :
1320 DATA 34836,160,0,162,0,236,1,
196,208,6,236,2,196,208,1,96,189,2
36,135,205
1330 DATA 1,196,208,30,232,189,236
,135,205,2,196,208,21,232,189,236,
135,133,139
1340 DATA 189,237,135,141,17,3,189
,238,135,141,18,3,108,17,3,200,192
,8,240,212
1350 DATA 132,2,152,10,10,24,101,2
,170,208,202
1360 :
1370 DATA 34905,166,141,202,240,3,
134,141,96,162,4,134,141,166,140,2
32,224,4
1380 DATA 208,2,162,0,134,140,165,
139,24,101,140,141,248,195,96
1390 :
1400 DATA 34937,174,0,208,202,224,
38,144,6,142,0,208,32,89,136,96
1410 :
1420 DATA 34952,174,0,208,232,224,
243,176,6,142,0,208,32,89,136,96
1430 :
1440 DATA 34967,174,1,208,202,224,
66,144,6,142,1,208,32,89,136,96
1450 :
1460 DATA 34982,174,1,208,232,224,
215,176,6,142,1,208,32,89,136,96
1470 :
1480 DATA 34997,255,0,146,66,137,2
55,255,146,66,137,0,255,158,96,137
,1,255,158
1490 DATA 96,137,1,0,150,81,137,1,
1,150,81,137,0,1,154,111,137,255,1
,154,111
1500 DATA 137
1510 :
1520 DATA 35037,160,0,162,0,236,4,
196,208,6,236,5,196,208,1,96,189,1
81,136,205
1530 DATA 4,196,208,30,232,189,181
,136,205,5,196,208,21,232,189,181,
136,133,63
1540 DATA 189,182,136,141,17,3,189
,183,136,141,18,3,108,17,3,200,192
,8,240,212
1550 DATA 132,2,152,10,10,24,101,2
,170,208,202
1560 :
1570 DATA 35106,166,65,202,240,3,1
34,65,96,162,4,134,65,166,64,232,2
24,4,208,2
1580 DATA 162,0,134,64,165,63,24,1
01,64,141,249,195,96
1590 :
1600 DATA 35138,174,2,208,202,224,
38,144,6,142,2,208,32,34,137,96
1610 :
1620 DATA 35153,174,2,208,232,224,
243,176,6,142,2,208,32,34,137,96
1630 :
1640 DATA 35168,174,3,208,202,224,
66,144,6,142,3,208,32,34,137,96
1650 :
1660 DATA 35183,174,3,208,232,224,
215,176,6,142,3,208,32,34,137,96
1670 :
1680 DATA 35198,0,18,15,12,12,5,18
,0,0,0,2,1,12,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1690 DATA 0,0,0,0,5,17,21,9,16,5,0
,49,8,15,58,0,48,0,0,0,19,3,58,48,
48,48,48,48
1700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,5,17,21,9,16,5,0,50,8,15,5
8,0,48,0,0
1710 DATA 0,19,3,58,48,48,48,48,48
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
6,15,58,48
1720 DATA 48,48,0,0,22,2,58,48,48,
48,0,0,2,15,58,48,48,48,0,0,13,1,5
8,48,48,48
1730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,20,5
,58,48,48,48,48,48,0,0,0,0,0,0,0,0
,18,3,58,48
1740 DATA 48,48,48,48
1750 :
1760 DATA 35374,169,32,133,253,169
,192,133,254,169,126,133,251,169,1
37,133,252
```

A SUIVRE...

L'enchantement d'Erik JULIEN pour les séries statistiques, nous vaut l'honneur d'un programme de qualité.



STATISTIQUES

Mode d'emploi :
Toutes les indications nécessaires sont incluses.

COMMODORE 64

SUITE DU N° 121

```
4850 PRINT"■■■ COR-SHEPPARD=";B
4860 PRINT"■■■ COEFF-PEARSON=";F
4870 GOSUB 11010
4880 PRINT"■■■DESIREZ-VOUS ■"
4890 PRINT"■_______________ "
4900 PRINT"▶▶▶▶■LES INDICES DE CO
" NCENTRATION ?■"
4910 PRINT"▶▶▶▶■___________________
" ______________ "
4920 GETA$:IF A$="N"THEN 5150
4930 IF A$<>"O"GOTO 4920
4940 PRINT"■"
4950 PRINT"▶▶▶▶▶▶■INDICES DE CON
" CENTRATION ■"
4960 PRINT"■■■INDICE DE HIRSCHMA
" N :■";OI
4970 PRINT"■■■INDICE DE HERFINDHA
" LL :■";ER
4980 PRINT"■■MOMENTS SIMPLES:■"
4990 PRINT"▶■M1=";S/N
5000 TA=S/N
5010 PRINT"▶■M2=";MD/N
5020 TB=MD/N
5030 PRINT"▶■M3=";U/N
5040 TC=U/N
5050 PRINT"▶■M4=";DQ/N
5060 TD=DQ/N
5070 PRINT"■■■          ´ :■"
5080 PRINT"■■MOMENTS CENTRES:■"
5090 PRINT"▶■U2=";V
5100 B=TC-(3*TB*TA)+(2*(TA↑3))
5110 PRINT"▶■U3=";B
5120 G=TD-(4*TC*TA)+(6*TB*(TA↑2))-
(3*(TA↑4))
5130 PRINT"▶■U4=";G
5140 GOSUB 11010
5150 PRINT"■■■COEFF D'APPLATISSE
" MENT ET DE SYMETRIE ?■"
5160 PRINT"■■___________________
" ______________ "
5170 GET A$:IFA$="N"THEN 5340
5180 IF A$<>"O"THEN 5170
5190 PRINT"■"
5200 PRINT"■■■■COEFF D'APPLATISSE
" MENT ET DE SYMETRIE "
5210 PRINT"■■■ASSYMETRIE:■"
5220 MN=((S/N)-X)/K
5230 PRINT"■■■ COEFF DE PEARSON A'
" =";MN
5240 ER=(B↑2)/(V↑3)
5250 PRINT"■■■ COEFF PEARSON B1="
;ER
5260 TU=SQR(ER)
5270 PRINT"■■ SENS DE LA SYMETRIE
" J1=";TU
5280 PO=G/(V↑2)
5290 PRINT"■■■APPLATISSEMENT:■"
5300 PRINT"■■■ B2 DE PEARSON=";PO
5310 DF=PO-3
5320 PRINT"■■ J2 DE FISHER=";DF
5330 GOSUB 11010
5340 PRINT"■▶▶▶▶■■INDICE DE GINI
" ET ENTROPIE ?■"
5350 PRINT"▶▶▶▶■___________________
" ______________"
5360 GET A$:IF A$="N"THEN 5600
5370 IF A$<>"O"THEN 5360
5380 PRINT"■"
5390 PRINT"■■▶▶▶▶▶■■REDONNEZ-MOI
" LES NI S.V.P■"
5400 FOR I=1 TO NV
5410 INPUT"■NI=";NB
5420 T1(I)=NB/N
5430 JK=JK+NB
5440 CU=CU+JK*(N-JK)
5450 PV=NB/N
5460 PK=1/(NB/N)
5470 KM=LOG(PK)
5480 QY=QY+(PV*KM)
5490 TY=TY+PV
5500 NEXT I
5510 LO=2*IC*CU
5520 XA=LO/(N↑2)
5530 KA=XA/(2*(S/N))
5540 PRINT"■"
5550 PRINT"■■■■■▶▶■■INDICE DE G
" INI=■";KA
5560 PRINT"▶▶▶■_________________"
5570 PRINT"■■■▶▶■■COEF D'ENTROPI
" E■";QY
5580 PRINT"▶▶▶■_________________"
5590 GOSUB 11010
5600 GOTO 10010
5610 :
6000 REM AJUSTEMENT D'UNE SERIE ST
ATISTIQUE
6005 :
6010 PRINT"■■"
6020 POKE 53280,0:POKE53281,2
6030 PRINT"■■■▶■AJUSTEMENT EXPONE
" NTIEL ET PUISSANCE■"
6040 PRINT"▶▶■___________________
" ______________ "
6050 DIMT1(50),T2(50),T3(50),T4(50
),T5(50),T6(50),T7(50),T8(50),T9(1
0)
6060 INPUT"■■■■▶■■COMBIEN DE VAL
" EURS  ■";NV
6070 FOR I=1 TO NV
6080 PRINT"■■■VALEUR N0:";I:PRINT"
" ■"
6090 INPUT"■XI";J
6100 INPUT"■YI";NB
6110 T1(I)=J
6120 T2(I)=NB
6130 T3(I)=LOG(J)/LOG(10)
6140 T4(I)=LOG(NB)/LOG(10)
6150 T5(I)=J↑2
6160 T6(I)=(LOG(NB)/LOG(10))↑2
6170 T8(I)=(LOG(J)/LOG(10))↑2
6180 T7(I)=J*(LOG(NB)/LOG(10))
6190 S=S+J
6200 N=N+(LOG(NB)/LOG(10))
6210 D=D+(LOG(J)/LOG(10))
6220 G=G+(J↑2)
6230 M=M+(LOG(NB)/LOG(10))↑2
6240 U=U+(LOG(J)/LOG(10))↑2
6250 B=B+(J*(LOG(NB)/LOG(10)))
6260 XC=XC+((LOG(J)/LOG(10))*(LOG(
NB)/LOG(10)))
6270 NEXT I
6280 PRINT"■":POKE 53280,0:POKE 53
281,0
6290 PRINT"■■■■■▶▶▶■■(1) AJUSTEM
" ENT EXPONENTIEL■"
6300 PRINT"▶▶▶▶■___________________
" ______________ "
6310 PRINT"■■▶▶▶■■(2) AJUSTEMENT
" PUISSANCE■"
6320 PRINT"▶▶▶▶■___________________
" ______________ "
6330 GET A$:IF A$="2"GOTO 8010
6340 IF A$<>"1"THEN 6330
6500 :
7000 REM AJUSTEMENT EXPONENTIEL
7005 :
7010 PRINT"■":POKE 53280,0:POKE 53
281,2
7020 V=(G/NV)-((S/NV)↑2)
7030 E=SQR(V)
7040 L=(B/NV)-((S/NV)*(N/NV))
7050 PRINTTAB(7)"■■AJUSTEMENT EXPO
" NENTIEL■"
7060 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶■___________________
" ______________ "
7070 PRINT"▶▶▶▶■ _"
7080 PRINT"▶▶▶▶■ X=";S/NV
7090 PRINT"■▶▶▶■ _"
7100 PRINT"▶▶▶▶■ Y=";N/NV
7110 PRINT"■▶▶▶■ V(X)=";V
7120 PRINT"■▶▶▶▶■ ECART-TYPE DE X:
" ";E
7130 PRINT"■▶▶▶■ COV(XY)=";L
7140 PRINT"■■■RESULTATS INERMEDIA
" IRES ■"
7150 PRINT"■■SOMME DES :■ XI    =";
S
7160 PRINTTAB(12)"(LOG YI)=";N
7170 PRINTTAB(12)"XI↑2 =";G
7180 PRINTTAB(12)"XI*(LOG YI)=";B
7190 GOSUB 11010:WAIT 197,64
7200 PRINT"■▶▶▶■■POUR LA SUITE APP
" UYEZ SUR 'F1'■"
7210 PRINT"▶▶▶■___________________
" "
7220 GET A$ :IF A$<>"■"THEN 7220
7230 PRINT"■"
7240 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■DROITE D'AJ
" USTEMENT■"
7250 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶■___________________
" ______________ "
7260 A=L/V
7270 PRINT"■■■■ COEFF DIRECTEUR E
" ST:■ A=";A
7280 Q=(N/NV)-(A*(S/NV))
7290 PRINT"■■■▶▶▶▶▶▶▶■
"    B=";Q
7300 PRINT"■■■■ LA DROITE D'AJUST
" EMENT EST: "
7310 PRINT" ■■▶■LOG Y=";A;" X +";
Q
7320 M=(10↑A)
7330 Z=(10↑Q)
7340 PRINT"■▶▶▶▶■■Y=(";M;"■↑X)*";Z
;"■"
7350 GOSUB 11010
7360 GOTO 10010
7500 :
8000 REM AJUSTEMENT PUISSANCE
8005 :
8010 PRINT"■"
8020 POKE 53280,0:POKE 53281,2
8030 PRINTTAB(8)"■■AJUSTEMENT PUIS
" SANCE■"
8040 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶■___________________
" ______________ "
8050 PRINT"■▶▶▶■ _"
8060 PRINT"▶▶▶▶■ X=";D/NV
8070 PRINT"■▶▶▶■ _"
8080 PRINT"▶▶▶▶■ Y=";N/NV
8090 LM=(U/NV)-((D/NV)↑2)
8100 PRINT"■▶▶▶■ V(X)=";LM
8110 PM=SQR(LM)
8120 PRINT"■▶▶▶▶■ ECART-TYPE DE X:
" ";PM
8130 JU=(XC/NV)-((D/NV)*(N/NV))
8140 PRINT"■▶▶▶■ COV(XY)=";JU
8150 PRINT"■■■RESULTATS INERMEDIAI
" RES ■"
8160 PRINT"■■SOMME DES :■ XI*YI=";
XC
8170 PRINTTAB(12)"XI↑2 =";U
8180 PRINTTAB(12)"YI↑2 =";M
8190 GOSUB 11010:WAIT 197,64
8200 POKE 214,22:PRINT:PRINT"▶▶▶■■
" APPUYEZ SUR 'F1' POUR CONTINUER ■"
8210 POKE 214,24:PRINT:PRINT"■▶▶▶■___________________
" "
8220 GET A$:IFA$<>"■"THEN8220
8230 PRINT"■"
8240 TY=JU/LM
8250 KO=(N/NV)-(TY*(D/NV))
8260 PRINT"■▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶■■DROITE D'A
" JUSTEMENT■"
8270 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶■___________________
" ______ "
8280 PRINT"■■■■■  COEFF DIRECTEUR
" EST:■A=";TY
8290 PRINT"■■■
"    B=";KO
8300 PRINT"■■■■■  LA DROITE D'AJU
" STEMENT EST:■"
8310 PRINT" ■■▶■LOG Y=";TY;"LOG X
" +";KO
8320 FT=(10↑KO)
8330 PRINT"■▶▶▶▶■■Y=(X↑";TY;"■) *"
;FT
8340 GOSUB 11010
8350 GOTO 10010
8500 :
9000 REM PRESENTATION
9005 :
9010 PRINT"■■":POKE53280,0:POKE532
81,0:HO$="■■":HC$="■■"
9020 FORK=1TO5:HC$=HC$+HO$:PRINTHC
$
9030 FORI=1TO11:READP$:PRINTP$;
9040 NEXTI:RESTORE:NEXTK
9050 RETURN
9060 DATA" ┌──────┐   ┌──────┐   ┌─
" ──┐  ┌─────┐   "
9070 DATA" |         |  |    |  |
"   |  |       |  "
9080 DATA" |  ┌──┘   └─┐  ┌─┘  | /
" ─┐ |   └─┐  ┌─┘  "
9090 DATA" |  |          |  |    | |
"  | |    |   |   "
9100 DATA" |   └───┐     |  |    | \
" ─┘ |    |   |   "
9110 DATA" |        |    |  |    |
"   |    |   |   "
9120 DATA" └───┐  |    |  |    | /
" ─┐ |    |   |   "
9130 DATA"      |  |    |  |    | |
"  | |    |   |   "
9140 DATA" ┌───┘  |    |  |    | |
"  | |    |   |   "
9150 DATA" |        |    |  |    | |
"  | |    |   |   "
9160 DATA" └──────┘      └──┘    └─
" ─┘    └───┘   "
9500 :
10000 REM RE 'UNE AUTRE SERIE'
10005 :
10010 POKE214,22:PRINT:PRINT"▶▶▶▶■
" ▶■■■ UNE AUTRE SERIE ?■■         "
10020 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶■___________________
" ______ "
10030 GET A$:IFA$="N"THEN SYS 6473
8
10040 IF A$<>"O"GOTO 10030
10050 RUN 1160
10060 :
11000 REM APPEL ROUTINE IMPRIMANTE
11005 :
11010 POKE214,22:PRINT:PRINTTAB(7)
"■■EDITION RESULTATS (O/N) ?■"
11020 GETA$:IF A$="N"THEN RETURN
11030 IFA$<>"O"THEN11020
11040 GOSUB 12000:RETURN
11050 :
12000 REM ROUTINE RECOPIE D'ECRAN
12005 :
12010 OPEN1,3:OPEN2,4
12020 PRINTCHR$(19);:FOR I=0TO21
12030 FORJ=0 TO 39
12040 GET#1,X$:PRINT#2,X$;:NEXTJ:N
EXTI
12050 CLOSE 1 :CLOSE 2
12060 RETURN

READY.
```

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur COMMODORE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119
AMSTRAD -> 111 115 119
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120
SPECTRUM -> 112 116 120
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121
MSX -> 113 117 121

Le Lundi 27 janvier 1994, après une légère électrocution, Madame Soleil retrouvait ses esprits dans sa salle de bain, un simple problème d'isolation de son sèche-cheveux, mais elle venait d'avoir un rêve prémonitoire : elle savait que le lendemain, un incident d'intérêt international aurait lieu, peut-être la cinquième guerre mondiale, un tremblement de terre au Mont Saint Michel, le rachat d'IBM par Jack Tramiel, une sécheresse à Venise, la fin d'Hebdogiciel ou encore une bombe atomique sur Hiroshima...
Le mardi 28 janvier, dans l'après-midi, Challenger XXIV explosait dans le ciel de Cap Canaveral, à son bord une centaine de Commodore 64 (ordinateur démodé depuis 13 ans) destinés aux écoliers de Saturne, dans le cadre du plan informatique pour tous. Cet horrible accident aurait pu être évité si la NASA et CBM avaient écouté les conseils de notre voyante.
D'après ce texte, découvert dans un journal ramené par le dernier pilote de la machine à avancer dans le temps que possède votre hebdomadaire préféré, le petit ordinateur sur lequel vous vous excitez le vendredi soir devrait encore exister dans une dizaine d'années grâce à cet *excellent* cours, vous pourrez alors créer des programmes pédagogiques qui seront vendus sur Saturne (de quoi devenir très riche).
Vous pouvez éventuellement recréer des routines d'affichage, mais je vous conseille d'utiliser les tables mémoire. Votre écran contient 40 caractères par ligne, la première ligne commence en $0400 mais pour trouver l'adresse de début de la quinzième ligne (par exemple), il y a plus simple que calculer 15x40 ! En ECF0 et 00D9 se trouvent les tables d'adresses (LSB et MSB).

```
C000 A9 00     LDA #$00
C002 8D 0E C0  STA $C00E
C005 A9 D8     LDA #$D8
C007 8D 0F C0  STA $C00F
C00A AD 86 02  LDA $0286
C00D 8D 00 DC  STA $DC00
C010 EE 0E C0  INC $C00E
C013 AD 0E C0  LDA $C00E
C016 D0 F2     BNE $C00A
C018 EE 0F C0  INC $C00F
C01B AD 0F C0  LDA $C00F
C01E C9 DC     CMP #$DC
C020 D0 E8     BNE $C00A
C022 A9 00     LDA #$00
C024 85 FB     STA $FB
C026 A9 04     LDA #$04
C028 85 FC     STA $FC
C02A 85 FE     STA $FE
C02C A9 01     LDA #$01
C02E 85 FD     STA $FD
C030 A2 00     LDX #$00
C032 A0 00     LDY #$00
C034 B1 FB     LDA ($FB),Y
C036 48        PHA
C037 B1 FD     LDA ($FD),Y
C039 91 FB     STA ($FB),Y
C03B C8        INY
C03C C0 28     CPY #$28
C03E D0 F7     BNE $C037
C040 88        DEY
C041 68        PLA
C042 91 FB     STA ($FB),Y
C044 A5 FB     LDA $FB
C046 18        CLC
C047 69 28     ADC #$28
C049 85 FB     STA $FB
C04B 90 02     BCC $C04F
C04D E6 FC     INC $FC
C04F A5 FD     LDA $FD
C051 18        CLC
C052 69 28     ADC #$28
C054 85 FD     STA $FD
C056 90 02     BCC $C05A
C058 E6 FE     INC $FE
C05A E8        INX
C05B E0 19     CPX #$19
C05D D0 D3     BNE $C032
C05F 60        RTS
```

En étudiant cette routine ROM vous avez un exemple parfait de cette utilisation. Par l'appel de celle-ci (X contenant le numéro de ligne) vous obtenez le poids faible en D1 et le poids fort en D2.

Maintenant que vous connaissez un peu mieux l'affichage, nous allons pouvoir réétudier la routine de scrolling à gauche du 6 septembre (n° 99). En voici une version légèrement modifiée.

```
C060 A9 00     LDA #$00
C062 8D 6E C0  STA $C06E
C065 A9 D8     LDA #$D8
C067 8D 6F C0  STA $C06F
C06A AD 86 02  LDA $0286
C06D 8D 00 DC  STA $DC00
C070 EE 6E C0  INC $C06E
C073 AD 6E C0  LDA $C06E
C076 D0 F2     BNE $C06A
C078 EE 6F C0  INC $C06F
C07B AD 6F C0  LDA $C06F
C07E C9 DC     CMP #$DC
C080 D0 E8     BNE $C06A
C082 A9 00     LDA #$00
C084 85 FB     STA $FB
C086 A9 04     LDA #$04
C088 85 FC     STA $FC
C08A 85 FE     STA $FE
C08C A9 01     LDA #$01
C08E 85 FD     STA $FD
C090 A2 00     LDX #$00
C092 A0 28     LDY #$28
C094 B1 FD     LDA ($FD),Y
C096 48        PHA
C097 B1 FB     LDA ($FB),Y
C099 91 FD     STA ($FD),Y
C09B 88        DEY
C09C C0 00     CPY #$00
C09E D0 F7     BNE $C097
C0A0 C8        INY
C0A1 68        PLA
C0A2 91 FD     STA ($FD),Y
C0A4 A5 FB     LDA $FB
C0A6 18        CLC
C0A7 69 28     ADC #$28
C0A9 85 FB     STA $FB
C0AB 90 02     BCC $C0AF
C0AD E6 FC     INC $FC
C0AF A5 FD     LDA $FD
C0B1 18        CLC
C0B2 69 28     ADC #$28
C0B4 85 FD     STA $FD
C0B6 90 02     BCC $C0BA
C0B8 E6 FE     INC $FE
C0BA E8        INX
C0BB E0 19     CPX #$19
C0BD D0 D3     BNE $C092
C0BF 60        RTS
```

Quand vous appelez une routine d'affichage (comme $EA13), celle-ci se charge de modifier le code du caractère dans la mémoire écran, mais aussi le code couleur dans la mémoire couleur (formidable !). Dans la précédente version de notre routine d'affichage, seule la mémoire écran était modifiée, donc les caractères étaient déplacés dans une zone qui, auparavant, n'en contenait pas ou n'apparaissaient pas à l'écran (car ils étaient de la même couleur que le fond).

À l'adresse $0286 se trouve le code couleur en cours d'utilisation (il est changé par l'appui sur CONTROL at 1, 2, 3..., 8 ou C= 1, 2, 3,..., 8). Pour remédier aux problèmes de cette mémoire couleur, il faut donc la remplir avec cette valeur contenue en $0286. C'est le rôle du programme implanté à partir de $C000. Il est très proche du listing 1 du dernier cours, donc vous n'aurez certainement pas besoin de nouvelles explications. De $C022 à $C05E se trouve le programme de décalage. Reportez-vous au paragraphe nommé ESPLICASSIONNESSES du cours correspondant.

Une petite variation : un scrolling à droite. Il est réalisé à l'aide des mêmes astuces que son petit frère vu au-dessus.

```
C200 A5 C5     LDA $C5
C202 C9 40     CMP #$40
C204 F0 04     BEQ $C20A
C206 C5 C5     CMP $C5
C208 F0 FC     BEQ $C206
C20A 20 00 C0  JSR $C000
C20D A5 C5     LDA $C5
C20F C9 40     CMP #$40
C211 F0 F7     BEQ $C20A
C213 A5 C5     LDA $C5
C215 C9 40     CMP #$40
C217 F0 04     BEQ $C21D
C219 C5 C5     CMP $C5
C21B F0 FC     BEQ $C219
C21D 20 60 C0  JSR $C060
C220 A5 C5     LDA $C5
C222 C9 40     CMP #$40
C224 F0 F7     BEQ $C21D
C226 C9 3E     CMP #$3E
C228 D0 D6     BNE $C200
C22A 60        RTS
```

Pour utiliser ces deux programmes, vous les appelez par un Jump C000 ou un Jump C060. Si les effets de ces programmes ne vous paraissent pas évident, rendez-vous compte de l'influence de ceux-ci grâce à une nouvelle routine que voici :

```
C000 A5 C5     LDA $C5
C002 C9 40     CMP #$40
C004 D0 05     BNE $C00B
C006 85 FB     STA $FB
C008 4C 31 EA  JMP $EA31
C00B C5 FB     CMP $FB
C00D F0 F9     BEQ $C008
C00F 85 FB     STA $FB
C011 A9 00     LDA #$00
C013 8D 04 D4  STA $D404
C016 8D 05 D4  STA $D405
C019 8D 06 D4  STA $D406
C01C 8D 00 D8  STA $D800
C01F 8D 00 D8  STA $D800
C022 A9 0F     LDA #$0F
C024 8D 18 D4  STA $D418
C027 8D 06 D4  STA $D406
C02A A9 02     LDA #$02
C02C 8D 05 D4  STA $D405
C02F A9 11     LDA #$11
C031 8D 00 D4  STA $D400
C034 8D 01 D4  STA $D401
C037 8D 04 D4  STA $D404
C03A 4C 31 EA  JMP $EA31
```

En $C5 se trouve le code de la touche appuyée, quand le clavier est au repos (aucune allusion à quoi que ce soit) $C5 prend la valeur $40. Quand vous lancez cette routine par un Jump C200 (ou équivalent) votre doigt reste quelque temps sur RETURN, donc le programme attend que vous ayez relâché cette touche avant de s'occuper du contenu de $C5.

C202 Si le code correspond au clavier normal, il saute en $C02A (aucune touche appuyée)

C206 Comparaison du clavier avec lui-même, si son état change entretemps, c'est que vous avez relâché RETURN

C20A Scrolling à gauche

C20D à C211 Si aucune touche n'est pressée, on recommence le scrolling

C213 à C21B On attend de nouveau que le clavier retourne à son état initial (repos)

C21D Scrolling à droite

C220 à C224 Identique à la zone débutant en C20D

C226 à C228 Si vous avez appuyé sur Q le programme s'arrête, sinon...

Vous êtes maintenant des professionnels de l'affichage basse résolution sur Commodore, je n'ai plus rien à vous apprendre à ce sujet, alors en guise de conclusion, cette petite routine qui n'a absolument aucun rapport avec le circuit vidéo, mais qui introduit prématurément un des prochains cours : *le circuit sonore !*

```
C100 78        SEI
C101 A9 00     LDA #$00
C103 8D 14 03  STA $0314
C106 A9 C0     LDA #$C0
C108 8D 15 03  STA $0315
C10B 58        CLI
C10C 60        RTS
```

Avant de faire quoi que ce soit, utilisez le programme chargé de réaliser la modification de l'IRQ.

```
E9F0 BD F0 EC  LDA $ECF0,X
E9F3 85 D1     STA $D1
E9F5 B5 D9     LDA $D9,X
E9F7 29 03     AND #$03
E9F9 0D 88 02  ORA $0288
E9FC 85 D2     STA $D2
E9FE 60        RTS
```

N'oubliez pas le Jump C100 pour lancer le programme.

Je vous souhaite maintenant de très bonnes vacances (pour ceux qui y sont encore). Si vous partez au ski, je vous conseille de vous casser une jambe et d'emporter votre Commodore, vous pourrez le bidouiller 24 sur 24 pendant que votre petite copine se fera draguer par les beaux moniteurs de ski ! Bonne convalescence...

Sébastien MOUGEY

Langage machine... Sur ZX 81

Trois petits tours et puis s'en vont, ainsi font font font... 767 petits décalages puis s'en ira, ainsi fera fera fera votre fichier d'affichage... grâce à ce programme destiné aux adultes en bas âge de nos grandes écoles d'informatique et autres établissements d'enseignement supérieur à la moyenne nationale qui, comme chacun sait, assoie le débile moyen entre le débile léger et le débile grave. Mais quelle que soit la catégorie à laquelle vous appartiendrez : ni honte, ni fierté excessive ! Dans ces colonnes, en effet, nulle trace de sectarisme intellectuel, pas de morgue à l'encontre des smicars du Q.I., des chômeurs de l'encéphale, pas d'avantage de considération pour les stakhanovistes du concept ou les trôneurs du spipirituel. Non ! Rassurez-vous cher é-lecteur, mon éducation soignée, mon expérience intense, riche et déjà longue de la vie que j'étirais par surcroît et paresseusement, ainsi que mes talons de deux centimètres qui me permettent aisément de m'élever au-dessus du débat politique et des partis, tout cela me laisse à penser aujourd'hui qu'aucun électeur ne vaut moins qu'un autre, ni surtout mieux qu'un autre, ni enfin mieux que moi-même. Beaucoup parmi vous chercheront vainement mon nom sur les listes électorales. Inutile : j'ai toujours recours au pseudonyme d'une poudre à laver qui m'assure les suffrages des bonnes ménagères et des hommes célibataires propres. Dois-je avouer ici que je suis l'éminence grise de l'éminence grise d'une éminence grise, le point de départ d'un réseau d'influences que vous ne soupçonnez pas et qui, à travers MT, MD, GC et quelques autres aboutit jusqu'à... Vous ne saurez rien de plus, j'en ai d'ailleurs déjà trop dit. Selon ma garde du corps il serait même préférable que je ne signe pas ce papier et que je me serre au plus près d'elle pour raisons de sécurité.
C'est pourquoi je décrirai maintenant de façon détaillée et sans digression la routine de ROTATION/DISPARITION qui je le souhaite recueillera tous vos suffrages. Voici donc le programme et d'abord son objectif : il s'agit de générer sur l'écran de votre ZX une rotation de l'image de la gauche vers la droite, rotation qui s'accompagne du nettoyage progressif de l'écran du haut vers le bas. En fait l'image donne l'impression de se visser dans le bas de l'écran ce qui n'est qu'une illusion puisque le sens habituel du pas de vissage est inversé. Il s'agit donc bien d'un logiciel original, cent pour cent soft et qui ne doit rien à la mécanique.
Ce programme très simple se décompose facilement en une succession de modules de traitement tous accessibles par une instruction de saut conditionnel (JR NZ.L), raison pour laquelle ils débutent tous par le label obligé du ZX ASSEMBLER (:L).
Les premières lignes de cette routine effectuent un travail facilement identifiable : effacement du contenu de la première case du fichier d'affichage; cependant sa signification par rapport à l'ensemble du programme vous échappe peut-être. Il faut pour la comprendre connaître le principe de fonctionnement de la routine.
Avant de trouver les moyens logiciels de réaliser notre objectif, il convient d'analyser le mécanisme mis en jeu pour obtenir cet effet de rotation/disparition : c'est l'Analyse qui précède toujours la Programmation.
Pour obtenir un décalage de l'image vers la droite combiné avec sa sortie progressive par le bas de l'écran, il nous suffira de déplacer d'une case en aval le contenu de chaque octet du F.A., autrement dit de pointer sur l'adresse qui suit immédiatement celle de l'octet à déplacer afin de l'y installer là et pas ailleurs. Ceci semble extrêmement simple et d'ailleurs l'est à deux difficultés près : La plus facile à surmonter consiste à éviter les cases du F.A. marquées d'un indélébile 118 (fin de lignes, début et fin du F.A.). Pour les

```
REM * ROTATION/DISPARITION

    LD HL,(16396)      F.A.
    INC HL
    LD A,0             efface 1°case
    LD (HL),A
    LD DE,767          (24 X 32)-1
    PUSH DE

REM * INITIALISATIONS
:L1 LD HL,(16396)
    LD DE,799          (24 x 32)-2
    ADD HL,DE
    LD DE,767          compteur décalages

REM * EVITE LES 118
:L2 LD A,(HL)
    CP 118
    JR NZ,L3
    DEC HL
    JR L2

REM * PRELEVEMENT/TEST
:L3 LD C,A             sauvegarde
    PUSH HL            sauvegarde
    INC HL             pointe case aval
    LD A,(HL)
    CP 118
    JR NZ,L4
    INC HL

REM * ECRITURE ET COMPTEURS
:L4 LD (HL),C          écrit en aval
    POP HL             double...
    DEC HL             ...décrémentation
    DEC DE             compteur décalages
    LD A,D
    CP 0
    JR NZ,L2           travail...
    LD A,E             ...terminé?
    CP 0
    JR NZ,L2

    POP DE             compteurs passes
    DEC DE
    PUSH DE

    LD A,D
    CP 0
    JR NZ,L1           image...
    LD A,E             ...évacuée?
    CP 0
    JR NZ,L1

    POP DE             défausse de pile
    RET
```

détecter et donc modifier le déroulement du programme on a recours aux classiques instructions d'assemblage "CP" dont l'opérande sera évidemment la valeur recherchée : CP 118. Le positionnement automatique de l'indicateur Z à l'issue de ce test de comparaison permet de modifier le séquencement des opérations grace à l'instruction "JR NZ.L". Ce sont là deux instructions courantes que les habitués de l'HHHebdo connaissent bien.
La seconde difficulté ne doit pas, elle non plus, effrayer le programmeur débutant. Celui-ci serait d'emblée tenté de commencer le travail au début du F.A. en incrémentant successivement les adresses des octets a déplacer. Il est pourtant préférable d'entamer le travail par la fin du F.A. en utilisant des décrémentations d'adresses; cela évite d'avoir à sauvegarder le contenu de l'octet aval avant que l'octet amont n'y soit redupliqué (mais si ! réfléchissez bien).

Notre routine aura donc la structure suivante :
1 - pointer sur l'avant-dernière case du F.A.
2 - prélever son contenu
3 - pointer sur l'adresse suivante (incrémentation)
4 - dupliquer l'octet amont
5 - Effectuer une double décrémentation d'adresse...
6 - ...et retour à la phase 2

Il suffit d'ajouter à ceci deux "compteurs", l'un pour comptabiliser le nombre d'octets à décaler d'une adresse vers la droite (24 lignes X 32 colonnes) = 768 octets, l'autr?e de passes nécessaires à la disparition totale de l'image : ici aussi 768 passes. Vous constatez que cela nous fait un nombre impressionnantd'opérations à effectuer pour arriver à nos fins : 768 puissance 2 = 589824 opérations ! Inutile donc de prévoir des boucles de ralentissement !
Il est temps maintenant d'élucider l'énigme de l'effacement du premier octet du F.A. ! Encore une fois réfléchissez : s'il était dupliqué à chaque passe, le contenu de cet octet finirait par recouvrir la totalité de l'écran puisque rien ne vient jamais "l'écraser". Alors autant choisir la couleur de l'écran que vous laisserez derrière vous en modifiant la troisième ligne du programme (LD A,x).
Extrêmement linéaire, ce programme pourra aisément être compris par les débutants. Quant aux plus chevronnés, ils se feront un devoir d'en réécrire une mouture plus concise. N'est-ce pas ?

Bernard Guyot

APPLE

ACHETE imprimante Imagewriter en bon état et à prix intéressant. Ludovic au (1) 46 24 11 39 à partir de 16h30.

VENDS Apple IIe 128K, 80 colonnes, moniteur ambre, 2 lecteurs de disquettes, 9000F. Christian Fol, 15 rue du Chemin de Fer, 57730 Petit-Ebersviller. Tél. (16) 87 92 84 50.

VENDS Apple IIc, 2 drives, imprimante Scribe, souris, joysticks, 400 logiciels (250 disquettes), énorme documentation (15 Kg), conseils, 14500F. Marc Le Hen au (16) 44 55 05 60 après 18h30.

VENDS Apple II, 64K, lecteur de disquettes, carte couleur, carte Z80, 300 programmes, jeux, utilitaires, professionnels, 7000F. Tél. (1) 34 85 82 96.

VENDS Apple IIe, clavier Qwerty, 2 lecteurs de disquettes, carte 80 colonnes, câble imprimante, de février 84, 9000F. John Sarouphim, 18 avenue Kléber, 75116 Paris. Tél. (1) 45 00 65 45 entre 19h et 20h.

VENDS Apple IIe, carte 80 colonnes, 128K, moniteur couleur, drive, compilateur Cobol, imprimante Epson X80 avec papier, 15 disquettes vierges, 8000F. Tél. (1) 48 86 45 72 après 19h.

CHERCHE contact Apple dans la région nantaise exclusivement pour échanges en tous genres. Didier Fretillet, 14 rue du Doubs, 44100 Nantes. Tél. (16) 40 95 05 83 après 18h.

AMSTRAD

VENDS listings de jeux, K7 de jeu, pour Amstrad 464. H.Bonnin, Les Erondes, route des Sables, 85300 Challans. Tél. (16) 51 68 03 58.

VENDS Amstrad CPC 664, monochrome, magnétophone, 40 logiciels sur disquette dont Sorcery, The way of the exploding fist, The Hobbit, Fighter pilot, etc... valeur 8000F, vendu 4000F. Bertrand au (16) 29 82 59 00.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels sur K7 (Bruce Lee, Macadam Bumper, Starion, Empire, Highway encounter, Confuzion, Rocky horror show, Boulder Dash...). Willy Morelle, 14 rue du général Leclerc, 02830 Saint Michel.

VENDS logiciel Logo de Kuma, en très bon état, valeur 235F, vendu 150F, pour CPC 464. Vends Forth de Kuma, valeur 390F, vendu 290F pour CPC 464. Thierry au (1) 60 15 33 59.

VENDS ou échange plus de 150 programmes pour Amstrad CPC 464. J.L.Rebours, 8 rue E.Varlin, appartement 6132, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. (1) 45 69 46 07 après 18h.

CHERCHE lecteur de disquettes DD-1 dans les 1000 ou 1200F. David Sébag, 1 villa Franklin, 93200 St Denis. Tél. (1) 48 20 81 07.

ECHANGE programmes pour CPC 464 contre programmes, C20 ou disquettes, uniquement sur K7. Patrice Malby, 1 rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

VENDS pour CPC 464, Fighter Pilot, Knight Lore, Super Pipeline II, Master Chess, Blagger, Fruity Franck, Star Avenger, Harrier Attack, Combat Lynx, Nom de code Mat, Graphicore, Multigestion. Lionel Briffaz, 9 rue E.Quinet, 01100 Oyonnax. Tél. (16) 74 73 76 06 aux heures de repas.

ECHANGE nombreux logiciels pour CPC 464. Christophe Genot, 19 rue Denis Papin, 37000 Tours.

VENDS Amstrad CPC 664 monochrome, second lecteur de disquettes (les deux sont garantis un an), 10 livres dont les No 1, 3, 5 à 9 de Micro-Application, disquettes originales de jeu (Electro, Freddy, Micro Géo, Master chess, Amsgolf, Beach Head, Hunter Killer, Alien, Graphis, Ludessin, 3D Chess Cyrus II), joystick, 3 disquettes avec nombreux programmes dont utilitaires de grande valeur , Datamat, autoformation à l'assembleur en français (méthode D'Watson), 3 K7 originales (Soft Etudiant), valeur du tout 10000F, prix à débattre, crédit possible sur 6 mois. Tél. (1) 38 66 76 02 après 14h.

VENDS imprimante Amstrad DMP 1, état neuf avec notice, emballage, traitement de texte, 1700F. Tél. (1) 43 05 83 62 le soir.

VENDS CPC 464 complet, adaptateur péritel, 50 logiciels (jeux et utilitaires), livres, joystick, valeur 8500F, vendu 4500F. Tél. (16) 84 94 80 92.

VENDS logiciels pour Amstrad, Karls Treasure Hust, 70F, Beach Head, 80F, Return to Eden, 90F, Amélie minuit, 90F, ou 270F le tout, tout frais compris. Tél. (16) 56 08 38 27 après 18h.

VENDS K7 pour Amstrad. Mme Omic, 17 rue d'Ormesson, 93800 Epinay sur Seine. Tél. (16) 48 26 15 80.

VENDS Amstrad CPC 664 neuf, 150 programmes, joystick, cordon K7, 3500F. Xavier Gris, 204 rue de l'Oradon, 63000 Clermont Ferrand. Tél. (16) 73 26 40 79.

VENDS imprimante DMP1 état neuf (mai 85) pour Amstrad, 1800F. Jean-Pierre Blanchard, 39 rue Jean Durand, 93240 Stains. Tél. (1) 48 23 65 21.

ATARI

CHERCHE contact pour échanger des jeux d'Atari 800 XL. Richard Dubettier, 1 rue des Beaumes, 13800 Istres.

VENDS Atari 130 XE, de 1985, sous garantie, très bon état, 10 jeux (Bruce Lee, Pole position...), lecteur de K7, manette de compétition, 3 livres sur le Basic, 4300F. Tél. (16) 91 40 04 00.

VENDS Atari 130 XE (7.85), péritel, magnétophone, joystick, 30 jeux, l'Atarien, 2700F. Philippe au (16) 43 94 07 20 le week-end.

CHERCHE possesseurs d'Atari 800 XL pour échange de jeux et d'idées concernant les logiciels d'aventure. Christophe Lepoivre au (16) 43 45 45 15.

CHERCHE contacts Atari 800 XL. Bruno Aubert, 49 rue des Orchidées, 72000 Le Mans. Tél. (16) 43 28 56 36.

VENDS Atari 2600 complet, 9 K7 (demander la liste), 900F le tout, ZX 81, extension 16K, jeu Stock car, 500F. Echange Sorcery et Jump jet pour Amstrad. Tél. (1) 48 26 47 55. Stéphane.

VENDS Atari 2600, 9 K7, manettes, boîte pour les ranger, 900F. Tél. (16) 78 07 21 54 tous les soirs entre 18 et 19h15.

CHERCHE contacts pour échange de logiciels sur disquettes pour Atari 800 XL. Frédéric au (16) 29 82 40 47.

COMMODORE

VENDS CBM 64, 50 logiciels (jeux et utilitaires) à 3300F. Maurizio Spinetta, 7 avenue de Grande Bretagne, 98000 Monaco. Tél. (16) 93 30 60 55.

VENDS Commodore 64 RVB, magnétophone, joystick, 6 K7 de jeu, cours d'autoformation au Basic, livres de programmes, revues, état exceptionnel, 3000F. Tél. (16) 97 21 47 51. Lorient.

VENDS lecteur de K7 pour CBM 64, neuf, bas prix. Le soir au (16) 61 54 61 76.

ECHANGE ou vends (à un prix très intéressant) nombreux logiciels sur C 64, K7 ou disquette, plus de 600 titres. Eric Boillet, 56 domaine Sainte Croix, 53260 Entrammes.

VENDS C 128, lecteur de K7, moniteur monochrome 80 colonnes, convertisseur pal/sécam, 2 joysticks, nombreux jeux, 4800F. Vends imprimante Mannesman MT 80, 2800F. Thierry Mourer au (1) 48 44 11 24.

ECHANGE nombreux programmes sur disquette pour Commodore 64. Cherche nouveautés. Jean Christophe au (1) 64 36 67 49 de 18h à 21h en semaine.

VENDS Commodore 128 avec notice en français, cause double emploi, acheté en décembre 85, 2850F, sous garantie. Bernard Moulin, 8 chemin de La Grille, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. (1) 43 08 20 92.

ECHANGE programmes sur C 64 (plus de 500). Jean Casman, 2 rue Edouard Olivier, 1170 Bruxelles, Belgique.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour Commodore 64 (Spy vs Spy I et II, Pitstop II, Lode Runner, plus de 120). Stéphane Bigaré, 2 square Tarascon, 77420 Noisiel. Tél. (16) 60 06 35 64.

CANON X07

VENDS Canon X07, 3 cartes mémoire (4K, 8K, 8K), carte fichier, puce 8K, carte monitor, imprimante Canon X710, magnétophone avec cordon, livres, 4 K7 de jeu, programmes utilitaires (Calc, Fichiers, Graphe, X07 text), livre de jeu X07 et nombreux programmes de l'HHHHebdo, 7000F. Tél. (1) 42 45 06 21 après 17h.

VENDS Canon X07 (11.11.84), adaptateur secteur X07, imprimante X710 4 couleurs (juin 85), extension mémoire 4K, magnétophone, cordons, K7 Fichier, K7 avec 60 jeux de l'HHHHebdo, livre de jeu pour Canon X07 et HHHHebdos du No 53 au 116. Tél. (16) 61 20 92 12.

VENDS extension TV et extension 8K pour Canon X07. Jean François au (1) 64 28 70 56 après 19h.

VENDS Canon X07, 3 livres sur la programmation du X07, cordon K7, 21 HHHHebdos, 2 K7 (environ 70 programmes), coffret d'origine, 2000F à débattre. Tél. (16) 96 20 10 23.

VENDS Canon X07 24K, imprimante graphique 4 couleurs X710, interface vidéo péritel X720, cordon magnétophone XC910, adaptateur secteur pour X07, carte fichier XP110, diverses K7 (Logi'stick : Calc, Graphe, Banque, Texte, Asse/Desasse, Agenda, Astro, Alphatruc, Forth, Aide au Basic), interface minitel, livres et documentation complète sur le Canon X07, divers programmes sur K7 (HHHHebdo depuis le No 30), Micro-ystème, List, Ordinateur Individuel, SVM, etc... et autres, 3500F. André Ramefison, 11 rue de Norvège, 44000 Nantes. Tél. (16) 40 47 88 92.

VENDS Canon X07 16K, imprimante X710, lecteur de K7 avec câble, adaptateur AD4, carte fichier, tableur et traitement de texte sur K7, nombreux programmes, le tout en mallette de transport , 3500 F. Yves Poirier, 42 rue Bertrand de Goth, 33800 Bordeaux. Tél. (16) 56 91 98 06.

ACHETE Canon X07 à un prix maximum de 800F. Tél. (16) 33 26 41 25 le week-end seulement.

SPECTRUM

VENDS très nombreux logiciels de 10 à 30F pour Spectrum (Basic étendu, 3D Mover, Vox, Knightlore, Hobbit, Combat Lynx, Fighter Pilot, Compilateur, etc...) ou les donne pour l'achat d'un Spectrum 48K péritel, moniteur ambre, manette, radio K7, documentations, 3990F. Tél. (1) 42 22 56 46.

VENDS kit pour transformation de 16 en 48K, 240F. Tél. (16) 83 54 32 15 le soir.

VENDS ZX Spectrum 48K, interface péritel, carte 8 entrées sorties, 10 logiciels (Echecs, Othello, Simulateur de vol, ...), livres, 2000F. Claude Polidori, 24 boulevard Charles Bourseult, 13014 Marseille. Tél. (16) 91 60 85 00.

ACHETE ZX Spectrum " + " ou normal 48K, interface manette et joystick avec magnétophone. Tél. (16) 61 93 92 84 après 18h.

VENDS Spectrum 48K péritel, programmes, 12 livres, 1600F. J.C Letaillandier, 50 avenue Gabriel Péri, 92230 Gennevilliers. Tél. (1) 47 91 16 14.

VENDS Spectrum 48K, interface noir et blanc, câbles, listings, 8 K7 de jeu (Titanic, Kong, Intercepteur Cobalt, Jawz, Road Toad, Gold Mine, Lords of midnight, Ghostbusters), manuel, K7 de démonstration, acheté 3000F, vendu 1300F. Jean Christophe Sentuca au (16) 56 96 40 15.

HEBDOGICIEL s'attaque à l'Edition de Logiciels et RECHERCHE :

DES LOGICIELS DE COURSE

sur toutes machines. Si vous avez écrit le programme du siècle, venez nous le proposer, nous le paierons plus cher et plus vite que les autres. Langage machine obligatoire. Publicité et exportation assurées.
A vos claviers les génies, quand vous êtes prêts, contacter Michel au 16 (1) 42 63 49 94

VENDS ZX Spectrum, magnétophone Sanyo, interface manettes de jeu, 20 K7 de jeu. Tél. (16) 27 67 62 04 après 19h.

MSX

VENDS Yamaha YIS 503F MSX 64K, moniteur couleur Océanic, lecteur de disquettes Sony HBD-50 1/2 Mo, imprimante thermique Canon T22A (graphique, 80 colonnes, silencieuse, 62 cps), lecteur de K7 avec cordon, 3 manettes de jeu, nombreux jeux et programmes, livres et revues en grande quantité, valeur 17000F, vendu 8700F à débattre. Loïc Vallese au (16) 74 22 23 14.

VENDS ou échange cartouche de dessin assisté par ordinateur Eddy 2 utilisable avec les touches du clavier ou un Trackball. Bernard au (16) 77 33 99 07.

CHERCHE contacts pour échange de programmes sur K7 pour MSX. Jean Marc et Eric Le Grossec, IX/16 domaine du Petit Beauregard, 78170 La Celle St Cloud. Tél. (1) 39 18 08 95.

VENDS MSX Yéno DPC 64, 90 jeux (Master of the lamps, Sorcery, Jump jet, Boulder dash, Pyroman, etc...), 2500F. Erwan Dauny au (16) 42 79 90 55 après 20h.

CHERCHE correspondants pour échanges de jeux (ou logiciels) sur K7 ou listing pour MSX. Thierry Badoil, 9 rue du Chatanay, 38230 Tignieu. Tél. (16) 78 32 21 93.

ORIC

VENDS pour Oric, 7 logiciels originaux (Génius, Frelon, Protector,...) à moitié prix, Théoric No 1, 2, 3, 7, 8 et 9, Micr'Oric No 2 et 5, Pratique de l'Oric 1 et 36 programmes, 50F, Faites vos jeux avec Oric, 50F. Gaëtan Bourrée, 21 avenue des Acacias, 35270 Canbourg. Tél. (16) 99 73 00 03.

VENDS nombreux programmes pour Oric 1 ou Atmos. Christophe Badani, 7 rue Bussy, l'Indien, 13006 Marseille. Tél. (16) 91 47 56 48 après 18h.

VENDS Oric Atmos 48K, juin 85, sous garantie, magnétophone Philips Data Recorder, jeux (Aigle d'or, Tyrann, Doggy, Citadelle), livres, programmes, 1200F. Xavier Bonnotte au (1) 43 63 96 09 après 19h.

ACHETE tous logiciels (listings ou K7) Loto, Tiercé, Roulette, pour Oric 1. Michel Antoine, 1 rue Arnaud, 90000 Roppe.

VENDS Atmos (10.84), moniteur, magnétophone, 40 jeux (Aigle d'or, Zorgon, Tyrann, 3D Fongus, etc...), livres, magazines spécialisés, 1500F. J.C.Lesguillier, 155 rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. (1) 47 64 00 96.

VENDS Oric Atmos 48K, lecteur de K7, jeux, 10 livres, prêt à servir, valeur 4200F, vendu 2100F. Christophe Gaillardot, rue Descartes, Yzeures sur Creuse, 37290 Preuilly sur Claise. Tél. (16) 47 94 55 41.

VENDS Oric 1 48K, 5 logiciels, magnétophone, livres, toutes les alimentations, cordon magnétophone, 800F. Nicolas Kesic, 14 rue du Midi, 78180 Voisins le Breux. Tél. (1) 30 43 04 64 après 18h.

TI 99

VENDS Ti 99/4a, manettes, 6 modules de jeu (Parsec, Othello, Echecs, Moonsweeper, Super demon attack, Microsurgeon), synthétiseur de paroles, 9 numéros de 99 Magazine, dans l'emballage d'origine, 1500F (valeur 3710F). Hervé Chopinaud, 8 rue des Colombiers, 44140 La Planche. Tél. (16) 40 31 93 30 vers 20h.

VENDS Ti 99/4a, adaptateur téléviseur, manette, magnétophone avec câble, Basic étendu, Mini Mémoire, Ti Calc, 22 modules éducatifs et de jeu, 20 K7 de programmes divers, collection de Ti 99 Magazine, collection complète de l'HHHHebdo, K7 Basic et K7 Basic étendu, éditeur assembleur, valeur 9800F, vendu 4500F à débattre. G.Lebon au (16) 83 22 84 23.

VENDS Ti 99 en excellent état, magnétophone, cordon, 2 joysticks, 6 jeux (Moon patrol, Pole position, Car wars, Tombstone city, Parsec, Number magic), K7 Basic par soi-même, 200 programmes sur K7 et livres, 3 livres d'apprentissage du Basic Ti, 1200F. Anthony au (1) 43 32 89 79.

DIVERS

VENDS ordinateur de poche PC 1251 Sharp (piles neuves), imprimante, livre explicatif, livre de programmes, 2 K7 de programmes utilitaires et de jeux, 850F. Christophe Leca, quartier Clarisse, 13530 Trets. Tél. (16) 42 29 35 63 après 7h.

VENDS imprimante Epson FX 80, parfait état, 160 cps en impression matricielle, "dot matrix", capacité pour caractères internationaux, graphiques, divers styles de caractères, 3300F. Anne au (1) 43 71 42 88.

VENDS les 100 premiers No de l'HHHHebdo, état neuf, 600 à 700F à débattre, plus port. Tél. (16) 25 41 52 10.

VENDS HP 71B, module math, lecteur de cartes magnétiques, 5500F. Tél. (16) 94 87 93 75 après 19h30.

TRADUCTION (anglais-français, allemand-français) de toutes vos notices de jeu, documentations, etc... P.Hourdebaigt au (1) 69 49 12 62.

CREATION d'un groupement d'achat pour payer au prix revendeur, Apple/ IBM/ compatibles. Ph.Dienne, 2 square Ralan, 75016 Paris. Tél. (1) 46 47 48 66.

VENDS imprimante graphique GP 550 A Seikosha, 3000F. Fabrice Lacroix, 77 rue Eugène Sue, 76620 Le Havre. Tél. (16) 35 46 72 78.

VENDS interface Sharp imprimante à magnétophone CE 126 P, garantie 6 mois avec 7 rouleaux de papier, le tout en excellent état, 600F, magnétophone en option, 100F. Nicolas Jouan, 1 allée du Romarin, 30200 Bagnols sur Cèze.

HEBDOGICIEL offre des stages rémunérés à

ÉTUDIANTS HEC, ESSEC ou équivalent.

Contrôle de gestion, gestion des abonnements, gestion de ventes par correspondance et réglage des mises en place de journaux.
Prendre contact avec Thierry Lallier au 42 63 49 94

L'ESPRIT GUERRIER

La guerre, ultime épreuve, exacerbe les instincts les plus primaires : peur, haine, goût du sang, jouissance du meurtre. Certains individus tentent d'y participer sans haine et sans reproche. Bien souvent, la mort sanctionne leur bonne volonté car seuls les plus bestiaux survivent.

LITTLE BIG MAN

Film d'Arthur Penn (1971) avec Dustin Hoffman, Faye Dunaway, Martin Balsam et Richard Mulligan.

Vieillard décrépit, Jack Crab (D. Hoffman), 121 ans, raconte sa longue vie qui s'entremêle intimement

Photo TF1.

à la saga de l'Ouest. A l'âge de 10 ans, enlevé par les Cheyennes, il subit l'éducation indienne. Quelques années plus tard, il retrouve la *civilisation* qui, de convois de chariots en lignes de chemin de fer, avale sans répit les territoires indiens. Un monde assez répugnant, hypocrite, puritain comparé à la douceur de vivre des tipis qu'il court rejoindre. Mais, impossible d'échapper au rouleau compresseur des visages pâles..

Un récit remarquable, drôle, picaresque. Une fable satirique sur les moments forts de la légende américaine. Excellente photographie en plus.

Diffusion le dimanche 23 à 20h35 sur TF1.

LE DERNIER COMBAT

Film de Luc Besson (1983) avec Pierre Jolivet, Jean Bouise et Jean Reno.

Quelque part dans une ville en ruines, un homme essaie de survivre dans un monde post-cataclysmique. Muet, solitaire (malgré une poupée gonflable), traqué par une bande implacable, il réussit à s'enfuir au-delà des dunes vers une autre ville dévastée.
Il y rencontre un guerrier ramboesque (aussi braque mais moins bavard) et un médecin qui guérit ses blessures et sa soif de communication. L'humanité semble repartir vers un avenir possible, surtout grâce à l'objet secret détenu par le médecin : une femme.
Mais la violence l'emportera et face au choix (mourir/tuer), l'homme s'abandonnera à son animalité remettant à plus tard sa quête éternelle : la femme.

Photo C +.

Passé quasiment inaperçu à sa sortie malgré un prix à Avoriaz, ce film représente l'équivalant français de Mad Max. En beaucoup mieux. Du calme, je m'explique.
A partir d'un thème semblable, Besson opte pour un traitement psychologique, intimiste et surtout beaucoup plus crédible, plus proche dans l'approche post-catastrophe de Barjavel et de Ballard que de Ph. K Dick ou J. Brunner.
La musique étrange et venue d'ici-même contribue beaucoup à l'atmosphère post-quelque chose. Remarquable prestation de Pierre Jolivet qui tient l'écran de bout en bout sans dire un mot ou presque. Les deux Jean, le vieux roublard et le géant fou, forment un contrepoids parfait.

Diffusion le jeudi 20 février à 20h35 sur Canal +.

LES CENTURIONS

Film de Mark Robson (1966) avec Anthony Quinn, Alain Delon, Maurice Ronet, Michèle Morgan et Jean Servais.

Photo FR3.

Lors de la guerre d'Algérie, de vieux copains d'Indo se retrouvent face à face. Côté français, le débat fait rage entre le Colonel Raspéguy, baroudeur efficace, le Capitaine Boisdeufras, un malade de l'action pour l'action, sans pitié, et le Capitaine Esclavier qui s'interroge sur le but et la justesse de son engagement.

En prime des combats, l'amour pointe son nez et se prend une tarte dans la gueule. Sujet encore brûlant à l'époque, le film fut réalisé par un tâcheron du cinéma américain. Vingt ans après, loin du fracas des idées et des grenades, il n'en reste qu'une glorification de l'action sans réelle remise en cause de la guerre.

Diffusion le lundi 17 à 20h35 sur FR3.

THRILLERS

FRENCH CONNECTION

Film de William Friedkin (1972) avec Gene Hackman, Fernando Rey, Roy Scheider et Marcel Bozzufi.

Marseille, un policier arrête une balle qui lui était destiné. Son assassin stoppe une automobile qui espérait lui échapper et s'enfuit rejoindre Alain Charnier, un gros bonnet et Henri Devereaux, un présentateur de télé. Les trois hommes s'envolent pour New-York tels un vol de gerfauts hors du charnier natal (ça, c'est pour les enseignants qui nous reprochent notre inculte vulgarité).

À Brooklyn, deux inspecteurs des Narcotiques, Popeye et Buddy Russo ont découvert une piste qui les mène jusqu'à... la Lincoln de Devereaux. Surveillé, le véhicule les conduit à Charnier et à son tueur. Pleine de drogue, la voiture devient le centre d'un combat sans merci qui transforme le garage en... charnier, mais Devereaux parvient à s'enfuir, blanc comme neige mais sans elle.

Inspiré d'un fait-divers authentique qui fit des remous des deux côtés de l'Atlantique, le film tire plus vers le documentaire réaliste que le polar haletant malgré la solidité de la distribution. La palme de chrome aux bagnoles américaines.

Diffusion le mardi 18 à 20h35 sur A2.

JOHNNY STACCATO

Série policière américaine (1960) avec John Cassavetes.

La télé américaine a produit des séries de grande qualité vers la fin des années cinquante *(Alfred Hitchcok présente, la quatrième dimension, les Incorruptibles...)*. Johnny Staccato, dont voici les 10 premiers épisodes (courts (26 mn), denses, limpides), raconte les aventures d'un privé new-yorkais, accessoirement pianiste de Jazz.

Johnny arpente les rues de New-York superbement photographiées, de jour comme de nuit. Loin du moralisme bêtifiant des Incorruptibles, de l'immoralité foncière d'Alfred, Johnny baigne dans une ambiance *joie de vivre/déglingue* des plus réjouissantes. Sans illusions comme Marlowe ou Sam Spade, Johnny agrémente son enquête de reflexions désabusées en voix off. Néanmoins, il diffère de ces derniers par sa passion : le Jazz.

Les meilleurs musiciens de l'époque (à vous de les reconnaître) viennent taper le bœuf dans cette série. De plus, Elmer Bernstein, dont je vous ai parlé la semaine précédente *(L'homme au bras d'or)*, signe la musique originale : toujours présente, ponctuant à merveille l'action, à tel point qu'on se demande si l'épisode illustre autre chose qu'une partition.
Ce petit bijou pour vrais fanas vous est offert par l'équipe de CINÉMA, CINÉMAS, une fois par mois. D'avance merci.

Diffusion le mardi soir en V. O. (une première pour la télé) sur A2.

L'INCONNU DE LAS VEGAS

Film de L. Milestone (1960) avec Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis Jr, Angie Dickinson et Shirley Mc Laine.

Douze hommes ont effectué 5 hold-ups simultanés à Las Vegas. Réalisation impeccable mais les problèmes surgissent lors de la distribution.
Distribution chatoyante, histoire passable. Sans plus.

Diffusion le vendredi 21 à 21h00 sur C +.

BANDITS COSTUMÉS

Harlequin, Scapin, Sgagnarelle, Fanfan-la-Tulipe, Mandrin, tous ces joyeux drilles savaient manier l'épée et la rime, cotoyer les nobles et tabasser la gente policière avec bonne humeur. Leur agréable compagnie est de celles dont on se lasse pas. Vous reprendrez bien une rediffusion.

LA FOLIE DES GRANDEURS

Film de Gérard Oury (1971) avec Louis de Funès, Yves Montand et Alice Sapritch.

Don Salluste, ministre de sa Majesté le roi d'Espagne rumine sa haine contre la Reine qui vient de le faire renvoyer. Fumasse, il imagine une machination diabolique. Blaze (Montand), son valet est le cousin de don César de Bazan, grand d'Espagne fantasque qui ignore la cour depuis 10 ans. Don Salluste capture don César et le vend aux barbaresques puis déguise Blaze en don César et le catapulte à la cour.
Blaze qui porte désormais le blaze de Bazan sauve la vie des souverains. Il y gagne l'estime du roi, l'amour de la reine et l'hostilité du bazar (la Cour). Don Salluste va parvenir à ses fins lorsque don César (le vrai, ah ! quel bazar) revient de chez les fils de Mahomet.

Grâce à Oury, De Funès tourna quelques films qui demeurent regardables après coup. Plus que les pitreries répétitives du funeste, le film emporte l'adhésion grâce au contre-emploi d'Yves Montand et d'Alice Sapritch dans le rôle du couple de jeunes premiers sexy.

Diffusion le jeudi 20 février à 20h35 sur A2.

CARTOUCHE

Film de Philippe de Broca (1962) avec Jean-Paul Belmondo, Claudia Cardinale, Odile Versois, Jean Rochefort et Marcel Dalio.

Louis Dominique Bourguignon, surnommé Cartouche (Belmondo) joue les utilités dans la bande à Malichot (Dalio). Esprit frondeur, il se rebelle et prend la fuite vers l'armée, seul havre de paix possible. Recruté en compagnie de La douceur et de La taupe, il ne goûte guère son baptême du feu malgré son surnom qui pète le feu. Il déserte avec la caisse du régiment, ramène ses 2 copains à Paris ainsi qu'une Gitane qui se consume sans fumée (Cardinale, très pourpre sur elle).
Malichot fait le malin, mais palichot, peu chaud au combat, mal y choit et la tête de la pègre parisienne échoit à Cartouche. Son audace sans bornes exaspère le Lieutenant de Police dont Cartouche en plus convoite la femme.

Photo FR3

Il bondit, esquive, grimace, cascade, virevolte, joue de l'épée, du pistolet, du poing, du baiser, du madrigal. Tel qu'en lui-même, au sommet de son art : Bébel le grand dans un film de cape et d'humour. Plaisant.

Diffusion le Mardi 18 février à 20h35 sur FR3.

HOMMAGE À LA CINÉMATHÈQUE

Sonnez trompettes de la renommée, résonnez coucourdes du patriotisme, la cinémathèque française, la première du monde, la plus illustre, la plus importante (sonner musette, passer muscade, poivrer et saler) fête son cinquantenaire.
Antenne 2 lui consacre un cycle muet dans le cadre du ciné-club *(Le voleur de Bagdad, La chute de la maison Usher, Le lys brisé)*, TF 1 une soirée spéciale avec *Le jour se lève, Les amants du Capricorne* et *Dinah, la métisse*, ce dernier de Jean Grémillon (1930) avec Charles Vanel.

LE JOUR SE LÈVE

Film de Marcel Carné (1939) avec Jean Gabin, Arletty, Jules Berry et Jacqueline Laurent.

Cerné par la police dans sa chambre d'hôtel, François (Gabin), ouvrier sableur dans une usine de fonderie, se remémore comment il en est arrivé là. Rencontrant une jeune fleuriste sous la coupe d'un bateleur (Berry), dompteur de chiens, il tombe amoureux d'elle. Amour contrarié par le saltimbanque qui se prétend tantôt le père, le chevalier servant, voire le *protecteur* de la jeune fille. Saoulé de paroles mielleuses, exaspéré par son verbalisme suave et impétueux, il le tue et se réfugie dans son meublé.

Dernière ruade du muscle terrassé par le verbe, dernier sursaut du héros plébéien (simple, digne, brutal mais généreux) dans un monde pourri, ce chant du cygne crépusculaire illumine d'une noire vision la dernière année de la Troisième République, le dernier instant de paix, le dernier rêve populiste d'un destin prolétaire (et le critique gonfla, gonfla tant que le cocon craqua et le Bombyx s'envola).

Carné-Prévert-Gabin. Un très grand classique.

Diffusion le lundi 17 à 20h35 sur TF1.

LES AMANTS DU CAPRICORNE

Film d'Alfred Hitchcock (1949) avec Ingrid Bergman, Joseph Cotten, Cecil Parker et Margaret Leighton.

En 1830, Charles Adare, gentilhomme irlandais accompagne en Australie son oncle, Sir Richard, le nouveau gouverneur de la colonie. Il y retrouve Lady Henrietta, une amie d'enfance, mariée à Sam Flusky, un ex-convict. Alcoolique, terrorisée par Milly, la gouvernante, Henrietta (I. Bergman) est emmenée au Bal du Gouverneur par Charles.

Elle lui raconte comment elle s'enfuit d'Irlande avec Sam, son valet d'écurie. Poursuivi par son frère, elle le tua. Sam s'accusa et fut condamné au bagne austral où elle l'y suivit. Sam ramène sa fraise et les deux hommes se battent pour elle. De son côté Milly, *amouraché* de Sam, tente d'empoisonner Henrietta.

L'un des rares échecs commerciaux d'Hitchcock. Le public attendait des frissons voluptueux, il eut droit à une somptueuse histoire romantique sur la déchéance sociale par l'amour.

Ingrid Bergman merveilleuse, comme à son habitude.

Diffusion le lundi 17 en V.O. sur TF1 à 22h50.

LA CHUTE DE LA MAISON USHER

Film de Jean Epstein (1928) muet avec Jean Debucourt et Marguerite Gance.

Un visiteur arrive à la Maison Usher, réputée maudite. Invité par le maître de maison, Roderick, afin d'égayer sa solitude, il s'inquiète de l'étrange maladie de Madeline, la femme de ce dernier.
Comme tous les Usher, Roderick peint avec passion le portrait de sa flemme, pardon de sa flamme. Les séances de pose déposent sur la toile la substance vitale de Madeline (qui aime tant ça ?), épuisant cette dernière. Agacé par les remarques répétées de son visiteur, il l'éconduit.

Ce film représente l'ultime tentative d'épouvante "expressionniste" à la française. La surréalité de la photographie donne aux images une musicalité terrifiante. À ce jour, la meilleure adaptation d'un conte d'Edgar Allan Poe.

Diffusion le vendredi 21 à 23h00 sur A2.

EDEN BLUES

d'ÈRE INFORMATIQUE

Pour Amstrad

C'est le blues de la race que je vais vous interpréter maintenant : perdu, je suis perdu, définitivement abandonné aux mains de ces saletés de robots. Dernier survivant de ce qui fut l'espèce dominante sur cette planète que nous nommâmes la Terre.

Le pogrom a débuté voici quelques heures... et la planète est nettoyée : je suis le dernier homme. Je me demande bien pourquoi ils m'ont gardé en vie, d'ailleurs. Un jour, un robistorien se penchera sur ces quelques heures de folie et constatera avec étonnement que la race ne fut pas complètement détruite dans ce génocide, mais qu'un survivant fut détenu durant quelques mois dans la geôle la plus profonde du pénitencier servant de quartier général aux robots.

Jusqu'à hier, chacun vaquait à ses loisirs, laissant tout le boulot aux machines dirigées par des automates. Nous l'avons bien cherché aussi : nous avons refusé d'admettre que nos créations pouvaient nous dépasser en intelligence et elles nous l'ont démontré de manière plus qu'éclatante. Il ne me reste plus qu'à moisir dans ce trou jusqu'à ce que la mort vienne me délivrer du fardeau de la vie. Alors les robots pourront danser de joie : ils seront les seuls maîtres de la Terre. Tiens, la nuit vient de tomber. Une plainte s'élève, longue, lourde, lancinante. Aucune machine n'est capable de produire un son pareil. Quel animal pourrait bien produire des sons pareils ? Et si c'était un autre homme... À moins qu'il ne s'agisse d'une femme ?

Aucune raison de ne pas y croire, de toutes les façons, autant mourir en combattant plutôt qu'en végétant dans une pièce de deux mètres sur trois. Après quelques coups de pied bien placés, la porte cède. Me voici dans un couloir sombre. À droite, d'autres portes semblables renferment le vide de cellules abandonnées. J'explore systématiquement celles-ci. Tiens ! Une pièce d'un franc. Ça me fera un souvenir de l'époque bénie où la monnaie correspondait encore à quelque chose dans notre échelle de valeurs. Là, une porte plus massive que les autres. Elle doit donner sur l'extérieur. Enfer ! Un robot gardien patientait derrière. Miracle ! Il ne bouge pas, ne réagit pas à ma présence. Ça y est, j'ai compris : il fonctionne à l'énergie solaire et ses batteries sont à plat. Autant en profiter pour chercher de la bouffe et à boire, je commence à me sentir faiblard.

Ce logiciel fantastique va vous lancer dans l'ultime quête de l'humanité : retrouver la dernière femme vivante de la planète avant que les petits robots vous mangent. Équipé d'un graphisme génial, d'une musique superbe et d'une programmation sans faille, ce soft apporte un plaisir immense à la pratique : seul le joystick mène notre héros à la baguette dans des décors splendides à une vitesse inouïe. Fantastique vous dis-je !

MENU

AMSTRAD Claude BEH	Angoisse page 8
AMSTRAD Philippe SCHACK	Calife page 23
APPLE Patrice PALAU	Entreprise page 4
CANON X07 François MASTALERZ	Glaçon page25
CBM 64 Gérald LIMBARD	Roller ball page 27
EXL 100 Hervé BALLET	Haltéro page 7
FX 702P Armand MENARD	Le nombre est bon page 25
MSX Eric VON ASCHEBERG	Intérieur page 24
ORIC Nicolas BRUMENT	Zamcoptère page 3
SPECTRUM Laurent TONINELLO	Spy mission page 22
TI 99/4A (be) Stéphane LOUISE	Androïd page 26
THOMSON Yves KREITCHER	Ghosbusters page 5
VIC 20 Laurent BERGAMINI	Victor page 2
ZX 81 F. GRIMEAU	ZX war page 6

la Règle à Calcul

LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION

PACK FIL : 3 JEUX : *PLANETE INCONNUE*, jeu d'aventure, graphisme animé ;
N° 10 : Football avec Platini ;
MICRO SCRABLE : Toute la famille peut jouer ..... 345 F☐
KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil ..... 190 F☐
AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau ..... 390 F☐
DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants ..... 170 F☐
FOOTBALL VIFI, un football classique avec un très bon graphisme 175 F☐
SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux ..... 195 F☐
BLITZ, jeu d'échec pour débutants et joueurs confirmés ..... 195 F☐
COLOR CALC, un vrai tableur professionnel ..... 990 F☐
COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins ..... 990 F☐
5° AXE, jeux d'aventures ..... 190 F☐
ANGLAIS, sept volumes pour vous permettre de réviser l'anglais, vocabulaire et conjugaison (le volume) ..... 210 F☐
VALISE SIXIEME, programme d'entrée en sixième : orthographe, grammaire, mathématiques et rédaction (4 K7) ..... 490 F☐

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél. .....

Expédition gratuite du catalogue de logiciels THOMSON.
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange

MATERIEL :

Unité centrale MO5 basic intégré ..... 2.350 F☐
Clavier mécanique MO5 ..... 550 F☐
Magnétophone MO5 ..... 550 F☐
Modulateur SECAM pour TV sans Péritel ..... 590 F☐
Crayon optique MO5 ..... 195 F☐
Unité centrale TO7/70 ..... 3.450 F☐
Extension mémoire 16 K pour TO7 ..... 490 F☐
Extension mémoire 64 K pour TO7/70 ..... 1.200 F☐
Magnétophone TO7/70 ..... 650 F☐
Contrôleur et lecteur de disquette (D.F./D.D.) ..... 3.270 F☐
Contrôleur de communication pour imprimante ..... 650 F☐
Câble pour imprimante à impact ..... 250 F☐
Contrôleur pour manette de jeux ..... 160 F☐
Manette de jeux ..... 120 F☐
Imprimante thermique 40 col ..... 1.100 F☐
Assembleur langage ..... 890 F☐
Mallette professionnelle FIL 3 utilitaires ..... 1.490 F☐

- MO5 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER
- Crayon optique
- Lecteur de cassette MO5
- Pictor logiciel de dessin
- Mandragore jeu d'aventure
- Guide basic du MO5

L'ensemble 2.990 F☐ TTC

PROMOTION 2.490 F

- TO7/70 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER
- Crayon optique intégré
- Lecteur de cassette TO7/70
- Cube basic
- Colorpaint
- Mémo basic

L'ensemble 3.990 F☐ TTC

PROMOTION 3.450 F

- TO9 UNITE CENTRALE
- Lecteur de disquette 3,5' intégré
- Clavier professionnel
- Logiciel fiches et dossier
- Logiciel de traitement de textes paragraphe

L'ensemble 8.950 F☐ TTC

PROMOTION 8.450 F
AVEC MONITEUR 9.690 F

MATERIEL TO9

Lecteur supplémentaire 3,5" 320 ko ..... 1.950 F☐
Imprimante pour MO5/TO7-70/TO9 ..... 2.950 F☐
Câble de raccord Imprimante ..... 190 F☐
Unité centrale ..... 8.950 F☐
Moniteur N/B 31 cm ... 990 F☐
Câble pour moniteur .. 80 F☐
Moniteur couleur 36 cm Data ..... 3.150 F☐
Souris ..... 450 F☐